

ANEXO II

**FICHAS DE ANÁLISIS DE LA LÓGICA INTERNA Y
EXTERNA DE LAS SITUACIONES MOTRICES
REALIZADAS EN EL COLEGIO PÚBLICO PADRE
MANJÓN**

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

TESIS DOCTORAL PRESENTADA POR

Flavia Franco Carvalho

PARTE I – PRIMER TRIMESTRE LECTIVO

Nº: 1

Fechas: 16/09/2009 (miércoles)

LOS CAZADORES Y LOS CONEJOS (CANCHA)

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas se distribuyen por el terreno de juego, que es liso y corresponde a una mitad de la cancha multiuso del colegio, que es descubierta y mide aproximadamente 40 por 20 metros. El maestro dispone de dos balones de goma blandos y se coloca de espaldas a los participantes en uno de los extremos del terreno de juego.

Desarrollo: el juego empieza cuando el maestro lanza simultáneamente los dos balones hacia atrás. Los jugadores (conejos) intentan coger a los balones o se escapan si no lo creen capaces de alcanzar a alguno. El jugador conejo que logra coger un balón se convierte en cazador: puede dar un máximo de tres pasos en posesión del mismo para lanzarlo en dirección a otro jugador, con la intención de golpearle. Si el jugador conejo agarra el balón o lo recupera en el suelo, intentará golpear a algún participante que esté cercano. En cambio, si el jugador conejo es golpeado se convierte en conejo atrapado: habrá de sentarse y mantenerse en alerta para conseguir coger el balón desde el sitio o tocar a algún jugador conejo o atrapador, para poder levantarse y volver a estar libre.

Finalización: el maestro marca el final del juego para pasar a la próxima actividad. En este momento, pregunta al alumnado quién no se ha sentado ninguna vez durante el juego: estas personas son determinadas “vencedores” por el maestro, que se les coloca un **punto positivo** en la lista de clase.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en la cancha multiuso del patio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los miércoles del curso académico las clases acontecen en el patio, y los martes en el gimnasio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- la cancha multiuso mide aproximadamente cuarenta por veinte metros, está dividida transversalmente por una línea central y dispone de dos porterías, una de frente a la otra en cada extremo de la cancha, que miden dos metros de altura y tres de anchura.

- la cancha multiuso es descubierta, dispone de una valla en un lateral que da a la calle. Hay dos vallas que separan la cancha del jardín, que ocupa un lateral y un fondo de la cancha. El otro fondo también tiene valla, que separa la cancha del parque de niños.

Objeto: - se utilizan dos balones para el juego.

- los balones son de goma, blandos, de color azul y tienen un diámetro aproximado de veinte centímetros.

- los balones pertenecen al colegio y cuando no es utilizado está guardado en una caja con otros balones iguales, que está situada en el gimnasio.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato que utiliza cuando quiere intervenir.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los números de clase del alumnado, donde apunta los puntos positivos.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro que decide por este juego.

- el maestro observa al juego e interviene cuando cree necesario, por ejemplo si ocurre algún conflicto o no se respetan las normas (dar más de tres pasos con el balón, por ejemplo).

- muchos estudiantes intentan hacer trampa, principalmente fingir que no han sido atrapados. En estas situaciones, los demás se quejan entre sí y al maestro, que en la mayoría de los casos no interviene.

- el alumnado no participa activamente en igual proporción en el juego. Es decir, son los chicos más habilidosos que disponen primordialmente del balón en las situaciones de juego: golpean, se salvan rápidamente cuando atrapados, etc.; mientras otros estudiantes se limitan a escaparse y/o estar atrapados.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es uno de los juegos de una sesión de educación física, en la que se han propuesto cuatro juegos motores diferentes.

- son destinados aproximadamente **ocho minutos** para el “El cazador y los conejos”, de los cuarenta minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes al mes de septiembre tienen la duración de cuarenta minutos, pues en este mes la jornada lectiva es reducida.

- el profesor marca el final del juego, que es cíclico, y crea la regla que la (s) persona (s) que no ha (n) sido atrapados ninguna vez son los “vencedores”. Estos cinco estudiantes celebran la victoria y el maestro les apunta un punto positivo en la lista.

Unidad didáctica: “Comenzamos el colegio” (Unidad Didáctica 1)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: oposición (contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

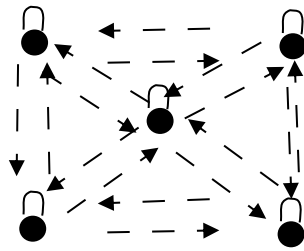
Red social: todos contra todos

Red de comunicación motriz: exclusiva inestable

Contacto corporal compañero:

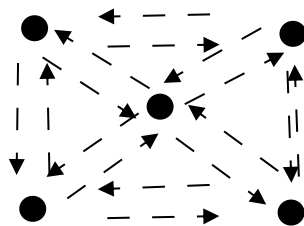
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



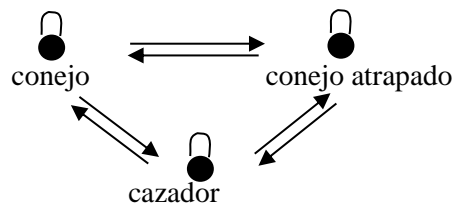
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: general fluctuante

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: sin memoria Entretanto, al finalizar el juego el maestro determina vencedores a los cinco jugadores que no han sido atrapados ninguna vez en el transcurrir del juego.

Sistema puntuaciones:

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	CAZADOR	CONEJO	CONEJO ATRAPADO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Se opone a los conejos, intentando golpearles	- Se opone al cazador evitando ser golpeado - Se opone a los demás conejos, disputando el balón para convertirse en cazador	- Se opone al cazador y a los conejos, intentando atraparles para convertirse en conejo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en el terreno liso - Puede desplazarse hasta un máximo de tres pasos	- Está de pie en el terreno liso - Se desplaza por todo el terreno de juego, para evitar ser golpeado e intentar coger el balón - Desvía de los conejos atrapados para que no le toquen	- Está sentado en el terreno liso en el lugar que ha sido atrapado - Tiene que permanecer en el sitio: puede únicamente mover los brazos y el tronco
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Se convierte en cazador cuando logra coger el balón - Se convierte otra vez en conejo cuando lanza el balón	- Se convierte en conejo atrapado cuando es golpeado por el cazador o le toca un conejo atrapado	- Se convierte en conejo si toca a algún conejo o cazador - Se convierte en cazador si logra coger el balón
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de un balón - Intenta golpear con el balón a los conejos	- Intenta coger a los balones, para convertirse en cazador - Evita ser golpeado por el balón: esquiva, corre, etc.	- Intenta agarrar a los balones

Nº: 2

Fechas: 16/09/2009 (miércoles)

LA MURRALLA CHINA

Situación inicial: en la cancha multiuso del colegio, el maestro elige al azar dos participantes que se colocan encima de la línea central de la cancha. Los demás, veinte alumnos y alumnas, se ponen detrás de la línea de ataque del vóleybol de uno de los lados de la cancha multiuso.

Desarrollo: el juego comienza cuando el maestro hace sonar el silbato. Los jugadores libres corren hacia el otro lado de la cancha y cruzan la línea central evitando ser tocados por los dos atrapadores. El jugador que es atrapado se convierte en atrapador y debe ponerse encima de la línea central. Los demás cruzaran otra vez la línea central cuando el maestro suene el silbato, y así repetidamente. El número de atrapados va aumentando en el transcurrir del juego, ampliando la dificultad para los jugadores libres cruzaren la línea central. Cuando quedan cinco jugadores libres, el maestro explica que es la última oportunidad antes de finalizar el juego y que los jugadores que logren pasar la línea sin ser pillados serán los vencedores y ganarán un punto positivo.

Finalización: el maestro hace sonar el silbato y únicamente un alumno logra cruzar la línea sin que le atrapen. Este jugador es el ganador y dice su número de clase al maestro, que se le coloca un **positivo**.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en la cancha multiuso del patio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los miércoles del curso académico las clases acontecen en el patio, y los martes en el gimnasio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- la cancha multiuso mide aproximadamente cuarenta por veinte metros, está dividida transversalmente por una línea central y dispone de dos porterías, una de frente a la otra en cada extremo de la cancha, que miden dos metros de altura y tres de anchura.

- la cancha multiuso es descubierta, dispone de una valla en un lateral que da a la calle. Hay dos vallas que separan la cancha del jardín, que ocupa un lateral y un fondo de la cancha. El otro fondo también tiene valla, que separa la cancha del parque de niños.

- el terreno de juego es la pista de vóleybol. Las líneas de la pista son utilizadas para marcar los espacios del juego. Es decir, en la línea central se colocan los atrapadores, que se mueven siempre pisando en la misma. Detrás de las líneas de ataque del vóleybol, es el lugar donde los jugadores libres esperan que el maestro suene el silbato para cruzar hasta el otro lado/campo, evitando ser tocado por los atrapadores al pasar por la línea central.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato, que lo utiliza para avisar a los jugadores el momento de correr para intentar cruzar la línea central.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los números de clase del alumnado, donde apunta los puntos positivos.

- Participantes:** - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de Primaria (Grupo A).
- el maestro sorteá a dos estudiantes para que sean los atrapadores. Los demás, veinte participantes, empiezan el juego como jugadores libres.
 - el maestro observa al juego e interviene cuando cree necesario, por ejemplo si ocurre algún conflicto o no se respetan las normas del juego.
 - algunos estudiantes intentan hacer trampa, principalmente fingir que no han sido atrapados. En estas situaciones, los demás se quejan entre sí y al maestro, que en la mayoría de los casos no interviene.
 - el alumno que gana el juego celebra exageradamente su éxito.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es uno de los juegos de una sesión de educación física, en la que se han propuesto cuatro juegos motores diferentes.

- son destinados aproximadamente **ocho minutos** para el juego “La muralla china”, de los cuarenta minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes al mes de septiembre tienen la duración de cuarenta minutos, pues en este mes la jornada lectiva es reducida.

- en el momento que quedan cinco jugadores libres, el maestro decide que será la última oportunidad y que los jugadores que logren cruzar la línea sin ser atrapados serán los ganadores. Solamente un alumno logra cruzar la línea (“muralla china”) y lo celebra excesivamente: corre por la cancha, salta, se tira al suelo, etc., así como lo hacen los jugadores de fútbol cuando marcan un gol. El maestro le pregunta su número de clase y le apunta un **punto positivo** en la lista.

Unidad didáctica: “Comenzamos el colegio” (Unidad Didáctica 1)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación - oposición (comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

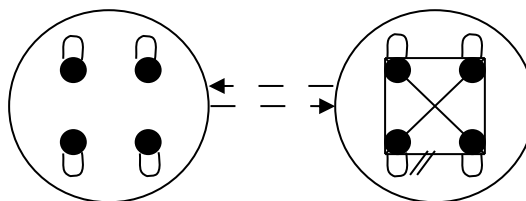
Red social: duelo por equipos disimétricos

Red de comunicación motriz: exclusiva inestable

Contacto corporal compañero: sin contacto

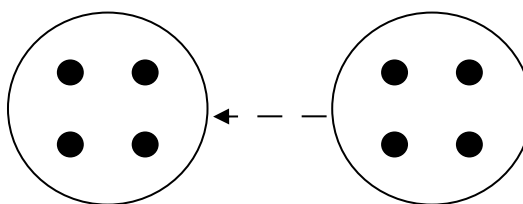
Contacto corporal adversario: simple contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



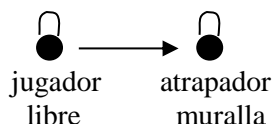
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: general convergente

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	ATRAPADOR MURALLA	JUGADOR LIBRE
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Intenta tocar los jugadores libres, para convertirlos en atrapados - Cooperar con los demás atrapadores para facilitar que se atrape a los jugadores libres 	<ul style="list-style-type: none"> - Evita ser atrapado por el jugador atrapador
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza lateralmente por la línea central, pisando siempre en ésta 	<ul style="list-style-type: none"> - 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	<ul style="list-style-type: none"> - A partir del momento que es convertido en atrapador, será atrapador hasta el final del juego - Interviene simultáneamente con los jugadores libres 	<ul style="list-style-type: none"> - Si es atrapado se convierte en atrapador - Interviene simultáneamente con los atrapadores
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 3

Fechas: 16/09/2009 (miércoles)

EL GATO Y EL RATÓN I

Situación inicial: en un terreno liso, que corresponde a una mitad de la cancha multiuso, el maestro escoge dos números al azar que corresponden al número de clase de dos estudiantes, que empezarán el juego ejecutando los roles “gato” y “ratón”. Los demás, veinte alumnos y alumnas, se organizan en parejas. Las parejas se distribuyen por el espacio de juego y se cogen de una mano.

Desarrollo: el juego comienza cuando el maestro suena el silbato. El jugador gato intenta tocar al jugador ratón, que corre libremente por todo el terreno de juego esquivando de las parejas (jugadores espera que están con las manos cogidas). En el momento que el ratón se siente en riesgo de ser tocado o se cansa de correr, agarrará de la mano de algún jugador espera para salvarse: el jugador del lado contrario de esa pareja se convierte en ratón, suelta de la mano de su pareja y deberá huirse del gato. Si el gato atrapa al ratón, se intercambian los roles: el ratón se convierte en gato y éste en ratón, y deberá huirse rápidamente.

Finalización: el profesor marca el final del juego, para pasar a la próxima actividad. En este momento, el maestro determina vencedores a cinco alumnos, que según él, han participado más activamente en el juego y se les coloca un **positivo**.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en la cancha multiuso del patio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los miércoles del curso académico las clases acontecen en el patio, y los martes en el gimnasio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- la cancha multiuso mide aproximadamente cuarenta por veinte metros, está dividida transversalmente por una línea central y dispone de dos porterías, una de frente a la otra en cada extremo de la cancha, que miden dos metros de altura y tres de anchura.

- la cancha multiuso es descubierta, dispone de una valla en un lateral que da a la calle. Hay dos vallas que separan la cancha del jardín, que ocupa un lateral y un fondo de la cancha. El otro fondo también tiene valla, que separa la cancha del parque de niños.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato, que lo utiliza para marcar el inicio y el final del juego, y cuando quiere intervenir.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los números de clase del alumnado, donde apunta los puntos positivos.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el maestro escoge al azar a dos números, que corresponden al número de clase de dos estudiantes, que empezarán el juego ejecutando el rol “gato” y “ratón”.

- el maestro crea una norma al observar que solamente algunos alumnos jugaban activamente; es decir, eran gatos y ratones a causa que un grupo de chicos siempre se

cogían de las manos entre ellos. A partir de este momento, las personas que todavía no han sido gatos y/o ratones tienen que mantenerse con la mano levantada para que los ratones prioricen agarrar de la mano de estas parejas.

- Esta decisión genera que algunas parejas, que antes eran de chicas con chicas y viceversa tengan que mezclarse, ya que obliga a estos chicos a elegir a una pareja de chicas u otros chicos. Las niñas y niños colocan cara de asco, se quejan, etc. por tener que agarrar de las manos de la persona del género opuesto. En ocasiones, se niegan a cogerse de las manos y se quedan uno al lado del otro.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es uno de los juegos de una sesión de educación física, en la que se han propuesto cuatro juegos motores diferentes.

- son destinados aproximadamente **ocho minutos** para “El gato y el ratón”, de los cuarenta minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes al mes de septiembre tienen la duración de cuarenta minutos, pues en este mes la jornada lectiva es reducida.

- el profesor marca el final del juego, que es cíclico, y crea una regla: las personas que más han participado en el juego, es decir los jugadores que más veces han sido gatos y ratones, serán los “vencedores”. El profesor elige a cinco alumnos, que celebran la victoria y el maestro les apunta un punto positivo en la lista.

Unidad didáctica: “Comenzamos el colegio” (Unidad Didáctica 1)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación -oposición (comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

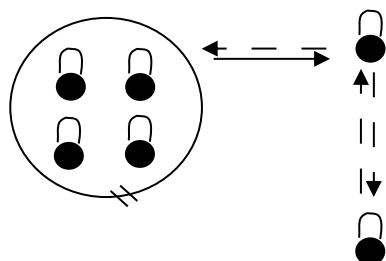
Red social: juego ambivalente

Red de comunicación motriz: ambivalente inestable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

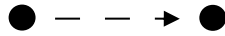
Contacto corporal adversario: simple contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



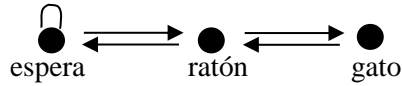
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: general permutante

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: sin memoria. Entretanto, al finalizar el juego el maestro determina cinco jugadores vencedores, que según él, han participado más activamente en el juego (o sea ejecutaron más veces los roles ratón y/o gato).

Sistema puntuaciones:

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	GATO	RATÓN	ESPERA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Se opone al ratón, intentando atraparlo	- Se opone al gato, evitando ser atrapado - Cooperar y/o se opone con el espera, convirtiéndolo en ratón, al coger de una mano del espera que está a su lado	- Cooperar con el ratón, estando disponible para acogerlo o soltarse de la pareja
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Se desplaza por el terreno liso para atrapar al ratón, debiendo esquivarse de los jugadores espera	- Se desplaza libremente por todo el terreno liso para escaparse del ratón, debiendo esquivarse de los (jugadores espera	- Permanece de pie en el terreno liso - Está al lado de su pareja que le coge de una mano
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Se convierte en ratón cuando atrapa al jugador que ejecutaba este rol - Interviene simultáneamente con el ratón	- Se convierte en gato si es atrapado por el jugador que ejecutaba este rol - Se convierte en espera si coge de una mano de algún jugador espera - Interviene simultáneamente con el gato	- Se convierte en ratón cuando el que era ratón coge de la mano de su pareja
RELACIÓN CON LOS OBJETOS			

Nº: 4

Fechas: 16/09/2009 (miércoles)

LOS NIDOS

Situación inicial: en un terreno liso, que corresponde a una mitad de la cancha multiuso, el maestro escoge dos números al azar que corresponden al número de clase de dos estudiantes, que empezarán el juego ejecutando el rol “pájaro libre”. Los demás, veinte alumnos y alumnas, se organizan en tríos. Los tríos se distribuyen por el espacio de juego y se cogen de las manos. Cada trío representa un “nido” y según la posición que los jugadores están colocados en el mismo corresponderá a un número: uno el jugador de la izquierda, dos el del medio y tres el de la derecha.

Desarrollo: el juego comienza cuando el maestro suena el silbato: los dos pájaros libres se desplazan volando por todo el terreno de juego, es decir, corriendo y moviendo los brazos como un pájaro. En el momento que el maestro grita un número (1, 2 ó 3), los pájaros de cada trío correspondiente a este número, deberán cambiar de nido. Es decir, salir de su nido corriendo y colocarse en otro rápidamente. Los dos jugadores que quedan sin trío se convierten en pájaros libres y volarán hasta que el profesor diga otro número. Si el maestro grita el número 4 todos los jugadores deberán cambiar de nido, o sea, formar nuevos tríos.

Finalización: el profesor marca el final de juego porque acaba la sesión.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en la cancha multiuso del patio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los miércoles del curso académico las clases acontecen en el patio, y los martes en el gimnasio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- la cancha multiuso mide aproximadamente cuarenta por veinte metros, está dividida transversalmente por una línea central y dispone de dos porterías, una de frente a la otra en cada extremo de la cancha, que miden dos metros de altura y tres de anchura.

- la cancha multiuso es descubierta, dispone de una valla en un lateral que da a la calle. Hay dos vallas que separan la cancha del jardín, que ocupa un lateral y un fondo de la cancha. El otro fondo también tiene valla, que separa la cancha del parque de niños.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato que utiliza para marcar el inicio del juego.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los números de clase del alumnado.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el maestro escoge dos números al azar que corresponden al número de clase de dos estudiantes, que empezarán el juego ejecutando el rol “pájaro libre”.

- los demás, veinte alumnos y alumnas, se organizan en tríos que se cogen de las manos.

- el maestro observa el juego e interviene gritando los diferentes números que marcan la acción de los jugadores.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es uno de los juegos de una sesión de educación física, en la que se han propuesto cuatro juegos motores diferentes.

- son destinados aproximadamente **seis minutos** para el “Los nidos”, de los cuarenta minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes al mes de septiembre tienen la duración de cuarenta minutos, pues en este mes la jornada lectiva es reducida.

- el profesor marca el final del juego, que es cíclico, cuando acaba el tiempo correspondiente a la sesión del día de hoy.

Unidad didáctica: “Comenzamos el colegio” (Unidad Didáctica 1)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación-oposición (comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

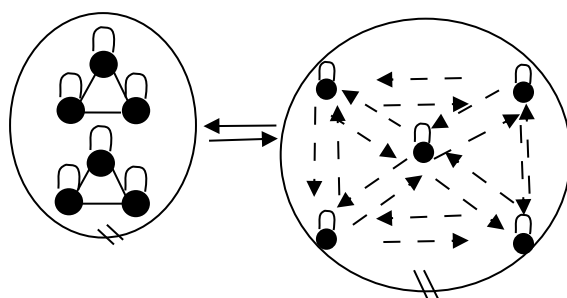
Red social: duelo por equipos disimétricos

Red de comunicación motriz: exclusiva inestable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

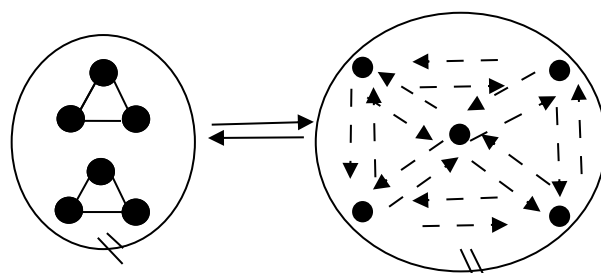
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



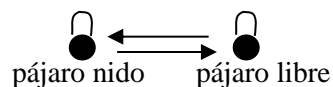
Red de interacción de marca: cooperativa

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: general fluctuante

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	PÁJARO LIBRE	PÁJARO NIDO	JUEZ
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Se opone a los demás pájaros libres, disputando un nido para colocarse	- Coopera con los pájaros de su nido formando un nido/trío	- Marca las acciones del juego, gritando los números 1, 2, 3 ó 4
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Se desplaza por todo el terreno liso, moviendo los brazos hacia arriba y abajo, como se estuviera volando	- Permanece de pie en el terreno liso - Está al lado y cogido de las manos de los pájaros de su nido	- Permanece de pie en el terreno liso
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es pájaro libre hasta que el juez grite un número (1, 2,3 ó 4). En este momento, intenta buscar un nido para convertirse en pájaro nido	- Es pájaro nido hasta que el juez grita el número que le corresponde (1,2 ó 3), momento en que se convierte en pájaro libre - Si el juez grita 4 todos los pájaros nido se convierten en libres y buscan a otro nido	- Es juez durante todo el juego - Marca el inicio y final del juego
RELACIÓN CON LOS OBJETOS			

Nº: 5

Fechas: 22/09/2009 (martes)

LOS CAZADORES Y LOS CONEJOS II (4 BALONES, GIMNASIO)

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas se distribuyen por el terreno de juego, que es liso y corresponde a todo el gimnasio del colegio: cubierto, mide aproximadamente 12 por 20 metros y dispone de una colchoneta que ocupa casi la mitad de su extensión. Los dos monitores disponen de cuatro balones de goma blandos y se colocan de espalda para los participantes en uno de los extremos del terreno de juego.

Desarrollo: el juego empieza cuando los maestros lanzan simultáneamente los cuatro balones hacia atrás. Los jugadores (conejos) intentan coger a los balones o se escapan si no se lo creen capaces de alcanzar a alguno. El jugador que logra coger un balón se convierte en cazador: puede dar un máximo de tres pasos en posesión del mismo para lanzarlo en dirección a otro jugador con la intención de golpearle. Si el jugador agarra el balón o lo recupera en el suelo, así como otro jugador, intentará golpear a algún participante que esté cercano. En cambio, si el jugador es golpeado se convierte en conejo atrapado: habrá de sentarse y mantenerse en alerta para conseguir coger el balón desde el sitio o tocar a algún jugador, para poder levantarse y volver a estar libre.

Finalización: los **maestros invitados** marcan el final del juego para pasar a la próxima actividad prevista.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - se utilizan cuatro balones para el juego.

- los balones son de goma, blandos, de color azul y tienen un diámetro aproximado de veinte centímetros.

- los balones pertenecen al colegio y cuando no es utilizado está guardado en una caja con otros balones iguales, que está situada en el gimnasio.

Material de apoyo: - los monitores disponen de un silbato, cada uno, que lo utilizan cuando quieren intervenir.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).
- han venido dos monitores de balonmano del Ayuntamiento de Burgos, que han propuesto las diferentes tareas de la clase. Los monitores son también jugadores en el equipo de la Universidad de Burgos.

- el maestro de educación física se encarga de mantener la disciplina del alumnado, que en su mayoría alborota.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades de una sesión de educación física, en la que se han propuesto seis actividades motrices diferentes, y corresponde al “calentamiento”.

- son destinados aproximadamente **cinco minutos** para “Los cazadores y los conejos”, de los cuarenta minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes al mes de septiembre tienen la duración de cuarenta minutos, pues en este mes la jornada lectiva es reducida.

- los maestros invitados marcan el final del juego, que es cíclico, para pasar a la próxima actividad planeada.

Unidad didáctica: no pertenece a ninguna unidad didáctica, sino que corresponde a una clase en la que han venido dos monitores de balonmano para enseñar las técnicas de este deporte.

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: oposición (contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

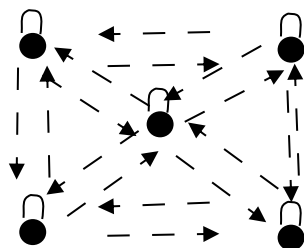
Red social: todos contra todos

Red de comunicación motriz: exclusiva inestable

Contacto corporal compañero:

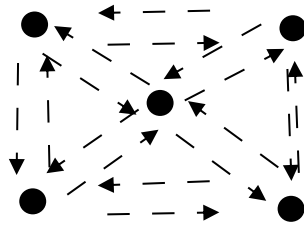
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



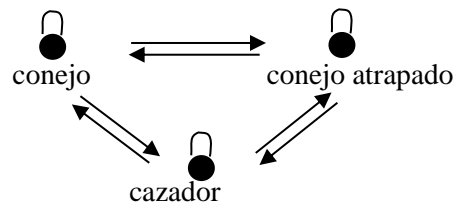
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: general fluctuante

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	CAZADOR	CONEJO	CONEJO ATRAPADO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Se opone a los conejos, intentando golpearles	- Se opone al cazador evitando ser golpeado - Se opone a los demás conejos, disputando el balón para convertirse en cazador	- Se opone al cazador y a los conejos, intentando atraparles para convertirse en conejo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en el terreno liso - Puede desplazarse hasta un máximo de tres pasos	- Está de pie en el terreno liso - Se desplaza por todo el terreno de juego, para evitar ser golpeado e intentar coger el balón - Desvía de los conejos atrapados para que no le toquen	- Está sentado en el terreno liso en el lugar que ha sido atrapado - Tiene que permanecer en el sitio: puede únicamente mover los brazos y tronco
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Se convierte en cazador cuando logra coger el balón - Se convierte otra vez en conejo cuando lanza el balón	- Se convierte en conejo atrapado cuando es golpeado por el cazador o le toca un conejo atrapado	- Se convierte en conejo si toca a algún conejo o cazador - Se convierte en cazador si logra coger el balón
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de un balón - Intenta golpear con el balón a los conejos	- Intenta coger a los balones, para convertirse en cazador - Evita ser golpeado por el balón: esquiva, corre, etc.	- Intenta agarrar a los balones

Nº: 6

Fechas: 22/09/2009 (martes)

CARRERA ENTRE EQUIPOS BOTANDO BALÓN

Situación inicial: los maestros invitados explican y demuestran al alumnado como se bota el balón en el balonmano y proponen la actividad. A pedido de los maestros, los veintidós alumnos y alumnas se organizan en cuatro equipos. Los equipos se colocan en filas, paralelas unas a otras, en uno de los extremos de la colchoneta del gimnasio: mide aproximadamente 5 por 19 metros, es lisa y recubierta en lona de PVC. El primero jugador de cada equipo dispone de un balón blando de goma.

Desarrollo: la actividad comienza en el momento que los maestros gritan “¡Ya!”. En cada equipo, el primer jugador corre botando el balón hasta la pared del otro extremo de la colchoneta, regresa botando el balón y lo pasa al jugador que ahora es el primer de la fila de su equipo; y así ocurre repetidamente.

Finalización: el juego acaba cuando el que era el primer jugador de la fila al principio del juego, vuelve a estar en la primera posición. El equipo que acaba primero es el ganador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Este juego acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - se utilizan cuatro balones para la actividad, uno para cada equipo.

- los balones son de goma, blandos, de color azul y tienen un diámetro aproximado de veinte centímetros.

- los balones pertenecen al colegio y se guardan en una caja con otros balones iguales, que está situada en el gimnasio.

Material de apoyo: - los monitores disponen de un silbato que lo utilizan para marcar el inicio del juego, así como cuando quieren intervenir.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el alumnado se organiza en cuatro equipos: dos compuestos esencialmente por chicos, y dos formados principalmente por chicas.
- los jugadores que esperan en la fila gritan para animar a sus compañeros en el momento que corren.
- los equipos compiten entre sí. Aunque se puede observar una enorme diferencia en el comportamiento de los participantes de los equipos de chicos y de chicas. Los dos equipos de chicos compiten seriamente entre sí; mientras en los equipos de las chicas el interés parece estar en el disfrute y la ejecución de la tarea motriz, sin incluirse en esta competición entre equipos.
- han venido dos monitores de balonmano del Ayuntamiento de Burgos, que han propuesto las diferentes tareas de la clase. Los monitores son también jugadores en el equipo de la Universidad de Burgos.
- el maestro de educación física se encarga de mantener la disciplina del alumnado, que en su mayoría alborota.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades de una sesión de educación física, en la que los maestros invitados han propuesto seis actividades motrices diferentes.

- son destinados aproximadamente **cinco minutos** para la “Carrera entre equipos botando el balón”, de los cuarenta minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes al mes de septiembre tienen una duración de cuarenta minutos, pues en este mes la jornada lectiva es reducida.

- la actividad es lineal y con vencedor. Se observa que el alumnado, especialmente los chicos, compiten exageradamente y celebran los éxitos.

Unidad didáctica: no pertenece a ninguna unidad didáctica, sino que es una clase en la que han venido dos monitores de balonmano para enseñar las técnicas de este deporte.

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (con comunicación motriz)

Dominio: CAI

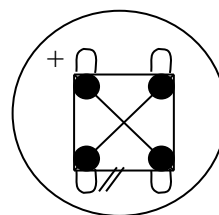
Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

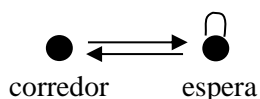
Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca
Red de cambio de roles: local

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria
Sistema puntuaciones: sin puntuación
Subespacio: a atravesar

Esquema de roles:

	CORREDOR	ESPERA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza la carrera en solitario - Coopera con el espera de su equipo pasando el relevo 	<ul style="list-style-type: none"> - Está en fila con los demás esperas del equipo y respeta el orden de la misma
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está en el terreno liso - Se desplaza en línea reta hasta la pared, que está en el otro extremo de la colchoneta, y regresa a su fila 	<ul style="list-style-type: none"> - Permanece de pie en el terreno liso - Está colocado en fila india con sus compañeros espera
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - El primer corredor, de cada equipo, empieza a correr cuando el maestro grita "Ya" (momento en que empieza la carrera) - Se convierte en espera cuando acaba el recorrido y regresa a la fila - Realiza el recorrido lo más rápido que puede para que su equipo acabe primero y sea ganador 	<ul style="list-style-type: none"> - Se convierte en corredor cuando al ser el primer de la fila, el que ejecutaba el rol corredor le pasa el balón
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Dispone de un balón de goma - Para desplazarse, debe ir botando el balón 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuando recibe el balón se convierte en corredor

Nº: 7

Fechas: 22/09/2009 (martes)

BOTANDO EL BALÓN POR EL GIMNASIO

Situación inicial: se mantienen los grupos del juego anterior, en el que los veintidós alumnos y alumnas se organizan en cuatro grupos. Cada grupo se coloca en fila india en el gimnasio, que es un terreno liso, mide aproximadamente 12 por 20 metros y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión, es lisa, recubierta en lona de PVC. El primer jugador de cada grupo dispone de un balón.

Desarrollo: la actividad comienza el momento que el primer jugador de cada equipo empieza a desplazarse por el terreno de juego botando el balón en el suelo. Los demás jugadores del grupo le persiguen en fila, como una cola. Pasado algún tiempo (aproximadamente 1 ó 2 minutos), el jugador que dispone del balón lo pasa a su compañero que está detrás de él para que ahora guíe el grupo, y se va al final de la fila. Así ocurre repetidamente.

Finalización: los **monitores** marcan el final del juego en el momento en que todos los jugadores de los cuatro grupos han guiado a su grupo.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - se utilizan cuatro balones para la actividad, uno para cada equipo.

- los balones son de goma, blandos, de color azul y tienen un diámetro aproximado de veinte centímetros.

- los balones pertenecen al colegio y cuando no son utilizados están guardados en una caja con otros balones iguales, que está situada en el gimnasio.

Material de apoyo: - los monitores disponen de un silbato que lo utilizan para marcar el inicio del juego, así como cuando quieren intervenir.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- los grupos son los mismos de la actividad anterior, en la que el alumnado se organiza en cuatro equipos: dos compuestos esencialmente por chicos, y dos formados principalmente por chicas.

- han venido dos monitores de balonmano del Ayuntamiento de Burgos, que han propuesto las diferentes tareas de la clase. Los monitores son también jugadores en el equipo de la Universidad de Burgos.

- el maestro de educación física se encarga de mantener la disciplina del alumnado, que en su mayoría alborota.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades de una sesión de educación física, en la que los maestros invitados han propuesto seis actividades motrices diferentes.

- son destinados aproximadamente **siete minutos** para la “Botando el balón por el gimnasio”, de los cuarenta minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes al mes de septiembre tienen una duración de cuarenta minutos, pues en este mes la jornada lectiva es reducida.

- los maestros invitados marcan el fin de la tarea cuando todos los participantes han sido guía al menos una vez; para pasar a la próxima actividad.

Unidad didáctica: no pertenece a ninguna unidad didáctica, sino que corresponde a una clase en la que han venido dos monitores de balonmano para enseñar las técnicas de este deporte.

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

Dominio: CAI

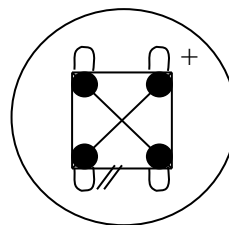
Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Contacto corporal adversario:

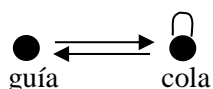
Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: local

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	GUÍA	COLA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Coopera con los jugadores cola de su grupo, guiando la fila	- Coopera con el guía, siguiéndole en la fila - Coopera con los demás jugadores cola manteniéndose en la fila y respetando el orden de la misma
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Es el primer de la fila - Se desplaza por todo el terreno de juego, decidiendo la ruta que realiza su grupo, que está en fila detrás de él	- Está detrás del guía o de otro jugador cola, es decir, puede ser el 2º, 3º, 4 ó 5º de la fila - Se desplaza por todo el terreno de juego, persiguiendo en fila al jugador
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es el guía de su grupo durante aproximadamente 1 ó 2 minutos - Se convierte en cola en el momento que pasa el balón al jugador cola que está detrás de él en la fila	- Se convierte en guía cuando al ser el segundo jugador cola de la fila, el jugador que era guía le pasa el balón - Va cambiando su posición en la fila a cada turno, hasta que vuelva a la misma posición del inicio, momento en que los maestros finalizan el juego
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de un balón de goma - Para desplazarse, debe ir botando el balón	- Cuando recibe el balón se convierte en guía

Nº: 8

Fechas: 22/09/2009 (martes)

JUEGO DE PASES EN GRUPOS/FILAS

Situación inicial: los **monitores** explican y demuestran la técnica del pase del balonmano al alumnado. Se mantienen los grupos del juego anterior, en el que los veintidós alumnos y alumnas se organizan en cuatro grupos. Los jugadores de cada grupo se colocan de pie en fila india en el gimnasio, que es un terreno liso, mide aproximadamente 12 por 20 metros y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión, es lisa y recubierta en lona de PVC. Según el orden de la fila, cada jugador representa un número: 1, 2, 3, 4 ó 5. Uno de los jugadores de cada grupo dispone de un balón de goma blando y se coloca de cara al primer jugador de la fila, para ejecutar el rol comando.

Desarrollo: el juego comienza cuando el jugador que comanda grita un número (del 1 al 5). En este momento, los jugadores de la fila se agachan para que el comando pase el balón al jugador que corresponde al número elegido, que lo agarrará y lo pasará al jugador que comanda; que gritará otro número. Transcurridos aproximadamente 1 ó 2 minutos, el jugador que comanda se va al final de la fila y el que era el primero de la misma se convierte en el nuevo comando; y así ocurre repetidamente.

Finalización: los monitores marcan el fin del juego cuando todos los jugadores de los cuatro grupos han estado en el comando al menos una vez; para pasar a la próxima actividad.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - se utilizan cuatro balones para la actividad, uno para cada grupo.

- los balones son de goma, blandos, de color azul y tienen un diámetro aproximado de veinte centímetros.

- los balones pertenecen al colegio y cuando no son utilizados están guardados en una caja con otros balones iguales, que está situada en el gimnasio.

Material de apoyo: - los monitores disponen de un silbato que lo utilizan cuando quieren intervenir en el juego.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- los grupos son los mismos de la actividad anterior, en la que el alumnado se organiza en cuatro equipos: dos compuestos esencialmente por chicos, y dos formados principalmente por chicas.

- en cada grupo, un practicante de cada vez ejecuta el rol comando y van intercambiando para que todos los participantes pasen por el rol.

- han venido dos monitores de balonmano del Ayuntamiento de Burgos, que han propuesto las diferentes tareas de la clase. Los monitores son también jugadores en el equipo de la Universidad de Burgos.

- el maestro de educación física se encarga de mantener la disciplina del alumnado, que en su mayoría alborota.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades de una sesión de educación física, en la que los maestros invitados han propuesto seis actividades motrices diferentes.

- son destinados aproximadamente **cinco minutos** para la “Juego de pases en grupos/filas”, de los cuarenta minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes al mes de septiembre tienen una duración de cuarenta minutos, pues en este mes la jornada lectiva es reducida.

- los maestros invitados marcan el fin de la tarea cuando todos los participantes han sido comando al menos una vez; para pasar a la próxima actividad.

Unidad didáctica: no pertenece a ninguna unidad didáctica, sino que corresponde a una clase en la que han venido dos monitores de balonmano para enseñar las técnicas de este deporte.

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (con comunicación motriz)

Dominio: CAI

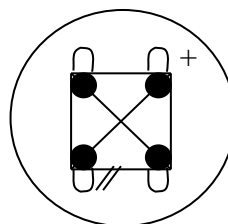
Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Contacto corporal adversario:

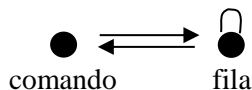
Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: local

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	COMANDO	FILA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Coopera con los jugadores de la fila realizando pases y coordinando sus acciones: cada vez que grita un número, el jugador correspondiente recibe el balón mientras los demás se agachan	- Coopera con el jugador que comanda, realizando un pase cuando éste le elige - Coopera con los demás jugadores fila cuando se abaja para que el jugador escogido realice el pase
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Permanece de pie en el terreno liso - Está delante de la fila, de cara al primer jugador de la misma	- Permanece de pie en el terreno liso - Está colocado en fila india con los demás jugadores fila de su grupo - Según la posición que ocupa en la fila, le corresponde un número (1, 2, 3, 4 ó 5)
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Comanda su grupo durante aproximadamente 1 ó 2 minutos, momento en que va a la final y algún jugador fila se convierte en comando	- Realiza el pase cuando el jugador comando decide por su número - Se convierte en comando al menos una vez en la actividad
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de un balón medicinal - Realiza pases con el balón con los jugadores de la fila	- Si el comando elige su número, agarra el balón y lo pasa otra vez al comando

Nº: 9

Fechas: 22/09/2009 (martes)

ENSEÑANZA DEL LANZAMIENTO DEL BALONMANO

Situación inicial: los **monitores** explican y demuestran al alumnado la técnica del lanzamiento del balonmano (tres pasos, salto y lanzamiento). Se mantienen los grupos de las actividades anteriores, en las que los veintidós alumnos y alumnas se organizan en cuatro grupos. Los jugadores de cada grupo se colocan de pie en fila india, paralelas unas a otra, en un extremo del gimnasio; que mide aproximadamente 12 por 20 metros y dispone de una colchoneta en la que ocurre la actividad, que ocupa más de la mitad de su extensión, es lisa y recubierta en lona de PVC. El portero (maestro invitado) se coloca delante de la pared que está en el otro extremo de la colchoneta. La línea que delimita el lanzamiento está a seis metros de la pared y señalada por dos conos. El primer jugador de la fila de la derecha dispone de un balón de goma blando.

Desarrollo: la actividad comienza cuando el jugador que dispone del balón realiza el lanzamiento. El lanzamiento consiste en salir de la fila botando el balón, dar tres pasos, saltar con la pierna de apoyo y lanzar el balón en la pared del gimnasio, evitando que el portero lo agarre. El lanzador se va al final de su fila y corresponderá al primer participante de la fila de la izquierda realizar el lanzamiento; y así ocurre repetidamente.

Finalización: los monitores finalizan la actividad cuando todos los participantes han realizado el lanzamiento una vez, para pasar a la próxima actividad prevista.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Esta actividad acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- una pared representa la portería, que está delimitada por la anchura de dos conos. La línea de los siete metros del balonmano, que no puede ser pisada para realizar el lanzamiento, está representada por una costura de la colchoneta en la que están dos conos.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - se utiliza un balón para la actividad.

- el balón es de goma, blando, de color azul y tiene un diámetro aproximado de veinte centímetros.
- el balón pertenece al colegio y cuando no es utilizado está guardado en una caja con otros balones iguales, que está situada en el gimnasio.

Material de apoyo: -un monitor dispone de un silbato que lo utiliza para marcar el inicio de la actividad.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- los grupos son los mismos de las actividades anteriores de la clase, en que el alumnado se organizó en cuatro equipos: dos compuestos esencialmente por chicos, y dos formados principalmente por chicas.
- han venido dos monitores de balonmano del Ayuntamiento de Burgos, que han propuesto las diferentes tareas de la clase. Los monitores son también jugadores en el equipo de la Universidad de Burgos.
- uno de los monitores se hace de portero durante toda la actividad.
- el maestro de educación física se encarga de mantener la disciplina del alumnado, que en su mayoría alborota.
- pocos estudiantes realizan la tarea motriz tal y como requieren los monitores, o sea, que se reproduzca la técnica del balonmano. Unos se olvidan de botar el balón, otros de dar los tres pasos o saltar para el lanzamiento. Los maestros comentan brevemente los lanzamientos realizados.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - es una de las actividades de una sesión de educación física, en la que los maestros invitados (monitores de balonmano) han propuesto seis actividades motrices diferentes.

- son destinados aproximadamente **siete minutos** para la “Enseñanza del lanzamiento del balonmano”, de los cuarenta minutos de la clase de educación física.
- las clases correspondientes al mes de septiembre tienen una duración de cuarenta minutos, pues en este mes la jornada lectiva es reducida.
- los maestros invitados marcan el fin de la tarea cuando todos los participantes han realizado el lanzamiento una vez; para pasar a la próxima actividad.
- A causa de la dinámica adoptada, cada participante ejecuta el rol lanzador solamente una vez, lo que implica una media de veinte segundos de acción motriz por estudiante.

Unidad didáctica: no pertenece a ninguna unidad didáctica, sino que corresponde a una clase en la que han venido dos monitores de balonmano para enseñar las técnicas de este deporte.

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: oposición (contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

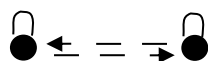
Red social: duelo individual

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero:

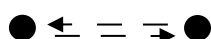
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: objetivo material

Esquema de roles:

	LANZADOR	PORTERO	ESPERA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Se opone al portero, intentando marcar el gol	- Se opone al lanzador, evitando que logre marcar el gol	- Está en fila con los espera de su grupo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Se desplaza hacia delante (portería) botando el balón - Realiza tres pasos sin botarlo y salta antes de la línea, para lanzar el balón hacia la pared	- Está de pie en el terreno liso, delante de la pared - Se desplaza lateralmente con los brazos estirados para interceptar el balón	- Está de pie en un terreno liso - En fila india con su grupo
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es lanzador cuando es su turno de ejecutar la tarea - Vuelve a ser espera después del lanzamiento	- Es portero durante toda la actividad	- Es espera hasta que sea su turno de lanzar el balón, y vuelve a serlo después del lanzamiento
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Realiza un lanzamiento con el balón medicinal	- Intenta interceptar el balón para evitar que éste toque la pared (gol)	

Nº: 10

Fechas: 22/09/2009 (martes)

ENSEÑANZA DEL TIRO DE 7 METROS

Situación inicial: los monitores explican y demuestran al alumnado la técnica del tiro de 7 metros del balonmano. Se mantienen los grupos de las actividades anteriores, en las que los veintidós alumnos y alumnas se organizan en cuatro grupos. Los jugadores de cada grupo se colocan de pie en fila india, paralelas unas a otra, en un extremo del gimnasio; que mide aproximadamente 12 por 20 metros y dispone de una colchoneta en la que ocurre la actividad, que ocupa casi la mitad de su extensión, es lisa y recubierta en lona de PVC. El portero (un monitor) se coloca delante de la pared que está en el otro extremo de la colchoneta. La línea que delimita el lanzamiento está a seis metros de la pared y señalada por dos conos, uno de cada lado.

Desarrollo: la actividad comienza cuando el primer jugador, de la fila de la derecha, realiza el tiro. El tiro de 7 metros consiste en colocarse detrás de la línea, pisando la línea con el pie contrario al brazo que lanzará el balón sin poder moverlo para lanzar el balón en la pared del gimnasio, evitando que el portero lo agarre. El lanzador se va al final de su fila y corresponderá al primer participante de la fila de la izquierda realizar el tiro; y así repetidamente.

Finalización: los monitores finalizan la actividad cuando todos los participantes han realizado el lanzamiento una vez.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Esta actividad acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- una pared representa la portería, que está delimitada por la anchura de dos conos. La línea de los siete metros del balonmano, que no puede ser pisada para realizar el lanzamiento, está representada por una costura de la colchoneta en la que están dos conos.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - se utiliza un balón para la actividad.

- el balón es de goma, blando, de color azul y tiene un diámetro aproximado de veinte centímetros.
- el balón pertenece al colegio y cuando no es utilizado está guardado en una caja con otros balones iguales, que está situada en el gimnasio.

Material de apoyo: - los monitores disponen de un silbato que lo utilizan para marcar el inicio del juego, así como cuando quieren intervenir.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- los grupos son los mismos de las actividades anteriores de la clase, en que el alumnado se organizó en cuatro equipos: dos compuestos esencialmente por chicos, y dos formados principalmente por chicas.
- han venido dos monitores de balonmano del Ayuntamiento de Burgos, que han propuesto las diferentes tareas de la clase. Los monitores son también jugadores en el equipo de la Universidad de Burgos.
- uno de los monitores se hace de portero durante toda la actividad.
- el maestro de educación física se encarga de mantener la disciplina del alumnado, que en su mayoría alborota.
- pocos estudiantes realizan la tarea motriz tal y como requieren los monitores, o sea, reproduciendo la técnica del balonmano; y comentan brevemente los tiros realizados (“muy bien”, “no se puede mover el pie”, etc.).

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - es una de las actividades de una sesión de educación física, en la que los maestros invitados han propuesto seis actividades motrices diferentes.

- son destinados aproximadamente **siete minutos** para la “Enseñanza del tiro de siete metros del balonmano”, de los cuarenta minutos de la clase de educación física.
- las clases correspondientes al mes de septiembre tienen una duración de cuarenta minutos, pues en este mes la jornada lectiva es reducida.
- los maestros invitados marcan el fin de la tarea cuando todos los participantes han realizado el lanzamiento una vez; para pasar a la próxima actividad.
- A causa de la dinámica adoptada, cada participante ejecuta el rol lanzador solamente una vez, lo que implica una media de veinte segundos de acción motriz por estudiante.

Unidad didáctica: no pertenece a ninguna unidad didáctica, sino que corresponde a una clase en la que han venido dos monitores de balonmano para enseñar las técnicas de este deporte.

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: oposición (contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

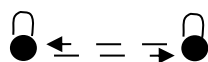
Red social: duelo individual

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero:

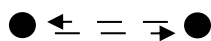
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: objetivo material

Esquema de roles:

	LANZADOR	PORTERO	ESPERA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Se opone al portero, intentando marcar el gol	- Se opone al lanzador, evitando que logre marcar el gol	- Está en fila con los jugadores espera de su grupo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie detrás de la línea de los 7 metros (una costura de la colchoneta) - Pisa la línea con el pie contrario al brazo de lanzar, sin poder moverlo al tirar el balón hacia la pared	- Está de pie en el terreno liso, delante de la pared - Se desplaza lateralmente con los brazos estirados para interceptar el balón	- Está de pie en un terreno liso - En fila india con su grupo
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es lanzador cuando es su turno de ejecutar la tarea - Vuelve a ser espera después del tiro	- Es portero durante toda la actividad	- Es espera hasta que sea su turno de lanzar el balón, y vuelve a serlo después de realizar el tiro
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Realiza un lanzamiento con el balón medicinal, intentando marcar un gol	- Intenta interceptar el balón medicinal, para evitar que éste toque la pared (gol)	

Nº: 11

Fechas: 23/09/2009 (miércoles)

EJERCICIOS DE CALENTAMIENTO (MONITORES)

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas, dos **monitores** de balonmano y el maestro están de pie, dispuestos en círculo en el centro de la cancha multiuso del patio del colegio, que mide aproximadamente cuarenta por veinte metros y está dividida transversalmente por una línea central.

Desarrollo: la actividad empieza en el momento que los monitores proponen y demuestran el primer ejercicio: rotar el tobillo derecho durante diez segundos y lo mismo con el izquierdo. Después agarran las rodillas, que están ligeramente flexionadas, para rotarlas hacia el lado derecho, y luego izquierdo. Rotan las caderas hacia los dos lados agarrando de la cintura, sin mover los pies. Por último, rotan los brazos hacia delante, atrás y luego alternan la dirección de los brazos, moviéndolos en sentidos contrarios.

Finalización: los monitores marcan el final de la actividad para pasar a la próxima (balonmano).

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en la cancha multiuso del patio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los miércoles del curso académico las clases acontecen en el patio, y los martes en el gimnasio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- la cancha multiuso mide aproximadamente cuarenta por veinte metros, está dividida transversalmente por una línea central y dispone de dos porterías, una de frente a la otra en cada extremo de la cancha, que miden dos metros de altura y tres de anchura.

- los participantes están dispuestos en círculo, pisando encima de la línea circular del medio de campo.

- la cancha multiuso es descubierta, dispone de una valla en un lateral que da a la calle. Hay dos vallas que separan la cancha del jardín, que ocupa un lateral y un fondo de la cancha. El otro fondo también tiene valla, que separa la cancha del parque de niños.

Objeto:

Material de apoyo: - los monitores disponen de un silbato que lo utilizan cuando quieren intervenir, por ejemplo para pasar al próximo ejercicio.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- han venido dos monitores de balonmano del Ayuntamiento de Burgos, que han propuesto las diferentes tareas de la clase. Los monitores son también jugadores en el equipo de la Universidad de Burgos.

- los monitores marcan las acciones de la actividad: proponen y demuestran los diferentes ejercicios de calentamientos a ser ejecutados por el alumnado.

- los participantes ejecutan los ejercicios simultáneamente.

- el maestro de educación física observa y se encarga de mantener la disciplina del alumnado, que en su mayoría alborota.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es la actividad de calentamiento de una sesión de educación física, en la que los maestros invitados (monitores de balonmano) han propuesto los partidos de balonmano.

- son destinados aproximadamente **cinco minutos** para los ejercicios de calentamiento, de los cuarenta minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes al mes de septiembre tienen una duración de cuarenta minutos, pues en este mes la jornada lectiva es reducida.

- los maestros invitados marcan el fin de la actividad (calentamiento), para pasar a la actividad principal de la sesión, los partidos de balonmano.

- todos los practicantes ejecutan los ejercicios simultáneamente.

Unidad didáctica: no pertenece a ninguna unidad didáctica, sino que corresponde a una clase en la que han venido dos monitores de balonmano para enseñar las técnicas de este deporte.

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

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	EJECUTOR	COMANDO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Realiza los ejercicios que propone el comando	- Propone y demuestra los diferentes ejercicios
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en un terreno liso, que es el centro de la cancha multiuso - Está dispuesto en círculo con los demás ejecutores - Ejecuta rotaciones con los tobillos, rodillas, cintura y brazos	- Está de pie en un terreno liso, en el centro de la cancha multiuso
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es ejecutor en toda la actividad - Ejecuta los ejercicios simultáneamente a los demás ejecutores	- Es comando en toda la actividad - Marca el inicio y el fin de la actividad - Marca las diferentes acciones
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 12

Fechas: 23/09/2009 (miércoles)

BALONMANO (MONITORES)

Situación inicial: los monitores explican las normas del balonmano (líneas, faltas, etc.), y organizan tres equipos al azar: asignan para cada estudiante un equipo, entregándole un peto, según el orden que están dispuestos en el círculo (verde, rojo, sin peto,...). Un equipo se sienta y los otros dos se colocan cada uno en un campo de la cancha multiuso; que mide aproximadamente cuarenta por veinte metros, está dividida transversalmente por una línea central y dispone de dos porterías en cada extremo de la cancha, que miden dos metros de altura y tres de anchura. Dos jugadores, del equipo que gana al “pares o impares”, se colocan en el centro de la pista y uno de ellos dispone de una pelota de balonmano tamaño 1.

Desarrollo: comienza cuando 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. Para eso, los jugadores de campo del equipo con balón se desplazan por el terreno de juego, realizan pases con el balón. Cuando un jugador dispone del balón debe botarlo para desplazarse, estando prohibido botar, agarrar, botar y volver a coger el balón. El equipo sin balón evita que el otro equipo haga llegar el balón a la portería e intenta recuperarlo, interceptando mediante defensa personal. Los jugadores de campo no pueden entrar en el área de los porteros, y los porteros se mantienen en el área de portería correspondiente. Tampoco un jugador de campo puede tocar el balón al portero de su equipo. 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: dos jugadores del equipo adversario sacan el balón en el medio de la cancha.

Finalización: el juego acaba a los cinco minutos de su inicio. El equipo que ha marcado más goles es el vencedor y jugará el próximo partido. El equipo perdedor se sienta y el que estaba sentado se coloca en uno de los campos para jugar.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en la cancha multiuso del patio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los miércoles del curso académico las clases acontecen en el patio, y los martes en el gimnasio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- la cancha multiuso mide aproximadamente cuarenta por veinte metros, está dividida transversalmente por una línea central y dispone de dos porterías en cada extremo de la cancha, que miden dos metros de altura y tres de anchura.

- la cancha multiuso es descubierta, dispone de una valla en un lateral que da a la calle. Hay dos vallas que separan la cancha del jardín, que ocupa un lateral y un fondo de la cancha. El otro fondo también tiene valla, que separa la cancha del parque de niños.

Objeto: - una pelota de balonmano tamaño 1, 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.

- el balón pertenece al colegio, y cuando no es utilizado está guardado en el gimnasio del colegio.

Material de apoyo: - petos verdes y rojos pertenecientes al colegio para diferenciar los equipos en los partidos de balonmano. El equipo que no lleva peto son los “sin petos”.

- los monitores disponen de un silbato que lo utilizan para marcar el inicio del juego, así como cuando quieren intervenir: marcar faltas, goles, etc.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- han venido dos monitores de balonmano del Ayuntamiento de Burgos, que han propuesto las diferentes tareas de la clase. Los monitores son jugadores en el equipo de la Universidad de Burgos y esperan que el alumnado reproduzca las técnicas del balonmano institucionalizado.

- los monitores organizan el alumnado en tres equipos, según la posición que están colocados en el círculo. Es decir, distribuyen los petos en una secuencia (verde, rojo, sin peto...) para el alumnado, respetando el orden que están en la rueda.

- en ocasiones el maestro de educación física intenta mantener la disciplina del alumnado, que en su mayoría alborota.

- el maestro de educación física pertenece al equipo rojo. Al mismo tiempo que juega también da órdenes a sus compañeros, les anima y echa la bronca. El maestro es golpeado por la pelota en las gafas, pero los estudiantes no les parecen importar y siguen jugando mientras que el maestro se marcha del patio. Pasados algunos minutos, el maestro regresa preguntando eufóricamente a sus compañeros de equipo que esperan en un lateral de la cancha: “¿Qué pasó al final, hemos ganado?”. El maestro impulsa a todo momento la competición y la rivalidad, reforzando la memoria y la oposición.

- los participantes que esperan se ocupan de animar a los equipos que juegan. Aún siendo del mismo equipo, los componentes tenían diferentes preferencias en cuanto al equipo que ganará. Parece ser que las chicas se preocupan que ganen el equipo de sus amigas, mientras los chicos prefieren que gane el equipo que creen más fácil de ganar, ya que será su próximo rival. Los aficionados de ambos los equipos llegan a discutir y pelear en defensa del equipo que en aquel momento es el suyo.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - el balonmano es la actividad principal de una sesión de educación física, en la que los maestros invitados (monitores de balonmano) han propuesto también los ejercicios de calentamiento.

- son destinados aproximadamente **veinticinco minutos** para los partidos de balonmano, de los cuarenta minutos de la clase de educación física. En este tiempo, acontecen seis partidos diferentes, con cinco minutos cada uno. Los monitores marcan el final de cada partido, así como de la actividad como un todo.

- las clases correspondientes al mes de septiembre tienen una duración de cuarenta minutos, pues en este mes la jornada lectiva es reducida.

- los monitores de balonmano marcan el fin de la actividad (partidos de balonmano) cinco minutos antes de acabar la sesión para entregar al alumnado una hoja de inscripción y explicarles cómo deben proceder si quieren inscribirse en la actividad, además de animarles a apuntarse.

Unidad didáctica: no pertenece a ninguna unidad didáctica, sino que corresponde a una clase en la que han venido dos monitores de balonmano para enseñar las técnicas de este deporte.

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación-oposición (con comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

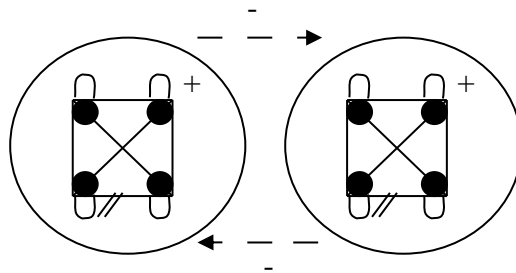
Red social: duelo simétrico por equipos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

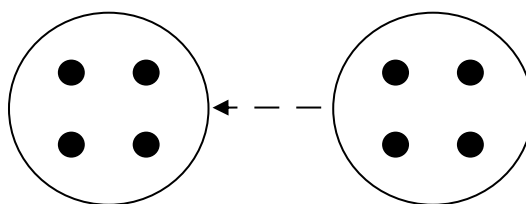
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones: tiempo límite

Subespacio: objetivo material

Esquema de roles:

	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 - 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
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 - Si tiene el balón, deberá botarlo para poder desplazarse 	<ul style="list-style-type: none"> - Está en el área de portería (diámetro de 7 metros desde la portería) y puede desplazarse por este espacio para mantener la portería a salvo, es decir evitar que el balón entre
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 juego finaliza a los 5 minutos de su inicio y es vencedor el equipo que marcó más puntos, que jugará el próximo juego 	<ul style="list-style-type: none"> - Es portero en todo el juego, y puede convertirse en jugador de campo en el próximo juego - Es punto para su equipo cuando el balón entra en la portería adversaria - El juego finaliza a los 5 minutos de su inicio y es vencedor el equipo que marcó más puntos, que jugará el próximo juego
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Debe botar el balón para desplazarse - 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

Nº: 13

Fechas: 29/09/2009 (martes)

CAMPO QUEMADO I

Situación inicial: el maestro separa al azar los veintidós alumnos y alumnas en dos equipos, asignándoles el número 1 ó 2 según el orden que están colocados en el círculo. Los equipos se colocan en sus respectivos campos del terreno de juego, que es la colchoneta del gimnasio, que ocupa casi la mitad de su extensión, es lisa, recubierta en lona de PVC y mide aproximadamente cinco por diecinueve metros. Tres bancos suecos delimitan los espacios del juego: uno representa la línea central que separa los campos adversarios y los otros dos separan el campo del cementerio adversario, que está al fondo del campo adversario. Los “capitanes” de cada equipo echan pares o impares: el ganador empezará con el balón, que es de goma blando de color azul con un diámetro aproximado de veinte centímetros. El maestro señala que los jugadores del equipo vencedor ganarán un punto positivo.

Desarrollo: el juego comienza cuando el capitán, que está en el cementerio, lanza el balón hacia su equipo o intenta golpear un jugador de campo adversario. 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 prisionero. Los jugadores del equipo (jugadores de campo y prisioneros), cuando en posesión del balón, pueden realizar 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 en el cementerio, se convierte en jugador de campo cuando algún jugador de su equipo es golpeado. Los demás prisioneros solo podrán convertirse en jugador de campo si golpean algún jugador de campo del equipo adversario.

Finalización: el juego acaba cuando el último jugador de campo es golpeado: el otro equipo es vencedor y sus jugadores se colocan en fila para que el maestro les apunte el punto **positivo** en la lista de clase.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Este juego acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- tres bancos suecos delimitan los espacios del juego: uno representa la línea central que separa los campos adversarios y los otros dos separan el campo del cementerio adversario, que está al fondo del campo adversario.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.
- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.
- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - un balón para el partido.

- el balón es de goma, blando, y de color azul. Tiene un diámetro aproximado de veinte centímetros.
- el balón pertenece al colegio y cuando no es utilizado está guardado en una caja con otros balones iguales, que está situada en el gimnasio.

Material de apoyo: - tres bancos suecos, que sirven para separar los diferentes espacios del juego (campos y cementerios).

- 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 gimnasio.
- el maestro dispone de un silbato que usa para arbitrar el juego.
- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los números de clase del alumnado, donde apunta los puntos positivos.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el profesor de educación física decide por el juego Campo quemado.
- el maestro separa al azar los estudiantes en dos equipos, asignándoles el número 1 ó 2 según el orden que están colocados en el círculo. El maestro justifica su decisión al alumnado explicando que si les permite escoger los grupos las chicas forman un equipo y los chicos otro.
- los participantes del mismo equipo aunque sean compañeros disputan el balón entre sí, principalmente cuando están aprisionados para intentar salvarse. En ocasiones incluso discuten y pelean por el balón, por ejemplo cada jugador tira el balón hacia su lado. En esta disputa por lanzar el balón, suelen tener ventaja los chicos más habilidosos que incluso fuerzan a sus compañeros de equipo, en las escasas veces que tienen el balón, que les pase para que tiren ellos.
- el maestro observa el juego y se hace de juez: decide y pita con el silbato cuando algún jugador es golpeado. Entretanto, no interviene en los conflictos del juego señalados anteriormente.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es uno de los juegos de una sesión de educación física, en la que se han propuesto tres juegos diferentes.

- son destinados aproximadamente **trece minutos** para el “Campo quemado”, de los cuarenta minutos de la clase de educación física.
- las clases correspondientes al mes de septiembre tienen la duración de cuarenta minutos, pues en este mes la jornada lectiva es reducida.
- los estudiantes del equipo ganador celebran la victoria y forman una fila delante del profesor que les apunta un punto positivo en la lista de clase. El maestro había señalado antes de empezar el partido que el equipo ganador ganaría un positivo.

Unidad didáctica: “Comenzamos el colegio” (Unidad Didáctica 1)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación-oposición (con comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

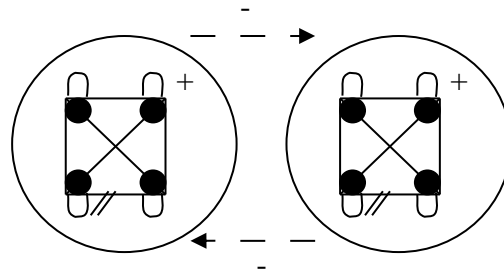
Red social: duelo por equipos simétricos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal adversario: sin contacto

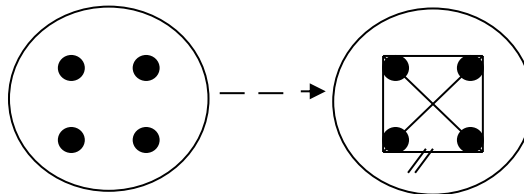
Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



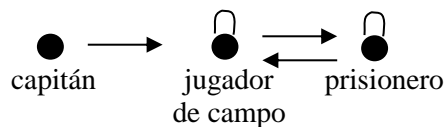
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: local

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	CAPITÁN	PRISIONERO	JUGADOR DE CAMPO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Puede realizar pases con los jugadores de campo de su equipo - Intenta golpear a los jugadores de campo del equipo adversario, para convertirlos en prisioneros 	<ul style="list-style-type: none"> - Puede realizar pases con los jugadores de campo y prisioneros de su equipo - Intenta golpear a los jugadores de campo del equipo adversario, para convertirlos en prisioneros 	<ul style="list-style-type: none"> - Evita ser golpeado por el balón que tira el prisionero y jugadores de campo adversarios - Puede realizar pases con los jugadores de campo y prisioneros de su equipo - Intenta golpear a los jugadores de campo del equipo adversario, para convertirlos en prisioneros
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza en el cementerio correspondiente a su equipo, que está al fondo del campo adversario 	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza en el cementerio correspondiente a su equipo, que está 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 prisionero 	<ul style="list-style-type: none"> - Se convierte en jugador de campo si golpea a algún jugador de campo adversario 	<ul style="list-style-type: none"> - Si es golpeado se convierte en prisionero - El juego termina cuando todos los jugadores de campo de uno de los equipos son convertidos en prisioneros, y el otro equipo es el ganador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Va a por el balón (en la zona del cementerio), intentando cogerlo para recuperarlo 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 del cementerio), intentando cogerlo para recuperarlo a su equipo - Tira el balón hacia los jugadores de campo adversario, intentando golpearlos 	<ul style="list-style-type: none"> - Se esquivo 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 recuperarlo a su equipo - Tira el balón hacia los jugadores de campo adversario, intentando golpearlos

Nº: 14

Fechas: 29/09/2009 (martes)

ALIEN I

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas se distribuyen por toda la colchoneta, que mide aproximadamente cinco por diecinueve metros, ocupa casi la mitad del gimnasio, es lisa, recubierta en lona de PVC y corresponde al área de los jugadores libres. El maestro se coloca de espalda en uno de los extremos de la colchoneta y dispone de un balón de goma blando. El profesor señala que el juego acabará cuando quede solo un jugador libre, éste que será el vencedor (“Alien”) y ganará un punto positivo.

Desarrollo: el juego empieza cuando el maestro lanza el balón hacia atrás. Los jugadores libres intentan coger el balón o se escapan si no se lo creen capaces de alcanzarlo. El jugador libre que logra coger un balón se convierte en atrapador: puede dar un máximo de tres pasos en posesión del mismo para lanzarlo en dirección a otro jugador con la intención de golpearle. Si el jugador agarra el balón o lo recupera en el suelo, así como otro jugador libre, intentará golpear a algún jugador libre que esté cercano. En cambio, si el jugador es golpeado se convierte en atrapado: se va al área exterior a la colchoneta, que la rodea, ocupando un lateral y un fondo de la misma. Cuando el balón llega al área de los jugadores atrapados, éstos lo disputan para cogerlo y lanzarlo hacia un jugador libre con la intención de golpearle, y así salvarse.

Finalización: el juego acaba cuando uno de los dos últimos jugadores que están libres es golpeado. El otro jugador es vencedor y el maestro le apunta un punto **positivo** en la lista de clase.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - un balón para el partido.

- el balón es de goma, blando, y de color azul. Tiene un diámetro aproximado de veinte centímetros.

- el balón pertenece al colegio y cuando no es utilizado está guardado en una caja con otros balones iguales, que está situada en el gimnasio.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato que usa para arbitrar el juego.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los números de clase del alumnado, donde apunta los puntos positivos.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el profesor de educación física que decide por el juego Alien.

- los jugadores que están atrapados disputan el balón entre sí, para intentar salvarse. En ocasiones incluso discuten y pelean por el balón, por ejemplo cada jugador tira el balón hacia su lado. En esta disputa, suelen tener ventaja los chicos más habilidosos, que en alguna ocasión incluso fuerzan a los demás atrapados que les pase el balón para que tiren ellos.

- el maestro observa el juego y se hace de juez: decide y pita con el silbato cuando algún jugador es golpeado. Entretanto, no interviene en los conflictos del juego señalados anteriormente.

- un alumno intenta hacer trampa, probando pasar desapercibidamente al campo de los jugadores libres pero los demás lo ven y cuentan al maestro, que le exige que vuelva al campo de los atrapados.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es uno de los juegos de una sesión de educación física, en la que se han propuesto tres juegos motores diferentes.

- son destinados aproximadamente **doce minutos** para el “Alien”, de los cuarenta minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes al mes de septiembre tienen la duración de cuarenta minutos, pues en este mes la jornada lectiva es reducida.

- el estudiante vencedor celebra la victoria y se coloca delante del profesor que le apunta un punto positivo en la lista de clase. El maestro había señalado antes de empezar el partido que el ganador (jugador libre) ganaría un positivo.

Unidad didáctica: “Comenzamos el colegio” (Unidad Didáctica 1)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: oposición (contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

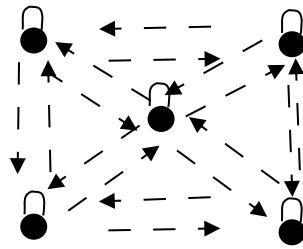
Red social: todos contra todos

Red de comunicación motriz: exclusiva inestable

Contacto corporal compañero:

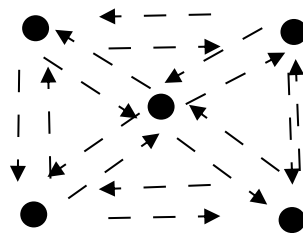
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



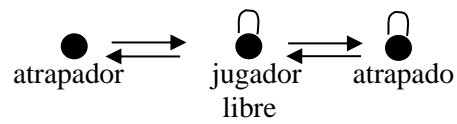
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: general fluctuante

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	JUGADOR LIBRE	JUGADOR ATRAPADO	ATRAPADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Se opone a los demás jugadores libres disputando el balón - Se opone al atrapador evitando ser golpeado 	<ul style="list-style-type: none"> - Se opone a los demás jugadores atrapados disputando el balón - Se opone a los jugadores libres intentando golpearles (para salvarse) 	<ul style="list-style-type: none"> - Se opone a los jugadores libres intentando golpearles
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza libremente por el campo de los jugadores libres (colchoneta), intentando coger el balón al mismo tiempo que evita ser golpeado por el mismo si otro jugador lo coge 	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza por todo el área de los atrapados (laterales de la colchoneta), intentando coger el balón - Va hacia la línea que divide los campos para lanzar el balón hacia los jugadores libres 	<ul style="list-style-type: none"> - Puede dar máximo 3 pasos con el balón antes de lanzarlo
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Se convierte en atrapador si logra coger el balón - Si convierte en jugador atrapado si es golpeado - Es ganador si es el último jugador libre 	<ul style="list-style-type: none"> - Se convierte en jugador libre si logra golpear algún jugador libre 	<ul style="list-style-type: none"> - Vuelve a convertirse en jugador libre cuando lanza el balón
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Intenta coger el balón para convertirse en atrapador - Evita ser golpeado por el balón 	<ul style="list-style-type: none"> - Intenta coger el balón - Si logra coger el balón, lo lanza hacia un jugador libre intentando golpearle 	<ul style="list-style-type: none"> - Lanza el balón hacia un jugador libre intentando golpearle

Nº: 15

Fechas: 29/09/2009 (martes)

TARZAN Y LOS LEONES I

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas se distribuyen por el terreno de juego, que es la colchoneta del gimnasio del colegio que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio, es lisa, recubierta en lona de PVC y mide aproximadamente cinco por diecinueve metros. El maestro elige un alumno para empezar ejecutando el rol de león (atrapador): el niño se coloca a cuatro patas en el suelo. El maestro está de pie en un lateral de la colchoneta.

Desarrollo: el juego comienza cuando el maestro suena el silbato. El jugador león se desplaza a cuatro patas intentando tocar a un jugador libre, que se escapa evitando ser tocado. Cuando el león logra tocar a algún jugador, éste se convierte en león y ayudará al león a atrapar a los jugadores libres. A cada momento, la dificultad va creciendo para los jugadores libres (“tarzanes”) ya que el número de leones aumenta y el terreno de juego es pequeño.

Finalización: el juego termina cuando solamente queda un jugador libre. El estudiante es el vencedor e imita el “Tarzan” a pedido del maestro, que le apunta un punto **positivo** en la lista de clase.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Este juego acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato que usa para arbitrar el juego.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los números de clase del alumnado, donde apunta los puntos positivos.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el profesor de educación física que decide por el juego “Tarzan y los leones”.

- el maestro observa el juego. Entretanto, no interviene en la mayoría de los conflictos que surgen, por ejemplo discusiones en caso de trampas.
- muchos estudiantes intentan hacer trampa, principalmente fingir que no han sido atrapados. En estas situaciones, los demás se quejan entre sí y al maestro, que en la mayoría de los casos no interviene.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es uno de los juegos de una sesión de educación física, en la que se han propuesto tres juegos motores diferentes.

- son destinados aproximadamente **siete minutos** para el “Tarzan y los leones”, de los cuarenta minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes al mes de septiembre tienen la duración de cuarenta minutos, pues en este mes la jornada lectiva es reducida.

- el estudiante vencedor celebra la victoria e imita el Tarzan a pedido del maestro, que le apunta un punto positivo en la lista de clase. El maestro había señalado antes de empezar el partido que el ganador (jugador libre) ganaría un positivo.

Unidad didáctica: “Comenzamos el colegio” (Unidad Didáctica 1)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación-oposición (comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

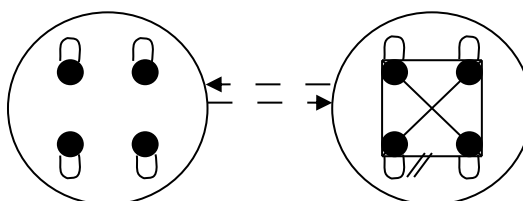
Red social: duelo por equipos disimétricos

Red de comunicación motriz: exclusiva inestable

Contacto corporal compañero: sin contacto

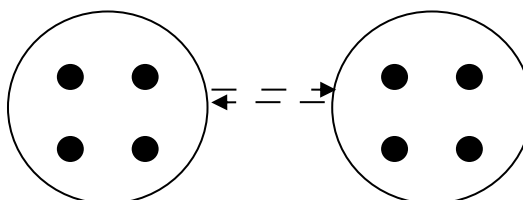
Contacto corporal adversario: simple contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



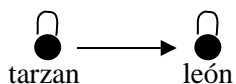
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: general convergente

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	TARZAN (JUGADOR LIBRE)	LEÓN (ATRAPADOR)
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Se opone a los leones intentando atraparles, para convertirles en león	- Se opone a los tarzanes evitando ser atrapado - Coopera con los demás leones al atrapar a los tarzanes
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Se desplaza (corriendo o andando) por todo el terreno de juego, evitando ser tocado por el/los león(es)	- Se desplaza a cuatro patas por todo el terreno de juego, intentando tocar a los tarzanes
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es tarzan hasta el momento en que es atrapado y se convierte en león - El juego acaba cuando queda un tarzan, que es el vencedor	- A partir del momento que es atrapado será león hasta el final del juego
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 16

Fechas: 30/09/2009 (miércoles)

GINKANA

Situación inicial: en la cancha multiuso del patio, veintidós alumnos y alumnas se colocan en fila para coger en el sobre un papelito que está doblado a la mitad y dentro está escrito un color (amarillo, rojo, azul o verde). Según el color que toque, el estudiante corresponderá a este equipo: los jugadores de los equipos se reúnen. El maestro dispone de un cuaderno, en el cual tiene una tabla con las diferentes pruebas y equipos donde va apuntar si cada equipo realiza la prueba correctamente. El maestro entrega a cada equipo nueve hojas pequeñas, en las que están detalladas las nueve pruebas diferentes.

Desarrollo: la ginkana empieza cuando el maestro suena el silbato y todos los equipos leen las pruebas, para comenzarlas. Los participantes del equipo no pueden separarse en ningún momento, es decir, tienen que ejecutar juntos todas las tareas/pruebas, si no el equipo está desclasificado. Las pruebas pueden ser ejecutadas en el orden que desee cada equipo, y son las siguientes:

- 1) Anotar el nombre de la marca del candado de la puerta que está en el pasillo y da salida del patio, y llevarlo hasta el maestro.
- 2) Contar el número de barrotes de todas las espaldas del gimnasio. Apuntar el resultado y llevarlo hasta el maestro.
- 3) Recoger diez objetos desechados en el suelo de todo el patio, por ejemplo botes, envases de chocolate, etc. En el momento que el equipo haya recogido los diez objetos se va hasta el maestro para enseñarlas.
- 4) En la cancha multiuso, el equipo forma una fila india y uno de cada vez tiene que atravesar la cancha botando la pelota de baloncesto y lanzar el balón hacia la canasta. Si el balón entra, vuelve a la fila y sale el próximo jugador de su equipo. Si el balón no entra seguirá intentando hasta conseguirlo. La prueba es superada cuando todos los participantes del equipo han logrado meter una canasta.
- 5) Contar el número de asientos que tiene el salón de actos del centro educativo. Apuntar el resultado y llevarlo hasta el maestro.
- 6) Coger una cuerda en el gimnasio y llevarla hasta la cancha multiuso para ejecutar la tarea delante del maestro. Los participantes del equipo deciden por dar la comba o saltarla: dos personas dan la comba y el resto se pone en la fila. La tarea consiste en que un jugador entre con la cuerda en movimiento, salte tres veces y salga hacia el otro lado, para que el próximo de la fila salte; y así repetidamente. 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. Si algún jugador falla deberán recomenzar la tarea, es decir, empezar otra vez desde el primer jugador de la fila. El equipo guarda la comba en el gimnasio.
- 7) Coger un aro en el gimnasio y llevarlo hasta la cancha multiuso para ejecutar la tarea delante del maestro. La tarea consiste en que todos los jugadores del equipo se coloquen dentro del aro, debiéndose crear estrategias para que quepan todos. El equipo guarda el aro en el gimnasio.
- 8) El equipo se coloca en fila pisando la línea del campo de voleibol. El primero jugador de la fila da una vuelta en el campo, siempre encima de la línea, y se coloca en último de

la fila; y sale el próximo jugador corriendo para dar la vuelta. Así ocurre repetidamente, hasta que el que era primero al principio de la tarea vuelva a esta posición.

9) Coger dos bancos suecos en el gimnasio y llevarlos a la cancha multiuso para ejecutar la tarea delante del maestro. La tarea consiste en colocar los dos bancos unidos por sus extremos y que un jugador de cada vez atraviese los bancos sin desequilibrarse. Si algún jugador falla deberán recomenzar la tarea, es decir, empezar otra vez desde el primer jugador de la fila.

Al final de cada prueba, el maestro anota si el equipo ha superado la prueba y si la han cumplido correctamente.

Finalización: la ginkana termina cuando todos los equipos acaban todas las pruebas. En este momento, los participantes se reúnen alrededor del maestro que les dice el orden de llegada de los equipos y si se han cumplido correctamente todas las pruebas: a partir de esta información, apuntada en su cuaderno, el profesor decide el equipo vencedor. El maestro apunta un **punto positivo** en la lista de clase a los jugadores del equipo ganador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la ginkana acontece en diferentes espacios del centro educativo: patio, pasillo, gimnasio y salón.

- el maestro permanece en la cancha multiuso durante toda actividad.
- el patio dispone de jardines alrededor de la cancha multiuso, ésta mide aproximadamente veinte por cuarenta metros; un parque para niños; escaleras que llevan al pasillo del gimnasio; etc.
- el salón de actos está en la planta baja del edificio, dispone de sillas y de un escenario.
- el gimnasio mide aproximadamente doce por veinte metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente cinco por diecinueve metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. En el gimnasio se guardan todos los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.
- el pasillo está en la parte exterior al gimnasio, dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - en ocho de las nueve tareas se utilizan objetos, que son diferentes según la prueba.

- una pelota de baloncesto color naranja con un diámetro de veintitrés centímetros.
- un aro de plástico con un diámetro aproximado de un metro.
- una cuerda de nylon, que mide aproximadamente once metros de longitud y ocho milímetros de diámetro.
- envases y botes encontrados en el suelo del patio.
- dos bancos suecos de madera, con un asiento que mide dos metros de longitud y treinta centímetros de anchura, que está a treinta y cinco centímetros de altura del suelo.
- aproximadamente cien sillas de madera que están colocadas en filas en el salón.
- espalderas de madera que ocupan todo un lateral de la colchoneta del gimnasio.
- un candado que está en la puerta que da al pasillo.
- todos los materiales (excepto la basura) pertenecen al centro educativo y cuando no son utilizados están guardados en el gimnasio.

Material de apoyo: - un sobre de cartulina que contiene veintidós papelitos. En cada papelito, en la misma proporción, está escrito un color diferente (amarillo, verde, rojo o azul) que corresponde a los cuatro equipos.

- el maestro dispone de un bolígrafo y de un cuaderno, donde tiene dibujada una tabla en la que las columnas representan los cuatro equipos y las filas corresponden a las nueve pruebas.

- cada equipo dispone de nueve hojas pequeñas en las que están detalladas las nueve pruebas diferentes. Al finalizar cada prueba, el equipo entrega la respectiva hoja al maestro, que la guarda en el sobre correspondiente al equipo.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el profesor de educación física que decide por la ginkana y sus tareas.

- el maestro organiza los grupos al azar encargando la observadora de sujetar el sobre para que el alumnado, que está en fila, coja uno de cada vez un papelito, que corresponderá a su equipo (rojo, amarillo, verde o azul).

- algunos estudiantes intentan hacer trampa para cambiar a otro equipo para estar con sus amigos o amigas. El maestro no está en la cancha y la observadora interviene para evitar que cambien los equipos.

- algunos estudiantes (un grupo de chicas) siguen se quejando del resultado de la ginkana mientras regresamos de la educación física al pasillo, afirmando que los “amarillos” han hecho trampas, etc. El profesor se entera y se enfada muchísimo: les echa la bronca señalando que siempre pasa lo mismo, que no aceptan perder, etc. (Obs.: el maestro ya conoce el alumnado del año anterior pues era él el profesor de educación física).

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - la ginkana es la única actividad de una sesión de educación física, que consiste en nueve pruebas diferentes.

- son destinados aproximadamente **treinta minutos** para la ginkana, de los cuarenta minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes al mes de septiembre tienen la duración de cuarenta minutos, pues en este mes la jornada lectiva es reducida.

- la ginkana termina cuando todos los equipos acaban todas las pruebas. En este momento, el maestro dice el orden de llegada de los equipos y si se han cumplido correctamente todas las pruebas. A partir de esta información el profesor decide el equipo vencedor.

- el equipo celebra la victoria y los demás se quejan. El maestro apunta un punto positivo en la lista de clase a los jugadores del equipo ganador y obliga a los demás equipos a felicitarles.

Unidad didáctica: “Comenzamos el colegio” (Unidad Didáctica 1)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (con comunicación motriz)

Dominio: CAI

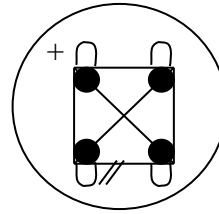
Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: otros (sin contacto y contacto envolvente)

Contacto corporal adversario:

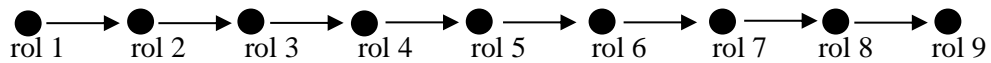
Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: local

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: otros (objetivo material, fuertemente rítmico, a atravesar)

Esquema de roles:

	JUGADOR	JUEZ (MAESTRO)
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Coopera con los jugadores de su equipo para cumplir las nueve pruebas - No puede separarse de los jugadores de su equipo 	<ul style="list-style-type: none"> - Resuelve por las diferentes tareas de la ginkana - Decide si los equipos cumplen las pruebas correctamente
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - El terreno de juego es amplio y engloba el patio (cancha multiuso, jardín, parque de niños, escaleras), gimnasio, pasillos y salón - Se desplaza por diversos espacios del colegio para ejecutar las diferentes pruebas y/o recoger los materiales 	<ul style="list-style-type: none"> - Permanece de pie en la cancha multiuso: cuando los equipos acaban una prueba van hasta allí para comunicarle o enseñarle
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es jugador en toda la ginkana y ejecuta las nueve diferentes tareas en el orden que desee el equipo - Debe permanecer con su equipo en toda la actividad - Intenta junto a su equipo realizar las pruebas lo más rápido que puedan para acabar antes de los demás equipos y ganar la ginkana 	<ul style="list-style-type: none"> - Es juez en toda la ginkana - Decide el equipo ganador en función del orden de llegada y del cumplimiento adecuado de todas las pruebas
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Se utiliza de diferentes objetos para ejecutar las pruebas (aro, pelota de baloncesto, bancos suecos, cuerda, ...) - El material utilizado deberá ser guardado en el gimnasio después de su uso - Dispone de nueve hojas pequeñas, en las que están descritas las pruebas, una en cada hoja 	<ul style="list-style-type: none"> - Dispone de un cuaderno y bolígrafo para anotar en una tabla si los equipos cumplen las diferentes pruebas

Nº: 17

Fecha: 07/10/2009 (miércoles)

Observación: la clase de hoy corresponde al patio, pero está lloviendo y el maestro encarga a un alumno que mire si el gimnasio, la biblioteca y los ordenadores están libres. El gimnasio está libre y bajamos con la condición de marcharnos caso llegue el grupo que tiene clase en el gimnasio. La profesora llega con el grupo y subimos al aula, ya que los demás espacios están ocupados. El maestro aprovecha para explicar la teoría de la próxima unidad didáctica (“Mejoramos nuestra condición física”).

ALIEN II (SIN GANADOR)

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas se distribuyen por toda la colchoneta, que ocupa casi la mitad del gimnasio (mide aproximadamente cinco por diecinueve metros), es lisa, recubierta en lona de PVC y corresponde al área de los jugadores libres. El maestro se coloca de espalda en uno de los extremos de la colchoneta y dispone de un balón de goma blando. El profesor señala que si no llegue antes el otro grupo, el juego acabará cuando quede solo un jugador libre, éste que será el vencedor (“Alien”) y ganará un punto positivo.

Desarrollo: el juego empieza cuando el maestro lanza el balón hacia atrás. Los jugadores libres intentan coger el balón o se escapan si no se lo creen capaces de alcanzarlo. El jugador libre que logra coger un balón se convierte en atrapador: puede dar un máximo de tres pasos en posesión del mismo para lanzarlo en dirección a otro jugador con la intención de golpearle. Si el jugador agarra el balón o lo recupera en el suelo, así como otro jugador libre, intentará golpear a algún jugador libre que esté cercano. En cambio, si el jugador es golpeado se convierte en atrapado: se va al área exterior a la colchoneta, que la rodea, ocupando un lateral y un fondo de la misma. Cuando el balón llega al área de los jugadores atrapados, éstos lo disputan para cogerlo y lanzarlo hacia un jugador libre con la intención de golpearle, y así salvarse.

Finalización: el juego acaba cuando llega el grupo que corresponde a la clase en el gimnasio, y volvemos al aula.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - esta sesión corresponde al patio del colegio, ya que todos los miércoles del curso académico las clases acontecen en el patio, y los martes en el salón. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente. Entretanto está lloviendo y el maestro decide por no salir al patio, que es descubierto. Según el maestro, el grupo que tiene clase en el gimnasio podía estar castigado en el aula y pide a un estudiante que vaya al gimnasio mirar si estaba ocupado. El gimnasio estaba libre y bajamos para jugar al “Alien” hasta el momento en que llegase la profesora con su grupo.

- el juego acontece en el gimnasio del colegio, que mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa

y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.
- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.
- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - un balón para el partido.

- el balón es de goma, blando, y de color azul. Tiene un diámetro aproximado de veinte centímetros.
- el balón pertenece al colegio y cuando no es utilizado está guardado en una caja con otros balones iguales, que está situada en el gimnasio.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato que usa para arbitrar el juego.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los números de clase del alumnado.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el profesor de educación física decide por el juego Alien.
- los jugadores que están atrapados disputan el balón entre sí, para intentar salvarse. En ocasiones incluso discuten y pelean por el balón, por ejemplo cada jugador tira el balón hacia su lado. En esta disputa, suelen tener ventaja los chicos más habilidosos, que en alguna ocasión incluso fuerzan a los demás atrapados que les pase el balón para que tiren ellos.
- el maestro observa el juego y se hace de juez: decide y pita con el silbato cuando algún jugador es golpeado. Entretanto, no interviene en los conflictos del juego señalados anteriormente.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es el único juego de una sesión de educación física, en la que estuvimos casi la totalidad de la sesión en el aula, pues corresponde a la clase en el patio y está lloviendo.

- son destinados aproximadamente **siete minutos** para el “Alien”, de los cincuenta minutos de la clase de educación física.
- las clases correspondientes a los miércoles tienen una duración de cincuenta minutos, diferentemente de las clases de los martes que duran cincuenta y cinco minutos.
- el juego acaba en el momento en que llega la profesora con el grupo que corresponde tener clase en el gimnasio. El maestro interrumpe el juego y dice al alumnado: “¡Se acabó! ¡Hoy hemos quedado sin campeón!”.

Unidad didáctica: “Comenzamos el colegio” (Unidad Didáctica 1)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: oposición (con contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

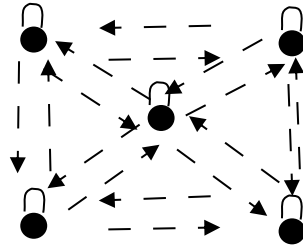
Red social: todos contra todos

Red de comunicación motriz: exclusiva inestable

Contacto corporal compañero:

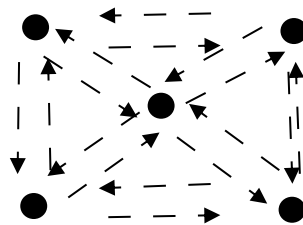
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



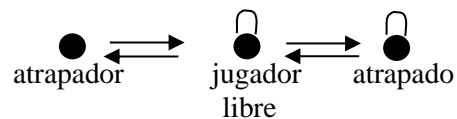
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: general fluctuante

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria. Entretanto, el juego se acaba antes de su final porque llega la profesora con el grupo que corresponde la clase en el gimnasio.

Sistema puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	JUGADOR LIBRE	JUGADOR ATRAPADO	ATRAPADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Se opone a los demás jugadores libres disputando el balón - Se opone al atrapador evitando ser golpeado 	<ul style="list-style-type: none"> - Se opone a los demás jugadores atrapados disputando el balón - Se opone a los jugadores libres intentando golpearles (para salvarse) 	<ul style="list-style-type: none"> - Se opone a los jugadores libres intentando golpearles
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza libremente por el campo de los jugadores libres (colchoneta), intentando coger el balón al mismo tiempo que evita ser golpeado por el mismo si otro jugador lo coge 	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza por todo el área de los atrapados (laterales de la colchoneta), intentando coger el balón - Va hacia la línea que divide los campos para lanzar el balón hacia los jugadores libres 	<ul style="list-style-type: none"> - Puede dar máximo tres pasos con el balón antes de lanzarlo
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Se convierte en atrapador si logra coger el balón - Si convierte en jugador atrapado si es golpeado 	<ul style="list-style-type: none"> - Se convierte en jugador libre si logra golpear algún jugador libre 	<ul style="list-style-type: none"> - Vuelve a convertirse en jugador libre después de lanzar el balón
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Intenta coger el balón para convertirse en atrapador - Evita ser golpeado por el balón 	<ul style="list-style-type: none"> - Intenta coger el balón - Si logra coger el balón, lo lanza hacia un jugador libre intentando golpearle 	<ul style="list-style-type: none"> - Lanza el balón hacia un jugador libre intentando golpearle

Nº: 18

Fechas: 13/10/2009 (martes)

EJERCICIOS DE CALENTAMIENTO (GIMNASIO)

Situación inicial: el maestro y veintidós alumnos y alumnas están de pie en la colchoneta del gimnasio, que es lisa, recubierta en lona de PVC y mide aproximadamente cinco por diecinueve metros.

Desarrollo: la actividad empieza en el momento que el maestro propone y demuestra el primer ejercicio de calentamiento. El maestro va indicando los ejercicios al alumnado, que ya los conoce y los van ejecutando. Primero, rotan el tobillo derecho durante diez segundos y lo mismo con el izquierdo. Después agarran las rodillas, que están ligeramente flexionadas, para rotarlas hacia el lado derecho, y luego izquierdo. Rotan las caderas hacia los dos lados agarrando de la cintura, sin mover los pies. Rotan los brazos hacia delante, atrás y luego alternan la dirección de los brazos, moviéndolos en sentidos contrarios. Por último, los practicantes rotan el cuello repetidamente hacia la derecha, y después izquierda.

Finalización: el maestro marca el final de la actividad para pasar a la próxima prevista.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Esta actividad acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato que lo utiliza cuando quiere intervenir, por ejemplo para pasar al próximo ejercicio.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro que decide por la actividad.

- el maestro marca las acciones de la actividad: propone y demuestra los diferentes ejercicios de calentamientos a ser ejecutados por el alumnado.
- los participantes ejecutan los ejercicios simultáneamente.
- el maestro de educación física intenta mantener la disciplina del alumnado, que en su mayoría alborota.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una tarea de calentamiento de una sesión de educación física en la que el maestro ha propuesto diversas tareas motrices (16), para desarrollar las diferentes capacidades físicas del alumnado (flexibilidad, fuerza, velocidad y resistencia).

- es destinado aproximadamente **un minuto** para los ejercicios de calentamiento, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el maestro marca el fin del calentamiento, para pasar a la próxima actividad.

- todos los practicantes ejecutan los ejercicios simultáneamente.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestra condición física” (Unidad Didáctica 2)

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

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	EJECUTOR	COMANDO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Realiza los ejercicios que propone el comando	- Propone y demuestra los diferentes ejercicios
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en un terreno liso, que es la colchoneta del gimnasio, con los demás ejecutores - Ejecuta rotaciones con los tobillos, rodillas, cintura, brazos y cuello	- Está de pie en un terreno liso, que es la colchoneta del gimnasio, con los ejecutores
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es ejecutor en toda la actividad - Ejecuta los ejercicios simultáneamente a los demás ejecutores	- Es comando en toda la actividad - Marca el inicio y el fin de la actividad - Marca las diferentes acciones
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 19

Fechas: 13/10/2009 (martes)

EJERCICIO DE RESPIRACIÓN

Situación inicial: el maestro y veintidós alumnos y alumnas están de pie en la colchoneta del gimnasio, que mide aproximadamente cinco por diecinueve metros, es lisa y está recubierta en lona de PVC.

Desarrollo: la actividad empieza en el momento que el maestro propone y demuestra el ejercicio a ser ejecutado, que consiste en inspirar y expirar fuertemente el aire. Es decir, inspirar el aire lentamente al mismo tiempo que se coloca de puntillas y se estira los brazos a cima de la cabeza y luego expirar el aire a la vez que vuelve a la posición inicial; y así repetidamente.

Finalización: la actividad acaba cuando los practicantes han realizado cinco veces el ejercicio, para pasar a la próxima tarea prevista.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Esta actividad acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato que lo utiliza cuando quiere intervenir, por ejemplo para pasar a la próxima actividad.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro que decide por la actividad.

- el maestro propone y demuestra el ejercicio a ser ejecutados por el alumnado.

- los participantes ejecutan los ejercicios simultáneamente.

- el maestro de educación física intenta mantener la disciplina del alumnado, que en su mayoría alborota.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una actividad de calentamiento de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto diversas tareas motrices (16), para desarrollar las diferentes capacidades físicas del alumnado (flexibilidad, fuerza, velocidad y resistencia).

- son destinados aproximadamente **dos minutos** para el ejercicio de respiración, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el maestro marca el fin de la actividad cuando todos han realizado cinco veces el ejercicio, para pasar a la próxima actividad.

- todos los practicantes ejecutan los ejercicios simultáneamente.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestra condición física” (Unidad Didáctica 2)

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

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	EJECUTOR	COMANDO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Realiza el ejercicio de respiración que propone el comando	- Propone y demuestra el ejercicio
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en un terreno liso, que es la colchoneta del gimnasio, con los demás ejecutores - Inspira el aire lentamente colocándose de puntillas y estirando los brazos a cima de la cabeza - Expirar el aire volviendo a la posición inicial	- Está de pie en un terreno liso, que es la colchoneta del gimnasio, con los ejecutores - Inspira el aire lentamente colocándose de puntillas y estirando los brazos a cima de la cabeza - Expirar el aire volviendo a la posición inicial
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es ejecutor en toda la actividad - Ejecuta el ejercicio simultáneamente a los demás ejecutores - Ejecuta cinco repeticiones del ejercicio	- Es comando en toda la actividad - Marca el inicio y el fin de la actividad
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 20

Fechas: 13/10/2009 (martes)

EL SALUDO AL SOL

Situación inicial: el maestro y los veintidós alumnos y alumnas están de pie en la colchoneta del gimnasio, que mide aproximadamente cinco por diecinueve metros, es lisa y está recubierta en lona de PVC.

Desarrollo: la actividad empieza en el momento que el maestro propone y demuestra el ejercicio a ser ejecutado. El ejercicio consiste en ejecutar en doce tiempos la secuencia de doce posturas, realizadas como un solo ejercicio continuo, que son:

1. De pie con los pies juntos y las manos en posición de plegaria a la altura del pecho, distribuyendo el peso equilibradamente.
 2. Estirar los brazos hacia arriba y doblarse un poco hacia atrás desde la cintura, empujando las caderas hacia afuera, con las piernas estiradas y el cuello relajado.
 3. Doblar hacia adelante y apoyar la palma de las manos en el suelo, alineadas con los dedos de los pies.
 4. Llevar la pierna derecha hacia atrás y apoyar la rodilla en el suelo. Arquearse hacia atrás y mirar hacia arriba, levantando la barbilla.
 5. Llevar la otra pierna hacia atrás: soportar el peso con las manos y los dedos de los pies.
 6. Bajar las rodillas, luego el cuello y finalmente la frente, manteniendo las caderas arriba y los dedos de los pies doblados hacia adentro.
 7. Bajar las caderas, estirar los dedos de los pies y dóblate hacia atrás, manteniendo las piernas juntas y los hombros bajos.
 8. Doblar los dedos de los pies hacia abajo, elevar las caderas formando una « V » invertida; empujando los talones y cabeza hacia el suelo y manteniendo los hombros hacia atrás.
 9. Llevar el pie derecho (o izquierdo) entre las manos. Descansar la otra rodilla en el suelo y mirar hacia arriba, como en la posición 4.
 10. Llevar el otro pie hacia adelante y dóblate desde la cintura, manteniendo las palmas como en la posición 3.
 11. Estirar las manos hacia adelante, luego hacia arriba y detrás sobre la cabeza, doblándose suavemente desde la cintura, como en la posición 1.
 12. Volver suavemente a la postura de pie y bajar los brazos al lado del cuerpo.
- Así repetidamente.

Finalización: el maestro marca el final de la actividad cuando los practicantes han realizado cinco veces/repeticiones el saludo al sol, para pasar a la próxima actividad prevista.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Esta actividad acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.
- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.
- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.
- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:

- Material de apoyo:** - el maestro dispone de un silbato que lo utiliza cuando quiere intervenir, por ejemplo para pasar a la próxima actividad.
- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro que decide por la actividad.
- el maestro propone y demuestra el ejercicio a ser ejecutado por el alumnado.
- los participantes ejecutan los ejercicios simultáneamente.
- el maestro demuestra la tarea: los estudiantes que ya conocen la ejecutan sin mirarle, mientras los demás miran al maestro para ejecutarla.
- las chicas se muestran más interesadas en la actividad que los chicos. Las chicas se preocupan en ejecutar la tarea con perfección, mientras los niños no parecen motivados y en su mayoría alborotan.
- el maestro de educación física intenta mantener la disciplina del alumnado.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las tareas de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto diversas tareas motrices (16), para desarrollar las diferentes capacidades físicas del alumnado (flexibilidad, fuerza, velocidad y resistencia).

- son destinados aproximadamente **tres minutos** para el “Saludo al sol”, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.
- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.
- el maestro marca el fin de la actividad cuando todos han realizado cinco repeticiones del ejercicio, para pasar a la próxima actividad.
- todos los practicantes ejecutan la tarea simultáneamente.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestra condición física” (Unidad Didáctica 2)

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

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	EJECUTOR	COMANDO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Realiza el ejercicio que propone el comando	- Propone y demuestra el ejercicio
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en un terreno liso, que es la colchoneta del gimnasio, con los demás ejecutores - Realiza la secuencia de doce posturas diferentes, que constituyen el saludo al sol	- Está de pie en un terreno liso, que es la colchoneta del gimnasio, con los ejecutores - Realiza la secuencia de doce posturas diferentes, que constituyen el saludo al sol
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es ejecutor en toda la actividad - Ejecuta el ejercicio simultáneamente a los demás ejecutores - Ejecuta cinco repeticiones del ejercicio	- Es comando en toda la actividad - Marca el inicio y el fin de la actividad
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 21

Fechas: 13/10/2009 (martes)

EL ÁRBOL

Situación inicial: el maestro y los veintidós alumnos y alumnas están de pie con los pies juntos en la colchoneta del gimnasio, que mide aproximadamente cinco por diecinueve metros, es lisa y está recubierta en lona de PVC.

Desarrollo: la actividad empieza en el momento que el maestro propone y demuestra el ejercicio a ser ejecutado. El ejercicio consiste en mirar a un punto fijo a la altura de los ojos para mantener el equilibrio, llevar la planta del pie derecho a la parte interna del muslo izquierdo, manteniendo la rodilla girada hacia fuera y la cadera cuadrada hacia el frente, y elevar los brazos al cielo, conservando las palmas juntas. Mantenerse **treinta segundos** en la postura. Bajar nuevamente los brazos, las manos a la altura del pecho y regresar el pie al suelo. Repetir la postura del árbol con la pierna contraria.

Finalización: el maestro marca el final de la actividad cuando los practicantes han ejecutado dos veces la postura del árbol, una vez con cada pierna, para pasar a la próxima actividad prevista.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Esta actividad acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato que lo utiliza cuando quiere intervenir, por ejemplo para pasar a la próxima actividad.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro que decide por esta actividad.

- el maestro propone y demuestra la tarea a ser ejecutada por el alumnado.

- los participantes ejecutan la tarea motriz simultáneamente.
- el maestro demuestra la tarea: los estudiantes que ya conocen la ejecutan sin mirarle, mientras los demás miran al maestro para ejecutarla.
- las chicas se muestran más interesadas en la actividad que los chicos. Las chicas se preocupan en ejecutar la tarea con perfección, mientras los niños no parecen motivados y en su mayoría alborotan.
- el maestro de educación física intenta mantener la disciplina del alumnado.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las tareas de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto diversas tareas motrices (16), para desarrollar las diferentes capacidades físicas del alumnado (flexibilidad, fuerza, velocidad y resistencia).

- son destinados aproximadamente **dos minutos** para el ejercicio “El árbol”, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.
- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.
- el maestro marca el fin de la actividad cuando todos han realizado dos veces el ejercicio, para pasar a la próxima actividad.
- todos los practicantes ejecutan la tarea simultáneamente.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestra condición física” (Unidad Didáctica 2)

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

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	EJECUTOR	COMANDO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Realiza la tarea que propone el comando	- Propone y demuestra la tarea
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie con los pies juntos en un terreno liso, que es la colchoneta del gimnasio, con los demás ejecutores - Lleva la planta del pie derecho a la parte interna del muslo izquierdo, manteniendo la rodilla girada hacia fuera y la cadera cuadrada hacia el frente - Eleva los brazos al cielo con las palmas de las manos juntas - Baja los brazos y regresa el pie al suelo - Repite la postura con la pierna contraria 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso, que es la colchoneta del gimnasio, con los ejecutores - Lleva la planta del pie derecho a la parte interna del muslo izquierdo, manteniendo la rodilla girada hacia fuera y la cadera cuadrada hacia el frente - Eleva los brazos al cielo con las palmas de las manos juntas - Baja los brazos y regresa el pie al suelo - Repite la postura con la pierna contraria
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es ejecutor en toda la actividad - Ejecuta la tarea simultáneamente a los demás ejecutores - Se mantiene treinta segundos en la postura 	<ul style="list-style-type: none"> - Es comando en toda la actividad - Marca el inicio y el fin de la actividad
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 22

Fechas: 13/10/2009 (martes)

ESTIRAR LAS PIERNAS Y AGRUPARSE

Situación inicial: el maestro y veintidós alumnos y alumnas se tumban boca arriba y abrazan las piernas tocando los muslos en el abdomen en la colchoneta del gimnasio, que mide aproximadamente cinco por diecinueve metros, es lisa y está recubierta en lona de PVC.

Desarrollo: la actividad empieza en el momento que el maestro propone y demuestra el ejercicio a ser ejecutado. El ejercicio consiste en inspirar profundamente el aire estirando las piernas diagonales al suelo al mismo tiempo que sube ligeramente el tronco, mantenerse cinco segundos en esta postura y expirar el aire reagrupándose, o sea, volviendo a la posición inicial; y así ocurre repetidamente.

Finalización: el maestro marca el final de la actividad cuando los practicantes han ejecutado diez repeticiones del ejercicio para pasar a la próxima actividad prevista.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Esta actividad acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato que lo utiliza cuando quiere intervenir, por ejemplo para pasar a la próxima actividad.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro que decide por este ejercicio.

- el maestro propone y demuestra la tarea a ser ejecutada por el alumnado.

- los participantes ejecutan la tarea motriz simultáneamente.

- el maestro demuestra la tarea antes de su inicio y durante la misma: la mayoría de los estudiantes ya conocen la tarea y la ejecutan sin mirar al maestro.
- las chicas se muestran más interesadas en la actividad que los chicos. Las chicas se preocupan en ejecutar la tarea con perfección, mientras los niños no parecen motivados y en su mayoría alborotan.
- el maestro de educación física intenta mantener la disciplina del alumnado.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las tareas de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto diversas tareas motrices (16), para desarrollar las diferentes capacidades físicas del alumnado (flexibilidad, fuerza, velocidad y resistencia).

- son destinados aproximadamente **dos minutos** para este ejercicio, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el maestro marca el fin de la actividad cuando todos han realizado diez repeticiones del ejercicio, para pasar a la próxima actividad.

- todos los practicantes ejecutan la tarea simultáneamente.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestra condición física” (Unidad Didáctica 2)

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

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	EJECUTOR	COMANDO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Realiza el ejercicio que propone el comando	- Propone y demuestra el ejercicio
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Se tumba boca arriba en la colchoneta del gimnasio y abraza las piernas, tocando los muslos en el abdomen - Inspira el aire estirando las piernas diagonales al suelo, subiendo ligeramente el tronco - Expira el aire reagrupándose (volviendo a la posición inicial)	- Se tumba boca arriba en la colchoneta del gimnasio y abraza las piernas, tocando los muslos en el abdomen - Inspira el aire estirando las piernas diagonales al suelo, subiendo ligeramente el tronco - Expira el aire reagrupándose (volviendo a la posición inicial)
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es ejecutor en toda la actividad - Ejecuta el ejercicio simultáneamente a los demás ejecutores - Ejecuta diez repeticiones del ejercicio	- Es comando en toda la actividad - Marca el inicio y el fin de la actividad
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 23

Fechas: 13/10/2009 (martes)

MOVERSE HACIA LOS LADOS CON LA ESPALDA DE APOYO

Situación inicial: el maestro y veintidós alumnos y alumnas, están tumbados boca arriba y abrazan las piernas tocando los muslos en el abdomen, en la colchoneta del gimnasio; que mide aproximadamente cinco por diecinueve metros, es lisa y está recubierta en lona de PVC.

Desarrollo: la actividad empieza en el momento que el maestro propone y demuestra el ejercicio a ser ejecutado. El ejercicio consiste en mover las piernas y troncos, que están agrupados, hacia los dos lados intercaladamente, utilizando la espalda como apoyo. Así ocurre repetidamente.

Finalización: el maestro marca el final de la actividad para pasar a la próxima prevista.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Esta actividad acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato que lo utiliza cuando quiere intervenir, por ejemplo para pasar a la próxima actividad.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro que decide por este ejercicio.

- el maestro propone y demuestra la tarea a ser ejecutada por el alumnado.

- los participantes ejecutan la tarea motriz simultáneamente.

- el maestro demuestra la tarea antes de su inicio: la mayoría de los estudiantes ya conocen la tarea y la ejecutan sin mirar al maestro.

- las chicas se muestran más interesadas en la actividad que los chicos. Las chicas se preocupan en ejecutar la tarea con perfección, mientras los niños no parecen motivados y en su mayoría alborotan.

- el maestro de educación física intenta mantener la disciplina del alumnado.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las tareas de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto diversas tareas motrices (16), para desarrollar las diferentes capacidades físicas del alumnado (flexibilidad, fuerza, velocidad y resistencia).

- es destinado aproximadamente **un minuto** para este ejercicio, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el maestro marca el fin de la actividad cuando todos han realizado diez repeticiones del ejercicio, para pasar a la próxima actividad.

- todos los practicantes ejecutan la tarea simultáneamente.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestra condición física” (Unidad Didáctica 2)

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

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	EJECUTOR	COMANDO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Realiza el ejercicio que propone el comando	- Propone y demuestra el ejercicio
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Se tumba boca arriba en la colchoneta del gimnasio y abraza las piernas, tocando los muslos en el abdomen - Mueve las piernas y tronco, que están agrupados, hacia los dos lados intercaladamente, utilizando la espalda como apoyo	- Se tumba boca arriba en la colchoneta del gimnasio y abraza las piernas, tocando los muslos en el abdomen - Mueve las piernas y tronco, que están agrupados, hacia los dos lados intercaladamente, utilizando la espalda como apoyo
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es ejecutor en toda la actividad - Ejecuta el ejercicio simultáneamente a los demás ejecutores	- Es comando en toda la actividad - Marca el inicio y el fin de la actividad
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 24

Fechas: 13/10/2009 (martes)

ROMPIENDO LA CADENA

Situación inicial: el maestro explica el juego y señala que los cuatro últimos jugadores que permanezcan en la cadena ganarán un positivo. Los veintidós alumnos y alumnas se agarran de las manos y se colocan en fila en el terreno de juego que es el gimnasio que mide aproximadamente doce por veinte metros y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión; de seis columnas colocadas unas paralelas a otras en dos filas; y en una lateral están los bancos suecos, plintos y diversas cajas donde se guardan los materiales.

Desarrollo: el juego comienza cuando el primer jugador de la cadena (comando) empieza a correr. El juego consiste en que el jugador comando intente que los jugadores de la cadena se suelten de la misma, para eliminarles del juego. El jugador comando corre por todo el terreno de juego y los jugadores cadena corren en la misma velocidad que el comando, evitando soltarse de la cadena, es decir, desagarrar de la mano de la persona que está detrás o delante. Para conseguir su objetivo, el jugador comando da vueltas alrededor de las columnas y de los materiales, pasa por debajo de la cadena, cambia el sentido de la carrera, etc. Pasados veinte segundos de su inicio, el maestro hace sonar el silbato para que el jugador que es comando vaya al final de la cadena y que el próximo de la fila se convierta en comando. Si el jugador que estaba en el comando no consigue eliminar a ningún jugador cadena, será eliminado. Así ocurre repetidamente.

Finalización: el juego acaba cuando quedan solamente cuatro jugadores en la cadena. Éstos son los vencedores y el maestro se les apunta un **positivo** en la lista de clase.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato que lo utiliza cuando quiere intervenir en el juego, normalmente cuando algún jugador se suelta de la cadena o incumple las normas.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los números de clase del alumnado, donde apunta los puntos positivos a los vencedores.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro que decide por este juego.

- los participantes eliminados están reunidos en un lateral del gimnasio, de pie o sentados en los bancos suecos, y se dedican a diferentes acciones: unos animan a los jugadores que están en el comando o en la cadena, otros charlan o discuten, algunos chicos se dedican a realizar flexiones de brazo en el suelo.

- en este juego de los cuatro vencedores tres son chicas, lo que es una excepción ya que normalmente son los chicos (algunos de ellos) los ganadores en los juegos sociomotrices propuestos en las clases de educación física.

- el maestro observa el juego e interviene cuando algún jugador se suelta de la cadena o incumple las normas del juego.

- el maestro de educación física intenta mantener la disciplina del alumnado que está eliminado del juego y en su mayoría alborota.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las tareas de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto diversas tareas motrices (16), para desarrollar las diferentes capacidades físicas del alumnado (flexibilidad, fuerza, velocidad y resistencia).

- son destinados aproximadamente **ocho minutos** para el juego “Rompiendo la cadena”, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- antes de empezar el juego, el maestro explica al alumnado que el juego acabará cuando queden cuatro alumnos en la cadena y que estas cuatro personas ganarán el juego y un punto positivo.

- a cada veinte segundos el maestro interrumpe el juego para que cambie el jugador comando: éste se va al final de la cadena y el que era el segundo de la fila se convierte en comando. Si en estos veinte segundos el comando no logra eliminar a ningún jugador cadena, es eliminado del juego.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestra condición física” (Unidad Didáctica 2)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación-oposición (con comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

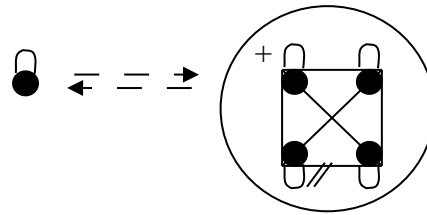
Red social: juego ambivalente

Red de comunicación motriz: ambivalente inestable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

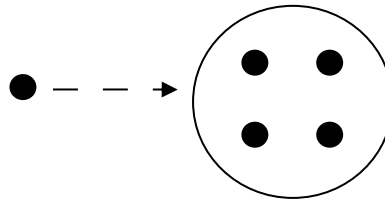
Contacto corporal adversario: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



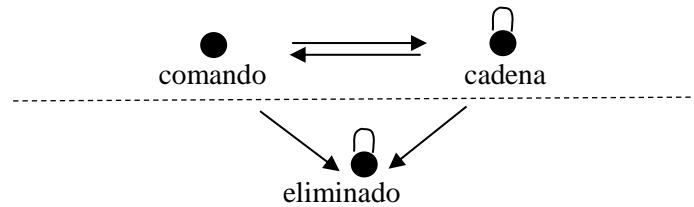
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: general permutante

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	COMANDO	CADENA	ELIMINADO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Se opone a los jugadores cadena, intentando que se suelten de la cadena, para eliminarles del juego	- Se opone al comando evitando soltarse de la cadena - Cooperera con los demás cadenas, intentando mantenerse agarrados de las manos	- Está junto a los demás jugadores eliminados
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Decide la ruta de la cadena - Corre libremente por todo el terreno de juego, que es el gimnasio y dispone de columnas y materiales; de los cuales se aprovecha para rodearlos, para que se rompa la cadena	- Realiza la ruta que decide el comando - Corre persiguiendo el comando por todo el terreno de juego, que es el gimnasio y dispone de columnas y materiales	- Está sentado en uno de los bancos del gimnasio
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es comando durante treinta segundos - Al final de este tiempo se convierte en cadena y se va al final de la misma. - Si no logra eliminar a ningún jugador cadena, es eliminado del juego - El juego acaba cuando quedan cuatro jugadores cadena y/o comando, que son los vencedores	- Se convierte en comando cuando llega su turno, y vuelve a convertirse en cadena - Si se suelta de la cadena se convierte en eliminado - El juego acaba cuando quedan cuatro jugadores cadena y/o comando, que son los vencedores	- Una vez eliminado, seguirá siéndolo hasta que acabe el juego
RELACIÓN CON LOS OBJETOS			

Nº: 25

Fechas: 13/10/2009 (martes)

CORRIENDO Y SALTANDO LOS BANCOS-EN FILAS

Situación inicial: seis bancos suecos están colocados unos paralelos a otros a una distancia aproximada de tres metros a lo largo del lateral del gimnasio, que mide aproximadamente siete por veinte metros y es liso. Los veintidós alumnos y alumnas están colocados en dos filas en frente y a una distancia de dos metros del primer banco. El maestro explica la tarea a ser ejecutada y subraya que no es una competición de filas.

Desarrollo: la actividad comienza cuando los primeros practicantes, de cada una de las filas, empiezan a correr. Pasados aproximadamente cinco segundos, los próximos participantes de cada fila también empiezan a correr, y así repetidamente. La tarea consiste en correr en línea recta hacia el otro extremo del gimnasio debiendo saltar cada uno de los seis bancos, que están transversalmente al sentido de la carrera a lo largo del terreno a atravesar, de la manera que decidan; es decir, con una pierna de cada vez o con los dos pies juntos, sin poder tocar el banco. Después de saltar el último banco, el practicante regresa por un lateral de los bancos del lado que corresponde a su fila y se coloca al final de la misma.

Finalización: el maestro marca el final de la tarea para pasar a la próxima prevista.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul.

- el juego acontece en el lateral de la colchoneta, que mide aproximadamente siete por veinte metros y tiene la superficie lisa formada por baldosas de color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:- seis bancos suecos, que están colocados paralelos unos a otros.

- 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 gimnasio.

- cuatro estudiantes recogen y colocan los bancos en la posición para la actividad. Son los encargados del material, es decir, los alumnos y alumnas que corresponden a providenciar y guardar los materiales necesarios para las clases en este mes.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato que lo utiliza cuando quiere intervenir, por ejemplo para pasar a la próxima actividad.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el maestro propone y demuestra la tarea a ser ejecutada por el alumnado.

- antes de empezar la actividad, el maestro solicita que el alumnado se organice en dos filas. Forman una fila compuesta casi exclusivamente por chicas, y la otra por chicos.

- los participantes esperan en dos filas, respetando su orden, para ejecutar la tarea.

- el maestro interviene en la actividad cuando entiende que el alumnado no está ejecutando correctamente la tarea: interrumpe y vuelve a explicarla; así como interviene en la organización de las filas se observa que los participantes no están respetándola.

- el maestro de educación física intenta mantener la disciplina del alumnado que espera en la fila, ya que en su mayoría alborota.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - es una de las tareas de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto diversas tareas motrices (16), para desarrollar las diferentes capacidades físicas del alumnado (flexibilidad, fuerza, velocidad y resistencia).

- son destinados aproximadamente **dos minutos** para esta tarea, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- antes de empezar la actividad el maestro subraya que no es una competición entre las filas.

- a modo de gestionar el espacio disponible, los participantes están separados en dos filas, que funcionan independientemente. En cada fila, los participantes esperan su turno de ejecutar la tarea: respetando el orden de la misma a cada cinco segundos aproximadamente sale un practicante para ejecutar la tarea.

- el maestro marca el fin de la actividad para pasar a la próxima actividad.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestra condición física” (Unidad Didáctica 2)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz (sin comunicación motriz)

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: a atravesar

Esquema de roles:

	PRACTICANTE	ESPERA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Realiza la tarea en solitario	- Está en fila con los demás participantes espera
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Atraviesa corriendo el terreno liso, que es el lateral del gimnasio, debiendo saltar los seis bancos (con una pierna de cada vez o los dos pies juntos), que están colocados transversalmente al sentido de la carrera - Debe mantener una distancia aproximada de diez metros del practicante que va delante - Después de saltar el último banco, regresa por un lateral de los bancos del lado que corresponde a su fila	- Está de pie dispuesto en fila con los demás esperas
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es practicante en el momento que ejecuta la tarea - Cuando acaba de ejecutar la tarea se coloca al final de la fila, convirtiéndose otra vez en espera	- Espera su turno en la fila, respetando el orden de la misma - Cuando es el primer de la fila espera aproximadamente cinco segundos y se convierte en practicante - Vuelva a ser espera cuando acaba de ejecutar la tarea, colocándose en último de su fila
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Salta a los seis bancos suecos, uno de cada vez, que están colocados transversalmente a lo largo del terreno a atravesar	

Nº: 26

Fechas: 13/10/2009 (martes)

SALTANDO ENCIMA DE LOS BANCOS INTENTANDO TOCAR EL TECHO - EN FILAS

Situación inicial: seis bancos suecos están colocados unos paralelos a otros a una distancia aproximada de tres metros a lo largo del lateral del gimnasio, que mide aproximadamente siete por veinte metros y es liso. Los veintidós alumnos y alumnas están colocados en dos filas en frente y a una distancia de dos metros del primer banco. El maestro explica la tarea a ser ejecutada y subraya que no es una competición de filas.

Desarrollo: la actividad comienza cuando los primeros practicantes, de cada una de las filas, empiezan a correr. Pasados aproximadamente cinco segundos, los próximos participantes de cada fila también empiezan a correr, y así ocurre repetidamente. La tarea consiste en correr en línea recta hacia el otro extremo del gimnasio debiendo saltar encima de cada uno de los seis bancos, que están transversalmente al sentido de la carrera a lo largo del terreno a atravesar. Es decir, correr, frenar, saltar encima del banco y con el impulso del salto estirar los brazos hacia arriba intentando acercarse lo máximo que puede del techo. Después de saltar en el último banco, el practicante regresa por un lateral de los bancos del lado que corresponde a su fila y se coloca al final de la misma.

Finalización: el maestro marca el final de la tarea para pasar a la próxima prevista.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul.

- el juego acontece en el lateral de la colchoneta, que mide aproximadamente siete por veinte metros y tiene la superficie lisa formada por baldosas de color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:- seis bancos suecos, que están colocados paralelos unos a otros.

- 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 gimnasio.

- cuatro estudiantes recogen y colocan los bancos en la posición para la actividad. Son los encargados del material, es decir, los alumnos y alumnas que corresponden a providenciar y guardar los materiales necesarios para las clases en este mes.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato que lo utiliza cuando quiere intervenir, por ejemplo para pasar a la próxima actividad.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el maestro propone y demuestra la tarea a ser ejecutada por el alumnado.

- antes de empezar la actividad, el maestro solicita que el alumnado se organice en dos filas. Forman una fila compuesta casi exclusivamente por chicas, y la otra por chicos.

- los participantes esperan en dos filas, respetando su orden, para ejecutar la tarea.

- el maestro interviene en la actividad cuando entiende que el alumnado no está ejecutando correctamente la tarea: interrumpe y vuelve a explicarla; así como interviene en la organización de las filas se observa que los participantes no están respetándola.

- el maestro de educación física intenta mantener la disciplina del alumnado que espera en la fila, ya que en su mayoría alborota.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - es una de las tareas de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto diversas tareas motrices (16), para desarrollar las diferentes capacidades físicas del alumnado (flexibilidad, fuerza, velocidad y resistencia).

- son destinados aproximadamente **dos minutos** para esta tarea, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- antes de empezar la actividad el maestro subraya que no es una competición entre las filas.

- a modo de gestionar el espacio disponible, los participantes están separados en dos filas, que funcionan independientemente. En cada fila, los participantes esperan su turno de ejecutar la tarea: respetando el orden de la misma a cada cinco segundos aproximadamente sale un practicante para ejecutar la tarea.

- el maestro marca el fin de la actividad para pasar a la próxima actividad.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestra condición física” (Unidad Didáctica 2)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz (sin comunicación motriz)

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: a atravesar

Esquema de roles:

	PRACTICANTE	ESPERA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Realiza la tarea en solitario	- Está en fila con los demás participantes espera
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Atraviesa el terreno liso corriendo, que es el lateral del gimnasio, saltando encima de cada uno de los seis bancos, que están transversalmente al sentido de la carrera a lo largo del terreno a atravesar. Es decir, corre, frena, salta encima del banco y con el impulso del salto estira los brazos hacia arriba intentando acercarse del techo - Debe mantener una distancia aproximada de diez metros del practicante que va delante - Después de saltar en el último banco, regresa por un lateral de los bancos del lado que corresponde a su fila 	- Está de pie dispuesto en fila con los demás esperas
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante en el momento que ejecuta la tarea - Cuando acaba de ejecutar la tarea se coloca al final de la fila y se convierte otra vez en espera 	<ul style="list-style-type: none"> - Espera su turno en la fila y respeta el orden de la misma - Cuando es el primer de la fila espera cinco segundos y se convierte en practicante - Vuelva a ser espera cuando acaba de ejecutar la tarea y se coloca en último de su fila
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Salta encima de seis bancos suecos, uno de cada vez	

Nº: 27

Fechas: 13/10/2009 (martes)

SALTANDO LOS BANCOS CON LOS DOS PIES JUNTOS - EN FILAS

Situación inicial: seis bancos suecos están colocados unos paralelos a otros a una distancia aproximada de tres metros a lo largo del lateral del gimnasio, que mide aproximadamente siete por veinte metros y es liso. Los veintidós alumnos y alumnas están colocados en dos filas en frente y a una distancia de dos metros del primer banco. El maestro explica la tarea a ser ejecutada y subraya que no es una competición de filas.

Desarrollo: la actividad comienza cuando los primeros practicantes, de cada una de las filas, empiezan a correr. Pasados aproximadamente cinco segundos, los próximos participantes de cada fila también empiezan a correr, y así ocurre repetidamente. La tarea consiste en correr en línea recta hacia el otro extremo del gimnasio debiendo saltar cada uno de los seis bancos, que están transversalmente al sentido de la carrera a lo largo del terreno a atravesar, con los dos pies juntos sin poder tocar el banco. Después de saltar el último banco, el practicante regresa por un lateral de los bancos del lado que corresponde a su fila y se coloca al final de la misma.

Finalización: el maestro marca el final de la tarea para pasar a la próxima prevista.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul.
- el juego acontece en el lateral de la colchoneta, que mide aproximadamente siete por veinte metros y tiene la superficie lisa formada por baldosas de color gris.
- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.
- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.
- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:- seis bancos suecos, que están colocados paralelos unos a otros.

- 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 gimnasio.
- cuatro estudiantes recogen y colocan los bancos en la posición para la actividad. Son los encargados del material, es decir, los alumnos y alumnas que corresponden a providenciar y guardar los materiales necesarios para las clases en este mes.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato que lo utiliza cuando quiere intervenir, por ejemplo para pasar a la próxima actividad.
- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).
- el maestro propone y demuestra la tarea a ser ejecutada por el alumnado.
- antes de empezar la actividad, el maestro solicita que el alumnado se organice en dos filas. Forman una fila compuesta casi exclusivamente por chicas, y la otra por chicos.
- los participantes esperan en dos filas, respetando su orden, para ejecutar la tarea.
- el maestro interviene en la actividad cuando entiende que el alumnado no está ejecutando correctamente la tarea: interrumpe y vuelve a explicarla. En esta tarea, el maestro subraya la importancia de saber saltar correctamente con los dos pies juntos porque es fundamental para jugar al baloncesto.
- el maestro interviene en la organización de las filas se observa que los participantes no están respetándola.
- el maestro de educación física intenta mantener la disciplina del alumnado que espera en la fila, ya que en su mayoría alborota.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - es una de las tareas de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto diversas tareas motrices (16), para desarrollar las diferentes capacidades físicas del alumnado (flexibilidad, fuerza, velocidad y resistencia).

- son destinados aproximadamente **dos minutos** para esta tarea, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- antes de empezar la actividad el maestro subraya que no es una competición entre las filas.

- a modo de gestionar el espacio disponible, los participantes están separados en dos filas, que funcionan independientemente. En cada fila, los participantes esperan su turno de ejecutar la tarea: respetando el orden de la misma a cada cinco segundos aproximadamente sale un practicante para ejecutar la tarea.

- el maestro marca el fin de la actividad para pasar a la próxima actividad.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestra condición física” (Unidad Didáctica 2)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz (sin comunicación motriz)

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: a atravesar

Esquema de roles:

	PRACTICANTE	ESPERA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Realiza la tarea en solitario	- Está en fila con los demás participantes espera
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Atraviesa corriendo el terreno liso, que es el lateral del gimnasio, saltando cada uno de los seis bancos con los dos pies juntos, que están colocados transversalmente al sentido de la carrera - Debe mantener una distancia aproximada de diez metros del practicante que va delante - Después de saltar el último banco, regresa por un lateral de los bancos del lado que corresponde a su fila	- Está de pie dispuesto en fila con los demás esperas
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es practicante en el momento en que ejecuta la tarea - Cuando acaba de ejecutar la tarea se coloca al final de la fila, convirtiéndose otra vez en espera	- Espera su turno en la fila y respeta el orden de la misma - Cuando es el primer de la fila espera cinco segundos y se convierte en practicante - Vuelva a ser espera cuando acaba de ejecutar la tarea y se coloca en último de su fila
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Salta a los seis bancos suecos, uno de cada vez, sin poder tocarlos	

Nº: 28

Fechas: 13/10/2009 (martes)

SALTANDO LOS BANCOS (VALLAS) – EN FILAS

Situación inicial: seis bancos suecos están colocados unos paralelos a otros a una distancia aproximada de tres metros a lo largo del lateral del gimnasio, que mide aproximadamente siete por veinte metros y es liso. Los veintidós alumnos y alumnas están colocados en dos filas en frente y a una distancia de dos metros del primer banco. El maestro explica la tarea a ser ejecutada y subraya que no es una competición de filas.

Desarrollo: la actividad comienza cuando los primeros practicantes, de cada una de las filas, empiezan a correr. Pasados aproximadamente cinco segundos, los próximos participantes de cada fila también empiezan a correr, y así ocurre repetidamente. La tarea consiste en correr en línea recta hacia el otro extremo del gimnasio debiendo saltar cada uno de los seis bancos, que están transversalmente al sentido de la carrera a lo largo del terreno a atravesar. El salto debe ser similar al de las carreras de vallas, es decir, la primera pierna que pasa el banco vuelve al suelo de forma rápida y la otra pierna supera el banco casi en ángulo recto con respecto al cuerpo; ambas sin poder tocar el banco (valla). Después de saltar el último banco, el practicante regresa por un lateral de los bancos del lado que corresponde a su fila y se coloca al final de la misma.

Finalización: el maestro marca el final de la tarea para pasar a la próxima prevista.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul.
- el juego acontece en el lateral de la colchoneta, que mide aproximadamente siete por veinte metros y tiene la superficie lisa formada por baldosas de color gris.
- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.
- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.
- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:- seis bancos suecos, que están colocados paralelos unos a otros. 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 gimnasio.

- cuatro estudiantes recogen y colocan los bancos en la posición para la actividad. Son los encargados del material, es decir, los alumnos y alumnas que corresponden a providenciar y guardar los materiales necesarios para las clases en este mes.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato que lo utiliza cuando quiere intervenir, por ejemplo para pasar a la próxima actividad.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el maestro propone y demuestra la tarea a ser ejecutada por el alumnado.

- antes de empezar la actividad, el maestro solicita que el alumnado se organice en dos filas. Forman una fila compuesta casi exclusivamente por chicas, y la otra por chicos.

- los participantes esperan en dos filas, respetando su orden, para ejecutar la tarea.

- el maestro interviene en la actividad cuando entiende que el alumnado no está ejecutando correctamente la tarea: interrumpe y vuelve a explicarla.

- el maestro interviene en la organización de las filas se observa que los participantes no están respetándola.

- el maestro de educación física intenta mantener la disciplina del alumnado que espera en la fila, ya que en su mayoría alborota.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - es una de las tareas de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto diversas tareas motrices (16), para desarrollar las diferentes capacidades físicas del alumnado (flexibilidad, fuerza, velocidad y resistencia).

- son destinados aproximadamente **dos minutos** para esta tarea, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- antes de empezar el maestro subraya que no es una competición entre filas.

- a modo de gestionar el espacio disponible, los participantes están separados en dos filas, que funcionan independientemente. En cada fila, los participantes esperan su turno de ejecutar la tarea: respetando el orden de la misma a cada cinco segundos aproximadamente sale un practicante para ejecutar la tarea.

- el maestro marca el fin de la actividad para pasar a la próxima actividad.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestra condición física” (Unidad Didáctica 2)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz (sin comunicación motriz)

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: a atravesar

Esquema de roles:

	PRACTICANTE	ESPERA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Realiza la tarea en solitario	- Está en fila con los demás participantes espera
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Atraviesa corriendo el terreno liso, que es el lateral del gimnasio, saltando cada uno de los seis bancos que están transversales al sentido de la carrera - El salto consiste en que la primera pierna que pasa el banco vuelve al suelo de forma rápida y la otra pierna supera el banco casi en ángulo recto con respecto al cuerpo; ambas sin poder tocar el banco - Debe mantener una distancia aproximada de diez metros del practicante que va delante - Después de saltar el último banco regresa por un lateral de los bancos 	- Está de pie dispuesto en fila con los demás esperas
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante en el momento que ejecuta la tarea - Cuando acaba de ejecutar la tarea se coloca al final de la fila, convirtiéndose otra vez en espera 	<ul style="list-style-type: none"> - Espera su turno en la fila y respeta el orden de la misma - Cuando es el primer de la fila espera cinco segundos y se convierte en practicante - Vuelva a ser espera cuando acaba de ejecutar la tarea y se coloca en último de su fila
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Salta a los seis bancos suecos, uno de cada vez, sin poder tocarlos	

Nº: 29

Fechas: 13/10/2009 (martes)

APOYAR LAS MANOS EN LOS BANCOS PARA SALTARLOS – EN FILAS

Situación inicial: seis bancos suecos están colocados unos paralelos a otros a una distancia aproximada de tres metros a lo largo del lateral del gimnasio, que mide aproximadamente siete por veinte metros y es liso. Los veintidós alumnos y alumnas están colocados en dos filas en frente y a una distancia de dos metros del primer banco. El maestro explica la tarea a ser ejecutada y subraya que no es una competición de filas.

Desarrollo: la actividad comienza cuando los primeros practicantes, de cada una de las filas, empiezan a correr. Pasados aproximadamente cinco segundos, los próximos participantes de cada fila también empiezan a correr, y así ocurre repetidamente. La tarea consiste en correr en línea recta hacia el otro extremo del gimnasio debiendo saltar cada uno de los seis bancos, que están transversalmente al sentido de la carrera a lo largo del terreno a atravesar. El salto 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; para seguir corriendo. Después de saltar en el último banco, el practicante regresa por un lateral de los bancos del lado que corresponde a su fila y se coloca al final de la misma.

Finalización: el maestro marca el final de la tarea para pasar a la próxima prevista.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul.

- el juego acontece en el lateral de la colchoneta, que mide aproximadamente siete por veinte metros y tiene la superficie lisa formada por baldosas de color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:- seis bancos suecos, que están colocados paralelos unos a otros. 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 gimnasio.

- cuatro estudiantes recogen y colocan los bancos en la posición para la actividad. Son los encargados del material, es decir, los alumnos y alumnas que corresponden a providenciar y guardar los materiales necesarios para las clases en este mes.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato que lo utiliza cuando quiere intervenir, por ejemplo para pasar a la próxima actividad.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el maestro propone y demuestra la tarea a ser ejecutada por el alumnado.

- antes de empezar la actividad, el maestro solicita que el alumnado se organice en dos filas. Forman una fila compuesta casi exclusivamente por chicas, y la otra por chicos.

- los participantes esperan en dos filas, respetando su orden, para ejecutar la tarea.

- el maestro interviene en la actividad cuando entiende que el alumnado no está ejecutando correctamente la tarea: interrumpe y vuelve a explicarla; así como interviene en la organización de las filas se observa que los participantes no están respetándola.

- el maestro de educación física intenta mantener la disciplina del alumnado que espera en la fila, ya que en su mayoría alborota.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - es una de las tareas de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto diversas tareas motrices (16), para desarrollar las diferentes capacidades físicas del alumnado (flexibilidad, fuerza, velocidad y resistencia).

- son destinados aproximadamente **dos minutos** para esta tarea, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- antes de empezar el maestro subraya que no es una competición entre filas.

- a modo de gestionar el espacio disponible, los participantes están separados en dos filas, que funcionan independientemente. En cada fila, los participantes esperan su turno de ejecutar la tarea: respetando el orden de la misma a cada cinco segundos aproximadamente sale un practicante para ejecutar la tarea.

- el maestro marca el fin de la actividad para pasar a la próxima actividad.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestra condición física” (Unidad Didáctica 2)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz (sin comunicación motriz)

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: a atravesar

Esquema de roles:

	PRACTICANTE	ESPERA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Realiza la tarea en solitario	- Está en fila con los demás participantes espera
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Atraviesa corriendo el terreno liso, que es el lateral del gimnasio, saltando a cada uno de los seis bancos, que están transversales al sentido de la carrera a lo largo del terreno a atravesar - El salto 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 los pies en el suelo, volviendo a la posición inicial; para seguir corriendo - Debe mantener una distancia aproximada de diez metros del practicante que va delante - Después de saltar el último banco, regresa por un lateral de los bancos del lado que corresponde a su fila 	- Está de pie dispuesto en fila con los demás esperas
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante en el momento en que ejecuta la tarea - Cuando acaba de ejecutar la tarea se coloca al final de la fila, convirtiéndose otra vez en espera 	<ul style="list-style-type: none"> - Espera su turno en la fila, respetando el orden de la misma - Cuando es el primer de la fila espera cinco segundos y se convierte en practicante - Vuelva a ser espera cuando acaba de ejecutar la tarea y se coloca en último de su fila
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Salta a los seis bancos suecos, uno de cada vez	

Nº: 30

Fechas: 13/10/2009 (martes)

CRUZANDO LOS BANCOS EN PAREJAS SIN CAERSE

Situación inicial: seis bancos suecos están colocados unos paralelos a otros a una distancia aproximada de tres metros a lo largo del lateral del gimnasio, que mide aproximadamente siete por veinte metros y es liso. Los veintidós alumnos y alumnas están en dos filas en frente y a una distancia de dos metros del primer banco. El maestro explica la tarea a ser ejecutada y que las parejas que no se caigan ganarán un positivo.

Desarrollo: la actividad comienza cuando los primeros practicantes de las dos filas, que son pareja, suben cada uno en un extremo del primer banco. La tarea consiste en cruzar hasta el otro extremo del banco sin poder caer del mismo, sino la pareja es desclasificada. Para eso, los jugadores cooperan para cruzar el banco sea abrazándose, uno pasando por encima del otro, etc. La pareja debe superar los seis bancos sin caerse y regresa por un lateral de los bancos del lado que corresponde a su fila y se coloca al final de la misma. Pasados aproximadamente veinte segundos del momento en que sale la primera pareja, salen los dos próximos participantes de cada fila para ejecutar la tarea, y así ocurre repetidamente.

Finalización: la actividad acaba cuando todas las parejas han ejecutado la tarea. En este momento, el maestro decide que todas las parejas están desclasificadas porque han caído alguna vez del banco y nadie gana positivo.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul.

- el juego acontece en el lateral de la colchoneta, que mide aproximadamente siete por veinte metros y tiene la superficie lisa formada por baldosas de color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:- seis bancos suecos, que están colocados paralelos unos a otros. 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 gimnasio.

- cuatro estudiantes recogen y colocan los bancos en la posición para la actividad. Son los encargados del material, es decir, los alumnos y alumnas que corresponden a providenciar y guardar los materiales necesarios para las clases en este mes.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato que lo utiliza cuando quiere intervenir, por ejemplo cuando se entera que algún practicante haya caído del banco y para pasar a la próxima actividad.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los números de clase del alumnado.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el maestro propone y demuestra la tarea a ser ejecutada por el alumnado.

- el maestro decide las parejas, que son en su totalidad mixtas.

- antes de empezar la primera tarea en filas, el maestro solicita que el alumnado se organice en dos filas. Forman una fila compuesta casi exclusivamente por chicas, y la otra por chicos; lo que para esta tarea motriz específica supuso que todas las parejas sean mixtas.

- en el momento que el maestro explica la tarea y la organización de las parejas, el alumnado ya colocado en filas para las actividades anteriores, se enteran de la situación y se quejan colocando cara de asco por tener que tocar al jugador del sexo opuesto. Al principio de la tarea, los que esperan en la fila se ríen y gritan (“Hui”, etc.), cuando la pareja se toca para atravesar el banco, después parecen acostumbrarse.

- los participantes esperan en dos filas, respetando su orden, para ejecutar la tarea con su pareja, que está en la otra fila.

- el maestro interviene en la actividad cuando entiende que el alumnado no está ejecutando correctamente la tarea: interrumpe y vuelve a explicarla; así como interviene en la organización de las filas se observa que los participantes no están respetándola.

- el maestro de educación física intenta mantener la disciplina del alumnado que espera en la fila, ya que en su mayoría alborota.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - es una de las tareas de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto diversas tareas motrices (16), para desarrollar las diferentes capacidades físicas del alumnado (flexibilidad, fuerza, velocidad y resistencia).

- son destinados aproximadamente **cuatro minutos** para esta tarea, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- los participantes esperan el turno de su pareja ejecutar la tarea: respetan el orden de la misma y a cada unos veinte segundos sale una pareja para ejecutar la tarea.

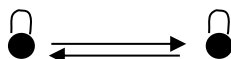
- la actividad acaba cuando todas las parejas han ejecutado la tarea. En este momento, el maestro decide que todas las parejas están desclasificadas por caerse al menos una vez del banco y nadie gana positivo. Es decir, el profesor pregunta al alumnado si alguna pareja no ha caído ninguna vez de los bancos y la mayoría de las parejas contestan que no han caído. El maestro les llama “mentirosos” y decide que ninguna pareja ha logrado el reto y que nadie ganará un punto positivo.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestra condición física” (Unidad Didáctica 2)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre
Objeto: con objeto
Relaciones: cooperación (con comunicación motriz)
Dominio: CAI
Red social: cooperativa
Red de comunicación motriz: exclusiva estable
Contacto corporal compañero: contacto envolvente
Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca
Red de cambio de roles: fijo

Memoria: con memoria
Sistema puntuaciones: sin puntuación
Subespacio: a atravesar

Esquema de roles:

	PRACTICANTE	ESPERA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Coopera con su pareja para cruzar el banco abrazándose, uno pasando por encima del otro u de otra manera	- Está en fila con los demás esperas
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Sube en un banco: cruza hasta el otro extremo sin poder caerse - La pareja debe superar los seis bancos, que están transversales a lo largo del terreno liso, sin caerse - Regresa por un lateral de los bancos y se coloca al final de la fila	- Está de pie en fila con los demás participantes espera
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es practicante en el momento en que ejecuta la tarea con su pareja, que estaba en la misma posición en la otra fila - Si algún practicante cae del banco la pareja está desclasificada de la competición - Cuando acaba de ejecutar la tarea se coloca al final de la fila y se convierte en espera	- Espera su turno en fila - Cuando es el primer de la fila se convierte en practicante con el primer espera de la otra fila (y vuelve a ser espera cuando acaba la tarea)
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Atraviesa los seis bancos suecos, uno de cada vez	

Nº: 31

Fechas: 13/10/2009 (martes)

ALTURITAS I

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas se distribuyen por el terreno de juego, que es liso y corresponde a todo el gimnasio del colegio, que es cubierto, mide aproximadamente doce por veinte metros y dispone de una colchoneta que ocupa casi la mitad de su extensión. El maestro escoge un estudiante al azar para empezar el juego atrapando y le entrega un balón de goma, parcialmente deshinchado, que deberá llevarlo agarrado de una mano.

Desarrollo: el juego comienza cuando el maestro hace sonar el silbato y el jugador atrapador empieza a correr para intentar atrapar a algún jugador libre. Los jugadores libres se escapan del atrapador, evitando ser pillados, o sea, tocados por el balón que el atrapador lleva agarrado en una mano. Si el jugador libre es atrapado, se intercambian los roles: el que era atrapador se convierte en jugador libre y éste, en atrapador. El nuevo atrapador deberá gritar “Peligro” para avisar a los jugadores libres que ahora es él quien atrapa. Los jugadores libres se convierten en inmunes si suben a un nivel superior al suelo, es decir, en las espalderas, bancos suecos, plintos, etc. El jugador atrapador no puede pillar a los jugadores que están en estos espacios; entretanto, el jugador no puede permanecer inmune por más de un minuto, debiendo volver a ser jugador libre.

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

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - se utiliza un balón para el juego, que está parcialmente deshinchado. El balón es de goma, blando, de color morado y tiene un diámetro aproximado de diez centímetros.

- el balón pertenece al colegio y cuando no es utilizado está guardado en una caja con otros balones similares, que está situada en el gimnasio.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir: marcar el final del juego para pasar a la próxima actividad; etc.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los números de clase del alumnado.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quien decide por el juego “Alturitas”.

- el maestro escoge al azar un número de clase, que corresponde a un estudiante, para comenzar el juego ejecutando el rol atrapador.

- el maestro interviene en la actividad cuando algún jugador no cumple las reglas, por ejemplo: no intercambiar los roles cuando es atrapado o permanecer más tiempo que el permitido (un minuto) en los espacios seguros. Esta **última norma** ha sido creada por el profesor a lo largo del juego, debido a que algunos jugadores permanecían en los espacios seguros.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las tareas de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto diversas tareas motrices (16), para desarrollar las diferentes capacidades físicas del alumnado (flexibilidad, fuerza, velocidad y resistencia).

- son destinados aproximadamente **seis minutos** para el juego “Alturitas”, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el maestro marca el final del juego cuando le parece oportuno, para pasar a la próxima actividad.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestra condición física” (Unidad Didáctica 2)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: oposición (contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

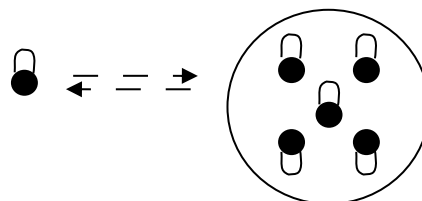
Red social: uno contra todos

Red de comunicación motriz: exclusiva inestable

Contacto corporal compañero:

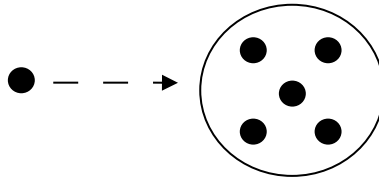
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: general permutante

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	ATRAPADOR	JUGADOR LIBRE	INMUNE
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Se opone a los jugadores libres intentando atraparles para intercambiar los roles	- Se opone al jugador atrapador, evitando ser pillado	- Sube a una alturita para evitar ser pillado por el atrapador
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Se desplaza por el terreno de juego, que es liso y corresponde al gimnasio, intentando atrapar a algún jugador libre - Está prohibido de subir en los espacios altos (espalderas, bancos, plintos)	- Se desplaza por el terreno de juego, que es liso y corresponde al gimnasio, evitando ser atrapado - Si está en riesgo de ser atrapado puede subir a uno de los espacios seguros (espalderas, plintos o bancos suecos) para estar inmune	- Está encima de las espalderas, bancos suecos o plintos, que están distribuidos por el terreno de juego que es el gimnasio
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Se convierte en atrapado el momento que es pillado - Se convierte en jugador libre si atrapa a algún jugador libre	- Si es atrapado se convierte en atrapador - Si sube en algún espacio seguro se convierte en inmune	- Se convierte en inmune cuando está en riesgo y vuelve a ser jugador libre cuando le parece oportuno - Puede estar máximo un minuto inmune, debiendo reconvertirse en jugador libre
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Agarra con una mano a un balón de goma parcialmente deshinchado, para atrapar	- Evita ser tocado por el balón que lleva el atrapador	- Se utiliza de los diferentes materiales del gimnasio (bancos suecos, espalderas, plintos), para estar inmune

Nº: 32

Fechas: 13/10/2009 (martes)

COLOCÁNDOSE EN ORDEN ALFABÉTICO POR EQUIPOS

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas se organizan en dos equipos. Cada equipo se coloca encima de dos bancos suecos, unidos por sus extremos, que están en el lateral del gimnasio, que mide aproximadamente siete por veinte metros y es liso. El maestro explica la tarea y señala que el equipo que la termine primero será el vencedor y que si algún jugador cae de los bancos el juego acabará y el otro equipo será ganador.

Desarrollo: la actividad comienza cuando el maestro hace sonar el silbato. La actividad consiste en que los participantes de cada equipo se coloquen en orden alfabético según la letra inicial del nombre, sin que ningún participante se caiga del banco, sino el equipo es eliminado. Para eso, el equipo coopera creando estrategias para intercambiar la posición que ocupan en los bancos, empezando por pequeños grupos hasta que todos los participantes del equipo estén en el orden.

Finalización: el juego acaba cuando un jugador cae de los bancos: el otro equipo es vencedor y el maestro apunta un **punto positivo** a sus componentes en la lista de clase.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul.
- el juego acontece en el lateral de la colchoneta, que mide aproximadamente siete por veinte metros y tiene la superficie lisa formada por baldosas de color gris.
- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.
- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.
- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:- cuatro bancos suecos, dos para cada equipo (unidos por sus extremos).

- 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 gimnasio.
- cuatro estudiantes recogen y colocan los bancos en la posición para la actividad. Son los encargados del material, es decir, los alumnos y alumnas que corresponden a providenciar y guardar los materiales necesarios para las clases en este mes.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato que lo utiliza cuando quiere intervenir, por ejemplo cuando se entera que algún practicante haya caído del banco y para pasar a la próxima actividad.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los números de clase del alumnado donde apunta los puntos positivos.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quien decide por esta actividad.

- antes de explicar la actividad, el maestro solicita que el alumnado se organice en dos equipos. Los estudiantes forman un equipo compuesto exclusivamente por chicas, y el otro por chicos.

- el maestro explica la tarea al alumnado subrayando que es un juego de cooperación, o sea, que el grupo debe cooperar para conseguir el objetivo, que es colocarse todos los participantes en orden alfabético encima del banco.

- el maestro observa el juego e interviene cuando un participante se cae del banco, marcando el final del juego.

Sexo: mixto. Entretanto, el alumnado se organiza en dos grupos, uno formado por chicas y el otro por chicos, por lo que cooperan con personas del mismo género para alcanzar el objetivo motriz.

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las tareas de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto diversas tareas motrices (16), para desarrollar las diferentes capacidades físicas del alumnado (flexibilidad, fuerza, velocidad y resistencia).

- son destinados aproximadamente **cinco minutos** para esta actividad, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- antes de empezar la tarea, el maestro explica que el equipo que la termine primero será el vencedor y que si algún jugador cae de los bancos el equipo será eliminado y el otro, ganador.

- el juego acaba cuando una jugadora cae de los bancos: el otro equipo es el vencedor y el maestro apunta a sus componentes un punto positivo en la lista de clase.

- el equipo ganador, formado exclusivamente por chicos, celebra exageradamente la victoria de su equipo.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestra condición física” (Unidad Didáctica 2)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (con comunicación motriz)

Dominio: CAI

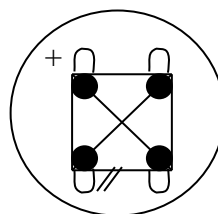
Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: a atravesar

Esquema de roles:

	PRACTICANTE
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Coopera con los practicantes de su equipo para colocarse en orden alfabético encima del banco; sea abrazándose, uno pasando por encima del otro u de otra manera
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie encima de los dos bancos, que están unidos por sus extremos - Está entre dos practicantes de su equipo y debe ir intercambiando de lugar en el banco con los demás practicantes, para que se coloquen en orden alfabético - No puede caer del banco, es decir tocar el/los pie(s) en el suelo, sino su equipo es desclasificado
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es practicante durante toda la actividad - Intenta cumplir la tarea en el menor tiempo posible para que su equipo acabe primero y sea el vencedor del juego
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de dos bancos, que están unidos por sus extremos, en los cuales está encima y debe colocarse en un orden de participantes

Nº: 33

Fechas: 13/10/2009 (martes)

CORRIENDO Y SALTANDO LOS BANCOS (FILA UNICA)

Situación inicial: seis bancos suecos están colocados unos paralelos a otros a una distancia aproximada de tres metros a lo largo del lateral del gimnasio, que mide aproximadamente siete por veinte metros y es liso. Los veintidós alumnos y alumnas están colocados en fila en frente y a una distancia de dos metros del primer banco. El maestro explica la tarea a ser ejecutada.

Desarrollo: la actividad comienza cuando el primer practicante empieza a correr. Pasados aproximadamente tres segundos, el próximo participante de la fila también empieza a correr, y así ocurre repetidamente. La tarea consiste en correr en línea recta hacia el otro extremo del gimnasio debiendo saltar cada uno de los seis bancos, que están transversalmente al sentido de la carrera a lo largo del terreno a atravesar, de la manera que decidan; es decir, con una pierna de cada vez o con los dos pies juntos, sin poder tocar el banco. Después de saltar el último banco, el practicante regresa por un lateral de los bancos y se coloca al final de la fila.

Finalización: el maestro marca el final de la tarea haciendo sonar el silbato repetidas veces porque acaba la sesión.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul.

- la actividad acontece en el lateral de la colchoneta, que mide aproximadamente siete por veinte metros y tiene la superficie lisa formada por baldosas de color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:- seis bancos suecos, que están colocados paralelos unos a otros. 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 gimnasio.

- cuatro estudiantes recogen y colocan los bancos en la posición para la actividad. Son los encargados del material, es decir, los alumnos y alumnas que corresponden a providenciar y guardar los materiales necesarios para las clases en este mes.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato que lo utiliza cuando quiere intervenir, por ejemplo para finalizar la actividad.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el maestro propone la tarea a ser ejecutada por el alumnado. El maestro había propuesto otra actividad (“Arrancar cebollas”), pero a causa de que el alumnado estaba alborotando al colocarse en la posición inicial del juego, el maestro desiste del juego y pasa a esta actividad de saltar los bancos. El maestro se enfada bastante, por lo que no se sabe si ha decidido por esta tarea como forma de castigo o para rellenar el tiempo disponible con una actividad similar a la que se ha hecho en el inicio de la sesión.

- los participantes esperan en la fila, respetando su orden, para ejecutar la tarea.

- el maestro interviene en la actividad cuando entiende que el alumnado no está ejecutando correctamente la tarea; así como interviene en la organización de la fila se observa que los participantes no están respetándola.

- el maestro de educación física intenta mantener la disciplina del alumnado que espera en la fila, ya que en su mayoría alborota.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - es la última actividad de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto diversas tareas motrices (16), para desarrollar las diferentes capacidades físicas del alumnado (flexibilidad, fuerza, velocidad y resistencia).

- son destinados aproximadamente **dos minutos** para esta tarea, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- a modo de gestionar el espacio disponible, los participantes están en fila, en la que los participantes esperan su turno de ejecutar la tarea: respetando el orden de la misma a cada tres segundos aproximadamente sale un practicante para ejecutar la tarea.

- el maestro marca el final de la tarea haciendo sonar el silbato repetidas veces para volver al aula porque acaba la sesión.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestra condición física” (Unidad Didáctica 2)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz (sin comunicación motriz)

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: a atravesar

Esquema de roles:

	PRACTICANTE	ESPERA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Realiza la tarea en solitario	- Está en fila con los demás esperas
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Atraviesa corriendo el terreno liso, que es el lateral del gimnasio, debiendo saltar los seis bancos (con una pierna de cada vez o los dos pies juntos), que están colocados transversalmente al sentido de la carrera - Debe mantener una distancia aproximada de cuatro metros del practicante que va delante - Después de saltar el último banco, regresa por un lateral de los bancos	- Está de pie en fila con los demás esperas
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es practicante en el momento en que ejecuta la tarea - Cuando acaba de ejecutar la tarea se coloca al final de la fila, convirtiéndose otra vez en espera	- Espera su turno en la fila - Cuando es el primer de la fila espera aproximadamente tres segundos y se convierte en practicante - Vuelva a ser espera cuando acaba de ejecutar la tarea y se coloca en último de la fila
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Salta los seis bancos suecos, uno de cada vez	

Nº: 34

Fechas: 14/10/2009 (miércoles)

CORRER ALREDEDOR DE LA CANCHA MULTIUSO-SEIS MINUTOS

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas están colocados de pie en un terreno liso, que es la cancha multiuso. La cancha mide aproximadamente veinte por cuarenta metros y dispone de las líneas correspondientes a los diferentes deportes. El maestro explica al alumnado que deberán correr durante seis minutos y les recomienda que controlen el ritmo de la carrera y la respiración.

Desarrollo: los practicantes comienzan a correr en el momento que el maestro hace sonar el silbato. La tarea consiste en dar vueltas alrededor de la cancha multiuso, en el espacio exterior a las líneas del campo de voleibol, manteniendo el ritmo de la carrera estable. A cada minuto o cuando solicita algún practicante, el maestro informa cuanto tiempo queda de carrera.

Finalización: la tarea acaba cuando cumplen los **seis minutos**: el maestro hace sonar el silbato y todos se reúnen en un lateral de la cancha para tomar las **pulsaciones** con las instrucciones del maestro.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en la cancha multiuso del patio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los miércoles del curso académico las clases acontecen en el patio, y los martes en el gimnasio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- la cancha multiuso mide aproximadamente cuarenta por veinte metros, está dividida transversalmente por una línea central y dispone de dos porterías, una de frente a la otra en cada extremo de la cancha, que miden dos metros de altura y tres de anchura.

- la cancha multiuso es descubierta, dispone de una valla en un lateral que da a la calle. Hay dos vallas que separan la cancha del jardín, que ocupa un lateral y un fondo de la cancha. El otro fondo también tiene valla, que separa la cancha del parque de niños.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para marcar el inicio y el final de la carrera.

- el maestro dispone de un reloj con cronómetro para marcar el tiempo de la carrera.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el maestro propone la tarea a ser ejecutada. Parte del alumnado se queja y la otra parte parece satisfecha, algunos incluso celebran.

- algunos estudiantes, en su mayoría chicos, están motivados con la carrera. Entretanto, otros educandos están cansados y se quejan constantemente al maestro y a los demás estudiantes. La mayoría de las personas que se quejan son chicas.

- el maestro motiva al alumnado, que está cansado y se queja, para que sigan corriendo.

- el maestro interviene en la actividad cuando entiende que el alumnado no está ejecutando correctamente la tarea; por ejemplo, deteniendo la carrera, andando o desplazándose por la parte interna de la cancha de voleibol.

- algunos participantes optan por correr en compañía de otro u otros participantes, sea conversando o solamente corriendo lado a lado: corren en grupos, parejas o tríos, que van cambiando a lo largo del tiempo de la carrera.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto cuatro tareas motrices, para desarrollar las diferentes capacidades físicas del alumnado (flexibilidad, fuerza, velocidad y resistencia).

- son destinados **seis minutos** para la carrera en la cancha, de los cincuenta minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los miércoles tienen una duración de cincuenta minutos, diferentemente de las clases de los martes que duran cincuenta y cinco minutos.

- el maestro marca el final de carrera a los seis minutos de su inicio, haciendo sonar el silbato, para pasar a la próxima actividad.

- a cada aproximadamente un minuto el maestro informa cuanto tiempo queda de carrera. Además, algunos estudiantes que están cansados preguntan constantemente al maestro cuanto queda.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestra condición física” (Unidad Didáctica 2)

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

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	CORREDOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Ejecuta la tarea motriz en solitario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Corre alrededor de la cancha polideportiva del colegio, debiendo ir siempre por la parte externa al campo de voleibol, delimitado por las líneas - Comparte el espacio con los demás corredores
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Empieza a correr cuando el maestro hace sonar el silbato - Corre simultáneamente a los demás corredores - Es corredor en toda la tarea - Corre durante seis minutos hasta que el maestro marque el final de la carrera
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	

Nº: 35

Fechas: 14/10/2009 (miércoles)

EL PAÑUELO

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas forman una fila para coger un papelito en el sobre que sujeta el maestro. La mitad de los papeles corresponden al número 1 y la otra mitad al 2: según el número que coja el estudiante corresponde a su equipo. El equipo 1 se coloca en el lado derecho de la cancha multiuso y el 2 en el lado izquierdo. El maestro va a cada uno de los equipos para que sus componentes cojan un número (del 1 al 11), que corresponderá a su número en el juego. Los once jugadores del equipo se colocan uno al lado del otro en el orden numérico, detrás de la línea de fondo de la cancha, del lado que corresponde a su equipo. Una estudiante sujeta un pañuelo rojo en el centro de la cancha multiuso, que mide aproximadamente veinte por cuarenta metros. El maestro explica el juego y señala que acabará cuando algún equipo marque diez puntos, éste que será el ganador.

Desarrollo: el juego comienza cuando el maestro, que está de pie en un lateral de la cancha, grita un número del 1 al 11. Los dos jugadores, uno de cada equipo, que corresponden a este número deberán correr lo más rápido que se pueda hacia el centro de la cancha, para coger el pañuelo antes de su rival. Si el jugador coge el pañuelo, vuelve corriendo hasta su campo, evitando ser tocado por su rival que le persigue intentando atraparlo. Si el jugador logra llevar el pañuelo hacia su campo, es punto para el equipo. Si el jugador es pillado, es punto para el otro equipo, el del atrapador. Entretanto, si alguno de los jugadores pisa la línea central de la cancha al intentar coger el pañuelo, es punto para el otro equipo. A cada punto el juego reinicia, o sea, el maestro grita otro número; y así ocurre repetidamente.

Finalización: el juego acaba cuando un equipo marca su décimo punto y es el vencedor. Los participantes forman una fila para que el maestro les apunte un **positivo** en la lista de clase.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en la cancha multiuso del patio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los miércoles del curso académico las clases acontecen en el patio, y los martes en el gimnasio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- la cancha multiuso mide aproximadamente cuarenta por veinte metros, está dividida transversalmente por una línea central y dispone de dos porterías, una de frente a la otra en cada extremo de la cancha, que miden dos metros de altura y tres de anchura.

- la cancha multiuso es descubierta, dispone de una valla en un lateral que da a la calle. Hay dos vallas que separan la cancha del jardín, que ocupa un lateral y un fondo de la cancha. El otro fondo también tiene valla, que separa la cancha del parque de niños.

Objeto: - un pañuelo de tejido de algodón de color rojo, que mide aproximadamente treinta por diez centímetros.

- el pañuelo pertenece al colegio y cuando no es utilizado está guardado en una caja en el gimnasio del colegio, con los demás materiales

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado, dónde apunta los puntos positivos para los participantes del equipo ganador.

- un sobre de cartulina que contiene veintidós papelitos, en los que la mitad de los papeles corresponden al número 1 y la otra mitad al 2; que son utilizados para separar los dos equipos.

- dos sobres de cartulina: en cada sobre contiene once papelitos con los números del 1 al 11; que son los números que corresponderán a cada uno de los jugadores del equipo.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quien decide por este juego.

- el maestro opta por organizar los dos equipos al azar, es decir, mediante sorteo. Según el papelito que coja el estudiante corresponderá al equipo 1 ó 2.

- el alumnado celebra cuando sus amigos/as cogen el mismo número, pues serán del mismo equipo.

- dos alumnas están lesionadas y/o enfermas y no pueden correr. Las dos ayudan al maestro sujetando los sobres a la hora de organizar los equipos.

- durante el juego, una de las niñas lesionadas, es la encargada de sujetar al pañuelo.

- los participantes que están en la espera animan a los jugadores de su equipo cuando disputan el pañuelo, aplaudiendo y gritando sus respectivos nombres repetidamente.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto cuatro tareas motrices, para desarrollar las diferentes capacidades físicas del alumnado (flexibilidad, fuerza, velocidad y resistencia).

- son destinados aproximadamente **quince minutos** para el “Pañuelo”, de los cincuenta minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los miércoles tienen una duración de cincuenta minutos, diferentemente de las clases de los martes que duran cincuenta y cinco minutos.

- a cada punto que se marca, el maestro y el alumnado del equipo que ha marcado, aplauden cantando el resultado en el mismo ritmo. Según va acercando el final del juego, los participantes cantan cada vez más alto y aplauden con más fuerza, ya que ambos equipos se aproximan al décimo punto.

- el juego acaba cuando uno de los equipos marca su décimo punto y es el ganador. Los participantes del equipo celebran y ganan un punto positivo.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestra condición física” (Unidad Didáctica 2)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

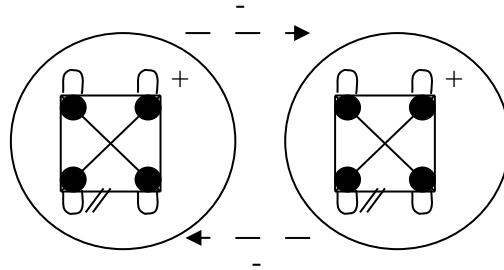
Relaciones: cooperación-oposición (con comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

Red social: duelo simétrico por equipos

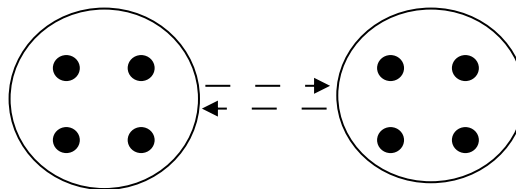
Red de comunicación motriz: exclusiva estable
Contacto corporal compañero: sin contacto
Contacto corporal adversario: simple contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



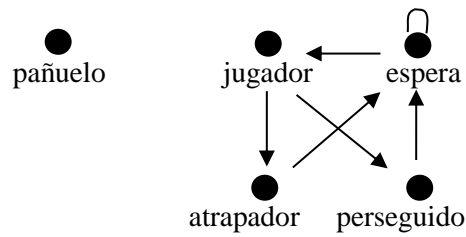
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: local

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria
Sistema puntuaciones: puntuación límite
Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	PAÑUELO	ESPERA	JUGADOR	PERSEGUIDO	ATRAPADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Facilita la ejecución del juego, sujetando el pañuelo para que los jugadores lo disputen	- Está con los demás esperas de su equipo - Coopera con el perseguido, facilitando su entrada en el campo	- Se opone al jugador del equipo adversario, que tiene el mismo número, disputando el pañuelo	- Se opone al atrapador evitando ser pillado	- Se opone al perseguido intentando atraparlo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en el centro de la cancha polideportiva - Sujeta el pañuelo estirado delante de su cuerpo	- Está de pie detrás de la línea de fondo de la cancha polideportiva que corresponde a su equipo	- Atraviesa corriendo la mitad de la cancha polideportiva, intentando coger el pañuelo en el centro de la cancha - No puede pisar ni pasar la línea central de la cancha, sino es punto para el otro equipo	- Si logra coger el pañuelo, vuelve corriendo por su campo intentando cruzar la línea de fondo sin ser atrapado (para marcar un punto)	- Si el jugador adversario coge el pañuelo, corre intentando atraparlo para evitar que cruce la línea de fondo de su equipo (y marque un punto)
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Sujeta el pañuelo durante todo el juego	- Está en espera y se convertirá en jugador si el maestro grita su número - Vuelve a convertirse en espera cuando acaba de disputar el punto	- Se convierte en jugador en el momento que el maestro grita su número, que corresponde a un jugador del equipo adversario	- Marca un punto para su equipo si logra llevar el pañuelo a su campo sin ser pillado - Se convierte en espera cuando acaba de disputar el punto	- Marca un punto para su equipo si logra atrapar al perseguido - Se convierte en espera cuando acaba de disputar el punto
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Sujeta un extremo del pañuelo para que los jugadores lo disputen		- Disputa el pañuelo con el jugador adversario, intentando cogerlo	- Agarra el pañuelo e intenta llevarlo hasta su campo	

Nº: 36

Fechas: 14/10/2009 (miércoles)

EL CORREO DE ZAR I

Situación inicial: los equipos son los mismos del juego anterior, en el que los veintidós alumnos y alumnas forman una fila para coger un papelito en el sobre que sujeta el maestro. La mitad de los papeles ponen el número 1 y la otra mitad el 2: según el número que coja el estudiante corresponde a su equipo. El equipo “1” se coloca en el lado derecho y el “2” en el lado izquierdo de la cancha multiuso, que mide aproximadamente veinte por cuarenta metros. Los once jugadores del equipo se colocan uno al lado del otro, detrás de la línea de fondo de la cancha del lado que corresponde a su equipo. El maestro entrega un papelito para cada equipo y decide el equipo que empezará siendo “ejército” y “caballeros”. El profesor explica el juego y señala que acabará cuando algún equipo marque diez puntos, y será el ganador.

Desarrollo: el equipo que comienza de caballeros escoge a un jugador para llevar el papelito en esta disputa de punto, sin que el otro equipo se entere de la persona escogida; ya que el objetivo es hacer llegar el papelito al campo adversario (la carta a Moscú). El juego comienza cuando el profesor hace sonar el silbato y grita “¡A por los caballeros!”. En este momento, los once jugadores caballeros salen del fondo de la cancha para atravesar corriendo hacia el otro extremo de la misma, intentando cruzar la línea de fondo del equipo adversario. Los jugadores del ejército, que no saben quién lleva el papelito (la carta), defienden su campo intentando tocar a los jugadores caballeros por todo el terreno de juego, para convertirlos en atrapados. El jugador atrapado debe permanecer de pie en el sitio que ha sido pillado y puede salvarse si algún jugador libre de su equipo (caballero) le toque. Es punto para el equipo caballero si el jugador que lleva la carta logra llegar al campo adversario. En el caso que todos los caballeros estén atrapados o en el campo adversario (Moscú), el maestro pregunta quién lleva el papelito. Si es uno de los jugadores que están atrapados ningún equipo puntúa. Al final de cada disputa de punto, el juego se reinicia e intercambian los equipos: el que era caballero se convierte en ejército y viceversa.

Finalización: el juego acaba cuando un equipo marca su décimo punto y es el vencedor. Los participantes forman una fila y el maestro les apunta un **positivo** en la lista de clase.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en la cancha multiuso del patio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los miércoles del curso académico las clases acontecen en el patio, y los martes en el gimnasio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- la cancha multiuso mide aproximadamente cuarenta por veinte metros, está dividida transversalmente por una línea central y dispone de dos porterías, una de frente a la otra en cada extremo de la cancha, que miden dos metros de altura y tres de anchura.

- la cancha multiuso es descubierta, dispone de una valla en un lateral que da a la calle. Hay dos vallas que separan la cancha del jardín, que ocupa un lateral y un fondo de la cancha. El otro fondo también tiene valla, que separa la cancha del parque de niños.

Objeto: - un trozo de papel, para cada equipo, que es blanco, mide aproximadamente cinco por cinco centímetros y pertenece al maestro.

- el papelito representa la carta que debe ser llevada por el jugador caballero escogido, para el campo adversario.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato, que lo utiliza cuando quiere intervenir.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado, dónde apunta los puntos positivos para los participantes del equipo ganador.

- un sobre de cartulina que contiene veintidós papelitos, en los que la mitad de los papeles corresponden al número 1 y la otra mitad al 2; que son utilizados para separar los dos equipos.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quien decide por este juego.

- los equipos son los mismos del juego anterior, en el cual el maestro opta por organizar los dos equipos al azar, es decir, mediante sorteo: según el papelito que coja el estudiante, corresponderá al equipo 1 ó 2. El alumnado celebra cuando sus amigos/as cogen el mismo número, para ser del mismo equipo.

- dos alumnas están lesionadas y/o enfermas y no pueden correr, por tanto no participan del juego. Las niñas se encargan de observar el juego y avisar al maestro en el caso que vean trampas.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto cuatro tareas motrices, para desarrollar las diferentes capacidades físicas del alumnado (flexibilidad, fuerza, velocidad y resistencia).

- son destinados aproximadamente **quince minutos** para el “Correo de Zar”, de los cincuenta minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los miércoles tienen una duración de cincuenta minutos, diferentemente de las clases de los martes que duran cincuenta y cinco minutos.

- los equipos celebran cuando marcan un punto.

- el juego acaba cuando uno de los equipos marca su décimo punto y es el ganador. Los participantes del equipo celebran y ganan un punto positivo.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestra condición física” (Unidad Didáctica 2)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación-oposición (con comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

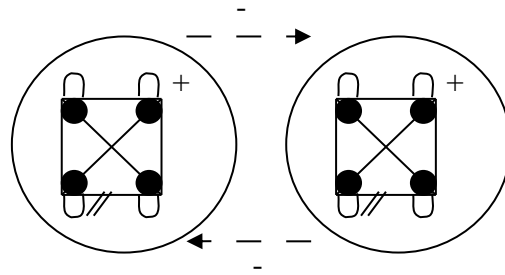
Red social: duelo por equipos disimétricos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: simple contacto

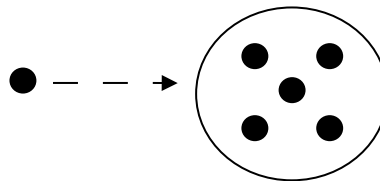
Contacto corporal adversario: simple contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



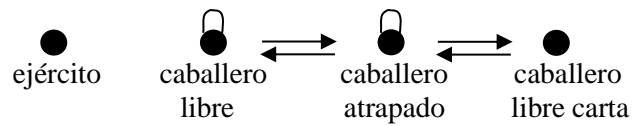
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: local

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: puntuación límite

Subespacio: objetivo material (fijo)

Esquema de roles:

	CABALLERO LIBRE	CABALLERO LIBRE CARTA	CABALLERO ATRAPADO	EJÉRCITO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Coopera con los caballeros atrapados liberándoles - Coopera con el caballero que lleva la carta, distrayendo a los jugadores del ejército, para que no le atrapen - Se opone a los jugadores ejército, evitando ser atrapado 	<ul style="list-style-type: none"> - Coopera con el caballero libre y atrapado, intentando hacer llegar la carta - Se opone a los jugadores del ejército, evitando ser atrapado 	<ul style="list-style-type: none"> - Es liberado si un caballero libre colabora con él tocándole 	<ul style="list-style-type: none"> - Se opone a los caballeros libres y al caballero que lleva la carta, intentando atraparles
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Sale de detrás de la línea de fondo de la cancha, que corresponde a su equipo - Intenta atravesar la cancha hasta el otro fondo, evitando ser tocado por un jugador ejército 	<ul style="list-style-type: none"> - Sale de detrás de la línea de fondo de la cancha, que corresponde a su equipo - Intenta atravesar la cancha hasta el otro fondo (para marcar un punto), evitando ser tocado por un jugador ejército 	<ul style="list-style-type: none"> - Permanece de pie en el sitio que fue atrapado 	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza por el terreno liso (cancha polideportiva), persiguiendo los caballeros libres - Puede permanecer delante de su campo, que es un fondo de la cancha, evitando que los caballeros entren en el mismo
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es caballero libre en esta disputa de punto - Se convierte en caballero atrapado si es tocado por un jugador ejército 	<ul style="list-style-type: none"> - Es caballero libre que lleva la carta en esta disputa de punto - Se convierte en caballero atrapado si es tocado por un jugador ejército 	<ul style="list-style-type: none"> - Se convierte en caballero libre o caballero libre que lleva carta si es tocado por un caballero libre 	<ul style="list-style-type: none"> - Es jugador ejército en toda la disputa de punto
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		<ul style="list-style-type: none"> - Lleva un papelito (la carta) escondido en su ropa 		

Nº: 37

Fechas: 14/10/2009 (miércoles)

CARRERAS EN LA CANCHA

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas se colocan uno al lado del otro detrás de la línea de fondo de la cancha multiuso, que mide aproximadamente veinte por cuarenta metros. Los participantes están de pie, con una pierna delante de la otra, preparados para empezar a correr. El maestro explica la tarea y se coloca en un lateral de la cancha próximo a la “llegada”, que es la línea de fondo de la cancha del otro extremo de la salida.

Desarrollo: la tarea comienza en el momento que el maestro grita “¡Ya!”. Todos los participantes atraviesan la cancha multiuso corriendo en línea recta lo más rápido que puedan, intentando cruzar la línea de llegada antes de los demás.

Finalización: la carrera acaba en el momento en que los participantes cruzan la línea de llegada. El maestro señala el nombre de los tres primeros participantes según el orden de sus llegadas. Se reinicia la tarea dos veces, es decir, se realizan otras dos carreras.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en la cancha multiuso del patio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los miércoles del curso académico las clases acontecen en el patio, y los martes en el gimnasio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- la cancha multiuso mide aproximadamente cuarenta por veinte metros, está dividida transversalmente por una línea central y dispone de dos porterías, una de frente a la otra en cada extremo de la cancha, que miden dos metros de altura y tres de anchura.

- la cancha multiuso es descubierta, dispone de una valla en un lateral que da a la calle. Hay dos vallas que separan la cancha del jardín, que ocupa un lateral y un fondo de la cancha. El otro fondo también tiene valla, que separa la cancha del parque de niños.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quien decide por esta tarea.

- el maestro interviene marcando el inicio de las carreras, controlando la existencia de trampas, y decidiendo quien han sido los vencedores de cada carrera.

- dos alumnas están lesionadas y/o enfermas y no pueden correr, por tanto no participan de la actividad. Las niñas se encargan de observar las carreras y avisar al maestro en el caso que vean trampas, así como el orden de llegada de los tres primeros participantes.

- todos los participantes se oponen intentando correr más rápido que los demás.

- los vencedores, es decir los tres primeros a cruzar la línea de llegada, son siempre chicos.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es la última actividad de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto cuatro tareas motrices, para desarrollar las diferentes capacidades físicas del alumnado (flexibilidad, fuerza, velocidad y resistencia).

- son destinados **cinco minutos** para las carreras en la cancha, de los cincuenta minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los miércoles tienen una duración de cincuenta minutos, diferentemente de las clases de los martes que duran cincuenta y cinco minutos.

- cada carrera acaba en el momento que los participantes cruzan la línea de llegada. En este momento, el maestro señala el nombre de los tres primeros participantes según el orden de sus llegadas.

- se reinicia la carrera dos veces, es decir, realizan tres carreras en el total de la actividad.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestra condición física” (Unidad Didáctica 2)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: oposición (con contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

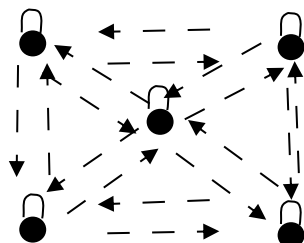
Red social: todos contra todos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: a atravesar

Esquema de roles:

	CORREDOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Se opone a los demás corredores intentando adelantarles en la carrera, para llegar al destino antes y ganarles
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie detrás de una línea de fondo de la cancha polideportiva, con una pierna delante de la otra, preparado para empezar a correr - Atraviesa corriendo en línea recta el terreno liso, que es la cancha polideportiva - Cruza la línea de llegada, que corresponde a la otra línea de fondo de la cancha
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Empieza a correr cuando el maestro grita “¡Ya!” - Es corredor en toda la tarea - Intenta correr lo más rápido que puede para cruzar la línea de llegada antes de los demás corredores y ser vencedor
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	

Nº: 38

Fechas: 20/10/09 (martes)

ESTIRAR LOS BRAZOS ARRIBA, ADELANTE, HACIA LOS LADOS Y ATRÁS

Situación inicial: el maestro y veintidós alumnos y alumnas están de pie, distribuidos por la colchoneta del gimnasio; que mide aproximadamente cinco por diecinueve metros, es lisa y está recubierta en lona de PVC.

Desarrollo: la actividad empieza en el momento en que el maestro propone y demuestra la tarea a ser ejecutada. El ejercicio consiste en entrelazar los dedos de las manos y estirar los brazos hacia adelante, a cima, al lado derecho e izquierdo, y detrás del cuerpo. Se mantiene aproximadamente diez segundos en cada una de las posturas y se pasa a la próxima.

Finalización: el maestro marca el final del ejercicio para pasar al próximo previsto.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Esta actividad acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quién decide por este ejercicio de estiramiento.

- el maestro propone y demuestra el ejercicio a ser ejecutados por el alumnado.

- los participantes ejecutan los ejercicios simultáneamente.

- las chicas parecen más motivadas que los chicos en la realización de la tarea.

- el maestro de educación física intenta mantener la disciplina del alumnado, que en su mayoría alborota.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una actividad de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto diversas tareas motrices (13), para desarrollar las diferentes capacidades físicas del alumnado (flexibilidad, fuerza, velocidad y resistencia).

- son destinados aproximadamente **dos minutos** para esta tarea, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el maestro marca el fin de la actividad, para pasar a la próxima tarea.

- todos los practicantes ejecutan los ejercicios simultáneamente.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestra condición física” (Unidad Didáctica 2)

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

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	EJECUTOR	COMANDO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Realiza el ejercicio de estiramiento que propone el comando, en solitario	- Propone y demuestra el ejercicio
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en un terreno liso, que es la colchoneta del gimnasio, con los demás ejecutores - Entrelaza los dedos de las manos y estira los brazos hacia adelante, a cima, al lado derecho e izquierdo, y detrás del cuerpo	- Está de pie en un terreno liso, que es la colchoneta del gimnasio, con los ejecutores - Entrelaza los dedos de las manos y estira los brazos hacia adelante, a cima, al lado derecho e izquierdo, y detrás del cuerpo
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es ejecutor en toda la actividad - Ejecuta el ejercicio simultáneamente a los demás ejecutores	- Es comando en toda la actividad - Marca el inicio y el fin de la actividad
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 39

Fechas: 20/10/09 (martes)

MOVER LA CABEZA CIRCULARMENTE HACIA LA DERECHA E IZQUIERDA

Situación inicial: el maestro y veintidós alumnos y alumnas están de pie, distribuidos por la colchoneta del gimnasio; que mide aproximadamente cinco por diecinueve metros, es lisa y está recubierta en lona de PVC.

Desarrollo: la actividad empieza en el momento en que el maestro propone y demuestra la tarea a ser ejecutada. 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 maestro marca el final de la tarea para pasar a la próxima prevista.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Esta actividad acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quién decide por esta tarea.

- el maestro propone y demuestra la tarea a ser ejecutada por el alumnado.

- los participantes ejecutan la tarea simultáneamente.

- las chicas parecen más motivadas que los chicos en la realización de la tarea.

- el maestro de educación física intenta mantener la disciplina del alumnado, que en su mayoría alborota.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una actividad de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto diversas tareas motrices (13), para desarrollar las diferentes capacidades físicas del alumnado (flexibilidad, fuerza, velocidad y resistencia).

- es destinado aproximadamente **un minuto** para esta tarea, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el maestro marca el fin de la actividad, para pasar a la próxima tarea.

- todos los practicantes ejecutan los ejercicios simultáneamente.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestra condición física” (Unidad Didáctica 2)

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

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	EJECUTOR	COMANDO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Realiza la tarea que propone el comando, en solitario	- Propone y demuestra la tarea
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en un terreno liso, que es la colchoneta del gimnasio, con los demás ejecutores - Mueve el cuello circularmente hacia la derecha - Mueve el cuello circularmente hacia la izquierda	- Está de pie en un terreno liso, que es la colchoneta del gimnasio, con los ejecutores - Mueve el cuello circularmente hacia la derecha - Mueve el cuello circularmente hacia la izquierda
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es ejecutor en toda la actividad - Ejecuta el ejercicio simultáneamente a los demás ejecutores	- Es comando en toda la actividad - Marca el inicio y el fin de la actividad
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 40

Fechas: 20/10/09 (martes)

SUBIR Y BAJAR LOS HOMBROS

Situación inicial: el maestro y veintidós alumnos y alumnas están de pie, distribuidos por la colchoneta del gimnasio; que mide aproximadamente cinco por diecinueve metros, es lisa y está recubierta en lona de PVC.

Desarrollo: la actividad empieza en el momento en que el maestro propone y demuestra la tarea a ser ejecutada. La tarea consiste en subir los dos hombros simultáneamente intentando tocar las orejas y bajarlos, volviendo a la posición inicial; y así repetidamente.

Finalización: el maestro marca el final de la tarea para pasar a la próxima prevista.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Esta actividad acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quién decide por esta tarea.

- el maestro propone y demuestra la tarea a ser ejecutada por el alumnado.

- los participantes ejecutan la tarea simultáneamente.

- las chicas parecen más motivadas que los chicos en la realización de la tarea.

- el maestro de educación física intenta mantener la disciplina del alumnado, que en su mayoría alborota.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una actividad de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto diversas tareas motrices (13), para desarrollar las diferentes capacidades físicas del alumnado (flexibilidad, fuerza, velocidad y resistencia).

- es destinado aproximadamente **un minuto** para esta tarea, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el maestro marca el fin de la actividad, para pasar a la próxima tarea.

- todos los practicantes ejecutan los ejercicios simultáneamente.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestra condición física” (Unidad Didáctica 2)

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

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	EJECUTOR	COMANDO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Realiza la tarea que propone el comando, en solitario	- Propone y demuestra la tarea
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en un terreno liso, que es la colchoneta del gimnasio, con los demás ejecutores - Sube los hombros intentando tocar las orejas y los baja, volviendo a la posición inicial	- Está de pie en un terreno liso, que es la colchoneta del gimnasio, con los ejecutores - Sube los hombros intentando tocar las orejas y los baja, volviendo a la posición inicial
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es ejecutor en toda la actividad - Ejecuta el ejercicio simultáneamente a los demás ejecutores - Ejecuta cuantas repeticiones le da tiempo	- Es comando en toda la actividad - Marca el inicio y el fin de la actividad
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 41

Fechas: 20/10/09 (martes)

ABRIR LAS PIERNAS ADELANTE: ESTIRAR EL CUADRÍCEPS FEMORAL

Situación inicial: el maestro y veintidós alumnos y alumnas están de pie, distribuidos por la colchoneta del gimnasio; que mide aproximadamente cinco por diecinueve metros, es lisa y está recubierta en lona de PVC.

Desarrollo: la actividad empieza en el momento en que el maestro propone y demuestra la tarea a ser ejecutada. El ejercicio consiste en adelantar una pierna y flexionarla, y atrasar la otra manteniéndola estirada durante aproximadamente veinte segundos. Girar el cuerpo a ciento ochenta grados y flexionar la pierna que estaba estirada.

Finalización: el maestro marca el final del ejercicio para pasar al próximo previsto.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Esta actividad acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quién decide por esta tarea.

- el maestro propone y demuestra la tarea a ser ejecutada por el alumnado.

- los participantes ejecutan la tarea simultáneamente.

- las chicas parecen más motivadas que los chicos en la realización de la tarea.

- el maestro de educación física intenta mantener la disciplina del alumnado, que en su mayoría alborota.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una actividad de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto diversas tareas motrices (13), para desarrollar las diferentes capacidades físicas del alumnado (flexibilidad, fuerza, velocidad y resistencia).

- es destinado aproximadamente **un minuto** para este ejercicio, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el maestro marca el fin de la actividad, para pasar a la próxima tarea.

- todos los practicantes ejecutan el ejercicio simultáneamente.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestra condición física” (Unidad Didáctica 2)

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

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	EJECUTOR	COMANDO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Realiza la tarea que propone el comando, en solitario	- Propone y demuestra la tarea
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en un terreno liso, que es la colchoneta del gimnasio, con los demás 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	- Está de pie en un terreno liso, que es la colchoneta del gimnasio, con los 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
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es ejecutor en toda la actividad - Ejecuta el ejercicio simultáneamente a los demás ejecutores	- Es comando en toda la actividad - Marca el inicio y el fin de la actividad
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 42

Fechas: 20/10/09 (martes)

ABRIR LAS PIERNAS LATERALMENTE: ESTIRAR LAS INGLES

Situación inicial: el maestro y veintidós alumnos y alumnas están de pie, distribuidos por la colchoneta del gimnasio; que mide aproximadamente cinco por diecinueve metros, es lisa y está recubierta en lona de PVC.

Desarrollo: la actividad empieza en el momento en que el maestro propone y demuestra la tarea a ser ejecutada. El ejercicio consiste en abrir las piernas lateralmente y flexionar una de las piernas para el lado correspondiente, manteniéndola flexionada durante aproximadamente veinte segundos. Volver a la posición inicial y flexionar la otra pierna por más veinte segundos.

Finalización: el maestro marca el final del ejercicio para pasar al próximo previsto.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Esta actividad acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quién decide por esta tarea.

- el maestro propone y demuestra la tarea a ser ejecutada por el alumnado.

- los participantes ejecutan la tarea simultáneamente.

- las chicas parecen más motivadas que los chicos en la realización de la tarea.

- el maestro de educación física intenta mantener la disciplina del alumnado, que en su mayoría alborota.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una actividad de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto diversas tareas motrices (13), para desarrollar las diferentes capacidades físicas del alumnado (flexibilidad, fuerza, velocidad y resistencia).

- es destinado aproximadamente **un minuto** para este ejercicio, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el maestro marca el fin de la actividad, para pasar a la próxima tarea.

- todos los practicantes ejecutan los ejercicios simultáneamente.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestra condición física” (Unidad Didáctica 2)

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

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	EJECUTOR	COMANDO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Realiza la tarea que propone el comando, en solitario	- Propone y demuestra la tarea
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en un terreno liso, que es la colchoneta del gimnasio, con los demás ejecutores - Abre las piernas lateralmente y flexiona una de las piernas para el lado correspondiente, y cambia las piernas	- Está de pie en un terreno liso, que es la colchoneta del gimnasio, con los ejecutores - Abre las piernas lateralmente y flexiona una de las piernas para el lado correspondiente, y cambia las piernas
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es ejecutor en toda la actividad - Ejecuta el ejercicio simultáneamente a los demás ejecutores	- Es comando en toda la actividad - Marca el inicio y el fin de la actividad
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 43

Fechas: 20/10/09 (martes)

EL SALUDO AL SOL II

Situación inicial: el maestro y veintidós alumnos y alumnas están de pie en la colchoneta del gimnasio; que mide aproximadamente cinco por diecinueve metros, es lisa y está recubierta en lona de PVC.

Desarrollo: la actividad empieza en el momento en que el maestro propone y demuestra el ejercicio a ser ejecutado. El ejercicio consiste en ejecutar en doce tiempos la secuencia de doce posturas, realizadas como un solo ejercicio continuo, que son:

1. De pie con los pies juntos y las manos en posición de plegaria a la altura del pecho, distribuyendo el peso equilibradamente.
 2. Estirar los brazos hacia arriba y doblarse un poco hacia atrás desde la cintura, empujando las caderas hacia afuera, con las piernas estiradas y el cuello relajado.
 3. Doblar hacia adelante y apoyar la palma de las manos en el suelo, alineadas con los dedos de los pies.
 4. Llevar la pierna derecha hacia atrás y apoyar la rodilla en el suelo. Arquearse hacia atrás y mirar hacia arriba, levantando la barbilla.
 5. Llevar la otra pierna hacia atrás: soportar el peso con las manos y los dedos de los pies.
 6. Bajar las rodillas, luego el cuello y finalmente la frente, manteniendo las caderas arriba y los dedos de los pies doblados hacia adentro.
 7. Bajar las caderas, estirar los dedos de los pies y dóblate hacia atrás, manteniendo las piernas juntas y los hombros bajos.
 8. Doblar los dedos de los pies hacia abajo, elevar las caderas formando una « V » invertida; empujando los talones y cabeza hacia el suelo y manteniendo los hombros hacia atrás.
 9. Llevar el pie derecho (o izquierdo) entre las manos. Descansar la otra rodilla en el suelo y mirar hacia arriba, como en la posición 4.
 10. Llevar el otro pie hacia adelante y dóblate desde la cintura, manteniendo las palmas como en la posición 3.
 11. Estirar las manos hacia adelante, luego hacia arriba y detrás sobre la cabeza, doblándose suavemente desde la cintura, como en la posición 1.
 12. Volver suavemente a la postura de pie y bajar los brazos al lado del cuerpo.
- Así repetidamente.

Finalización: el maestro marca el final de la actividad cuando los practicantes han realizado **siete repeticiones** del saludo al sol, para pasar a la próxima actividad.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Esta actividad acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de

la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.
- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.
- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quién decide por esta tarea.
- el maestro demuestra la tarea: los estudiantes que ya conocen la ejecutan sin mirarle, mientras los demás miran al maestro para ejecutarla.
- los participantes ejecutan la tarea simultáneamente.
- las chicas se muestran más interesadas en la actividad que los chicos. Las chicas se preocupan en ejecutar la tarea con perfección, mientras los niños no parecen motivados y en su mayoría alborotan.
- el maestro de educación física intenta mantener la disciplina del alumnado.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una actividad de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto diversas tareas motrices (13), para desarrollar las diferentes capacidades físicas del alumnado (flexibilidad, fuerza, velocidad y resistencia).

- son destinados aproximadamente **cuatro minutos** para el “Saludo al sol II”, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.
- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.
- el maestro marca el fin de la actividad cuando los participantes han acabado de ejecutar las **siete repeticiones** de la secuencia de posturas del “Saludo al sol”, para pasar a la próxima tarea.
- todos los practicantes ejecutan los ejercicios simultáneamente.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestra condición física” (Unidad Didáctica 2)

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

Contacto corporal compañero:
Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	EJECUTOR	COMANDO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Realiza el ejercicio que propone el comando	- Propone y demuestra el ejercicio
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en un terreno liso, que es la colchoneta del gimnasio, con los demás ejecutores - Realiza la secuencia de doce posturas diferentes, que constituyen el saludo al sol	- Está de pie en un terreno liso, que es la colchoneta del gimnasio, con los ejecutores - Realiza la secuencia de doce posturas diferentes, que constituyen el saludo al sol
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es ejecutor en toda la actividad - Ejecuta el ejercicio simultáneamente a los demás ejecutores - Ejecuta siete repeticiones del ejercicio	- Es comando en toda la actividad - Marca el inicio y el fin de la actividad
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 44

Fechas: 20/10/09 (martes)

EL ARBOL II

Situación inicial: el maestro y veintidós alumnos y alumnas están de pie con los pies juntos en la colchoneta del gimnasio; que mide aproximadamente cinco por diecinueve metros, es lisa y está recubierta en lona de PVC.

Desarrollo: la actividad empieza en el momento en que el maestro propone y demuestra el ejercicio a ser ejecutado. El ejercicio consiste en mirar a un punto fijo a la altura de los ojos para mantener el equilibrio, llevar la planta del pie derecho a la parte interna del muslo izquierdo, manteniendo la rodilla girada hacia fuera y la cadera cuadrada hacia el frente, y elevar los brazos al cielo, conservando las palmas juntas. Mantenerse aproximadamente **cuarenta segundos** en la postura. Bajar nuevamente los brazos, las manos a la altura del pecho y regresar el pie al suelo. Repetir la postura del árbol con la pierna contraria.

Finalización: el maestro marca el final de la actividad para pasar a la próxima prevista.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Esta actividad acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quién decide por esta tarea.

- el maestro demuestra la tarea: los estudiantes que ya conocen la ejecutan sin mirarle, mientras los demás miran al maestro para ejecutarla.

- los participantes ejecutan la tarea simultáneamente.

- las chicas se muestran más interesadas en la actividad que los chicos. Las chicas se preocupan en ejecutar la tarea con perfección, mientras los niños no parecen motivados y en su mayoría alborotan.

- el maestro de educación física intenta mantener la disciplina del alumnado.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una actividad de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto diversas tareas motrices (13), para desarrollar las diferentes capacidades físicas del alumnado (flexibilidad, fuerza, velocidad y resistencia).

- son destinados aproximadamente **dos minutos** para el “Árbol”, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el maestro marca el fin de la actividad, para pasar a la próxima tarea.

- los practicantes ejecutan los ejercicios simultáneamente.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestra condición física” (Unidad Didáctica 2)

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

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	EJECUTOR	COMANDO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Realiza la tarea que propone el comando	- Propone y demuestra la tarea
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie con los pies juntos en un terreno liso, que es la colchoneta del gimnasio, con los demás ejecutores - Lleva la planta del pie derecho a la parte interna del muslo izquierdo, manteniendo la rodilla girada hacia fuera y la cadera cuadrada hacia el frente - Eleva los brazos al cielo con las palmas de las manos juntas - Baja los brazos y regresa el pie al suelo - Repite la postura con la pierna contraria 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso, que es la colchoneta del gimnasio, con los ejecutores - Lleva la planta del pie derecho a la parte interna del muslo izquierdo, manteniendo la rodilla girada hacia fuera y la cadera cuadrada hacia el frente - Eleva los brazos al cielo con las palmas de las manos juntas - Baja los brazos y regresa el pie al suelo
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es ejecutor en toda la actividad - Ejecuta la tarea simultáneamente a los demás ejecutores - Se mantiene aproximadamente cuarenta segundos en la postura (en cada pierna) 	<ul style="list-style-type: none"> - Es comando en toda la actividad - Marca el inicio y el fin de la actividad
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 45

Fechas: 20/10/09 (martes)

MOVERSE HACIA LOS LADOS CON LA ESPALDA DE APOYO II

Situación inicial: el maestro y veintidós alumnos y alumnas, están tumbados boca arriba y abrazan las piernas tocando los muslos en el abdomen, en la colchoneta del gimnasio; que mide aproximadamente cinco por diecinueve metros, es lisa y está recubierta en lona de PVC.

Desarrollo: la actividad empieza en el momento en que el maestro propone y demuestra el ejercicio a ser ejecutado. El ejercicio consiste en mover las piernas y troncos, que están agrupados, hacia los dos lados intercaladamente, utilizando la espalda como apoyo. Los practicantes ejecutan el ejercicio **repetidas veces**.

Finalización: el maestro marca el final de la actividad para pasar a la próxima prevista.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Esta actividad acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quién decide por esta tarea.

- el maestro demuestra la tarea: los estudiantes que ya conocen la ejecutan sin mirarle, mientras los demás miran al maestro para ejecutarla.

- los participantes ejecutan la tarea simultáneamente.

- las chicas se muestran más interesadas en la actividad que los chicos. Las chicas se preocupan en ejecutar la tarea con perfección, mientras los niños no parecen motivados y en su mayoría alborotan.

- el maestro de educación física intenta mantener la disciplina del alumnado.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una actividad de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto diversas tareas motrices (13), para desarrollar las diferentes capacidades físicas del alumnado (flexibilidad, fuerza, velocidad y resistencia).

- es destinado aproximadamente **un minuto** para esta tarea, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el maestro marca el fin de la actividad, para pasar a la próxima tarea.

- los practicantes ejecutan los ejercicios simultáneamente.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestra condición física” (Unidad Didáctica 2)

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

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	EJECUTOR	COMANDO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Realiza el ejercicio que propone el comando	- Propone y demuestra el ejercicio
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Se tumba boca arriba en la colchoneta del gimnasio y abraza las piernas, tocando los muslos en el abdomen - Mueve las piernas y tronco, que están agrupados, hacia los dos lados intercaladamente, utilizando la espalda como apoyo	- Se tumba boca arriba en la colchoneta del gimnasio y abraza las piernas, tocando los muslos en el abdomen - Mueve las piernas y tronco, que están agrupados, hacia los dos lados intercaladamente, utilizando la espalda como apoyo
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es ejecutor en toda la actividad - Ejecuta el ejercicio simultáneamente a los demás ejecutores - Ejecuta diversas repeticiones del ejercicio hasta que el comando (maestro) marque el final	- Es comando en toda la actividad - Marca el inicio y el fin de la actividad
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 46

Fechas: 20/10/09 (martes)

ESTIRAR LAS PIERNAS Y AGRUPARSE II

Situación inicial: el maestro y veintidós alumnos y alumnas se tumban boca arriba y abrazan las piernas, tocando los muslos en el abdomen, en la colchoneta del gimnasio; que mide aproximadamente cinco por diecinueve metros, es lisa y está recubierta en lona de PVC.

Desarrollo: la actividad empieza en el momento en que el maestro propone y demuestra el ejercicio a ser ejecutado. El ejercicio consiste en inspirar profundamente el aire estirando las piernas diagonales al suelo al mismo tiempo que sube ligeramente el tronco, mantenerse cinco segundos en esta postura y expirar el aire reagrupándose, o sea, volviendo a la posición inicial. Los practicantes ejecutan el ejercicio **repetidas veces**.

Finalización: el maestro marca el final de la actividad para pasar a la próxima prevista.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Esta actividad acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quién decide por esta tarea.

- el maestro demuestra la tarea: los estudiantes que ya conocen la ejecutan sin mirarle, mientras los demás miran al maestro para ejecutarla.

- los participantes ejecutan la tarea simultáneamente.

- las chicas se muestran más interesadas en la actividad que los chicos. Las chicas se preocupan en ejecutar la tarea con perfección, mientras los niños no parecen motivados y en su mayoría alborotan.

- el maestro de educación física intenta mantener la disciplina del alumnado.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una actividad de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto diversas tareas motrices (13), para desarrollar las diferentes capacidades físicas del alumnado (flexibilidad, fuerza, velocidad y resistencia).

- son destinados aproximadamente **dos minutos** para esta tarea, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el maestro marca el fin de la actividad, para pasar a la próxima tarea.

- los practicantes ejecutan los ejercicios simultáneamente.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestra condición física” (Unidad Didáctica 2)

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

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	EJECUTOR	COMANDO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Realiza el ejercicio que propone el comando	- Propone y demuestra el ejercicio
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Se tumba boca arriba en la colchoneta del gimnasio y abraza las piernas, tocando los muslos en el abdomen - Inspira el aire estirando las piernas diagonales al suelo, subiendo ligeramente el tronco - Expira el aire reagrupándose (volviendo a la posición inicial)	- Se tumba boca arriba en la colchoneta del gimnasio y abraza las piernas, tocando los muslos en el abdomen - Inspira el aire estirando las piernas diagonales al suelo, subiendo ligeramente el tronco - Expira el aire reagrupándose (volviendo a la posición inicial)
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es ejecutor en toda la actividad - Ejecuta el ejercicio simultáneamente a los demás ejecutores - Ejecuta diversas repeticiones del ejercicio hasta que el comando (maestro) marque el final	- Es comando en toda la actividad - Marca el inicio y el fin de la actividad
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 47

Fechas: 20/10/09 (martes)

POSTURA DE INVERSIÓN

Situación inicial: el maestro y veintidós alumnos y alumnas están tumbados boca arriba, distribuidos por la colchoneta del gimnasio; que mide aproximadamente cinco por diecinueve metros, es lisa y está recubierta en lona de PVC.

Desarrollo: la actividad empieza en el momento en que el maestro propone y demuestra la tarea a ser ejecutada. La tarea consiste en tumbarse boca arriba con las piernas juntas y estiradas; presionar los brazos contra el suelo mientras eleva las piernas, caderas y espalda; y por último apoyar las manos en la zona lumbar. Se mantiene las piernas juntas y estiradas durante aproximadamente cuarenta segundos o el tiempo que aguante cada estudiante.

Finalización: el maestro marca el final de la tarea para pasar a la próxima prevista.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Esta actividad acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quién decide por esta tarea.

- el maestro propone y demuestra la tarea a ser ejecutada por el alumnado.

- antes de demostrar la tarea, el maestro explica que es una tarea difícil y que no es necesario ejecutarla tal y como él demuestra, sino que cada estudiante tiene un nivel diferente, por lo que deben respetar sus límites. Entretanto, el alumnado en su mayoría ejecuta la tarea sin tener dificultades.

- los participantes ejecutan la tarea simultáneamente.
- el maestro de educación física intenta mantener la disciplina del alumnado, que en su mayoría alborota.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una actividad de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto diversas tareas motrices (13), para desarrollar las diferentes capacidades físicas del alumnado (flexibilidad, fuerza, velocidad y resistencia).

- es destinado aproximadamente **un minuto** para este ejercicio, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el maestro marca el fin de la actividad, para pasar a la próxima tarea.

- los practicantes ejecutan el ejercicio simultáneamente.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestra condición física” (Unidad Didáctica 2)

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

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	EJECUTOR	COMANDO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Realiza la tarea que propone el comando, en solitario	- Propone y demuestra la tarea
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Se tumba boca arriba en la colchoneta del gimnasio, con las piernas juntas y estiradas - Presiona los brazos contra el suelo mientras eleva las piernas, caderas y espalda - Apoya las manos en la zona lumbar	- Se tumba boca arriba en la colchoneta del gimnasio, con las piernas juntas y estiradas - Presiona los brazos contra el suelo mientras eleva las piernas, caderas y espalda - Apoya las manos en la zona lumbar
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es ejecutor en toda la actividad - Ejecuta el ejercicio simultáneamente a los demás ejecutores - Se mantiene en la postura aproximadamente cuarenta segundos o el tiempo que aguante	- Es comando en toda la actividad - Marca el inicio y el fin de la actividad
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 48

Fechas: 20/10/09 (martes)

CAMPO QUEMADO II

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas se colocan delante de las espalderas del gimnasio: el maestro sujeta un sobre de papel y va pasando por cada uno de los estudiantes, para que cojan un papelito en el sobre. La mitad de los papeles corresponden al número 1 y la otra mitad al 2: según el número que coja el estudiante corresponde a su equipo. En uno de los papelitos de cada equipo, además del número (1 ó 2), también está escrito “capitán” y el estudiante que lo coja comenzará el juego en el cementerio de su equipo. El equipo “1” se coloca en el campo derecho y el “2” en el izquierdo del terreno de juego, que es la colchoneta del gimnasio, que ocupa más de la mitad de su extensión, es lisa, recubierta en lona de PVC y mide aproximadamente cinco por diecinueve metros. Tres bancos suecos delimitan los espacios del juego: uno representa la línea central que separa los campos adversarios y los otros dos separan el campo del cementerio adversario, que está al fondo del campo adversario. El maestro, que está en un lateral del campo, dispone de un balón de goma blando de color amarillo con un diámetro aproximado de veinte centímetros. El profesor señala que los jugadores del equipo vencedor ganarán un punto positivo.

Desarrollo: el juego comienza cuando el maestro lanza el balón hacia arriba desde un lateral del banco que separa los dos campos: ambos equipos lo disputan desde sus respectivos campos. 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 prisionero. Los jugadores del equipo (jugadores de campo y prisioneros), cuando en posesión del balón, pueden realizar 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 en el cementerio, se convierte en jugador de campo cuando algún jugador de su equipo es golpeado. Los demás prisioneros solo podrán convertirse en jugador de campo si golpean a algún jugador de campo del equipo adversario.

Finalización: el juego acaba cuando el último jugador de campo es golpeado: el otro equipo es vencedor y sus jugadores se colocan en fila para que el maestro les apunte el punto **positivo** en la lista de clase.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Este juego acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en

lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- tres bancos suecos delimitan los espacios del juego: uno representa la línea central que separa los campos adversarios y los otros dos separan el campo del cementerio adversario, que está al fondo del campo adversario.
- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.
- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.
- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - un balón para el partido.

- el balón es de goma, blando, y de color amarillo. Tiene un diámetro aproximado de veinte centímetros.
- el balón pertenece al colegio y cuando no es utilizado está guardado en una caja con otros balones iguales, que está situada en el gimnasio.

Material de apoyo: - tres bancos suecos que separan los diferentes espacios del juego (campos y cementerios).

- 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 gimnasio.
- cuatro estudiantes recogen y colocan los bancos en la posición para el juego “Campo quemado”. Son los encargados del material, es decir, los alumnos y alumnas que corresponden a providenciar y guardar los materiales necesarios para las clases en este mes.
- un sobre de cartulina que contiene veintidós papelitos, en los que la mitad de los papeles corresponden al número 1 y la otra mitad al 2; que son utilizados para separar los dos equipos.
- el maestro dispone de un silbato que utiliza para arbitrar el juego.
- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado, dónde apunta los puntos positivos para los participantes del equipo ganador.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el profesor de educación física decide por el juego “Campo quemado”. El maestro explica a la investigadora que había planteado otras actividades para la sesión de hoy, pero como los estudiantes acaban de llegar de una exposición y están cansados, ha optado por proponer a los juegos que sabe que les gustan.
- el maestro opta por organizar los dos equipos al azar, es decir, mediante sorteo. Según el papelito que coja el estudiante corresponderá al equipo 1 ó 2. En uno de los papelitos de cada equipo, además del número (1 ó 2), también está escrito “capitán” y el estudiante que lo coja comenzará el juego en el cementerio de su equipo.
- el alumnado celebra cuando sus amigos/as cogen el mismo número, pues serán del mismo equipo.
- el maestro cuenta el número de participantes en cada equipo antes de recoger los papelitos.
- los participantes del mismo equipo aunque sean compañeros disputan el balón entre sí, principalmente cuando están aprisionados para intentar salvarse. En ocasiones incluso

discuten y pelean por el balón, por ejemplo cada jugador tira el balón hacia su lado. En esta disputa por lanzar el balón, suelen tener ventaja los chicos más habilidosos que incluso fuerzan a sus compañeros de equipo, en las escasas veces que tienen el balón, que les pase para que tiren ellos.

- el maestro observa el juego y se hace de juez: decide y pita con el silbato cuando algún jugador es golpeado. Entretanto, no interviene en la mayoría de los conflictos del juego, señalados anteriormente.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una actividad de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto diversas tareas motrices (13), para desarrollar las diferentes capacidades físicas del alumnado (flexibilidad, fuerza, velocidad y resistencia).

- son destinados aproximadamente **doce minutos** para el “Campo quemado”, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el juego acaba cuando el último jugador de campo de uno de los equipos es golpeado, y el otro equipo es vencedor.

- los estudiantes del equipo ganador celebran exageradamente la victoria (gritando, saltando y/o abrazándose); y forman una fila delante del profesor que les apunta un punto positivo en la lista de clase. El maestro había señalado antes de empezar el partido que el equipo ganador ganaría un positivo.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestra condición física” (Unidad Didáctica 2)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación-oposición (con comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

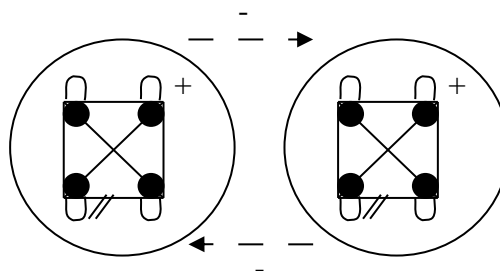
Red social: duelo por equipos simétricos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal adversario: sin contacto

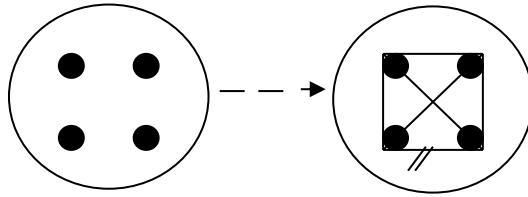
Contacto corporal compañero: sin contacto

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: sin puntuación

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	CAPITÁN	PRISIONERO	JUGADOR DE CAMPO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Puede realizar pases con los jugadores de campo de su equipo - Intenta golpear a los jugadores de campo del equipo adversario, para convertirlos en prisioneros 	<ul style="list-style-type: none"> - Puede realizar pases con los jugadores de campo y prisioneros de su equipo - Intenta golpear a los jugadores de campo del equipo adversario, para convertirlos en prisioneros 	<ul style="list-style-type: none"> - Evita ser golpeado por el balón que tira el prisionero y jugadores de campo adversarios - Puede realizar pases con los jugadores de campo y prisioneros de su equipo - Intenta golpear a los jugadores de campo del equipo adversario, para convertirlos en prisioneros
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza en el cementerio correspondiente a su equipo, que está al fondo del campo adversario 	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza en el cementerio correspondiente a su equipo, que está 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 prisionero 	<ul style="list-style-type: none"> - Se convierte en jugador de campo si golpea a algún jugador de campo adversario 	<ul style="list-style-type: none"> - Si es golpeado se convierte en prisionero - El juego termina cuando todos los jugadores de campo de uno de los equipos son convertidos en prisioneros, y el otro equipo es el ganador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Va a por el balón (en la zona del cementerio), intentando cogerlo para recuperarlo 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 del cementerio), intentando cogerlo para recuperarlo a su equipo - Tira el balón hacia los jugadores de campo adversario, intentando golpearlos 	<ul style="list-style-type: none"> - Se esquivo 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 recuperarlo a su equipo - Tira el balón hacia los jugadores de campo adversario, intentando golpearlos

Nº: 49

Fechas: 20/10/09 (martes)

ALIEN III

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas se distribuyen por la colchoneta, que mide aproximadamente cinco por diecinueve metros, ocupa casi la mitad del gimnasio, es lisa, recubierta en lona de PVC y corresponde al área de los jugadores libres. El maestro se coloca de espalda en uno de los extremos de la colchoneta y dispone de un balón de goma blando. El profesor señala que el juego acabará cuando quede un jugador libre, éste que será el vencedor (“Alien”) y ganará un punto **positivo**.

Desarrollo: el juego empieza cuando el maestro lanza el balón hacia atrás. Los jugadores libres intentan coger el balón o se escapan si no se lo creen capaces de alcanzarlo. El jugador libre que logra coger un balón se convierte en atrapador: puede dar un máximo de tres pasos en posesión del mismo para lanzarlo en dirección a otro jugador con la intención de golpearle. Si el jugador agarra el balón o lo recupera en el suelo, así como otro jugador libre, intentará golpear a algún jugador libre que esté cercano. En cambio, si el jugador es golpeado se convierte en atrapado: se va al área exterior a la colchoneta, que la rodea, ocupando un lateral y un fondo de la misma. Cuando el balón llega al área de los jugadores atrapados, éstos lo disputan para cogerlo y lanzarlo hacia un jugador libre con la intención de golpearle, y así salvarse.

Finalización: el juego acaba cuando uno de los dos últimos jugadores que están libres es golpeado. El otro jugador, el que resta sin ser atrapado es el vencedor y el maestro le apunta un punto **positivo** en la lista de clase.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - un balón para el partido.

- el balón es de goma, blando, y de color amarillo. Tiene un diámetro aproximado de veinte centímetros.

- el balón pertenece al colegio y cuando no es utilizado está guardado en una caja con otros balones iguales, que está situada en el gimnasio.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato que usa para arbitrar el juego.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los números de clase del alumnado, donde apunta los puntos positivos.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el profesor de educación física decide por el juego Alien. El maestro explica a la investigadora que había planteado otras actividades para la sesión de hoy, pero como los estudiantes acaban de llegar de una exposición y están cansados, ha optado por proponer a los juegos que sabe que les gustan.

- los jugadores que están atrapados disputan el balón entre sí, para intentar salvarse. En ocasiones incluso discuten y pelean por el balón, por ejemplo cada jugador tira el balón hacia su lado. En esta disputa, suelen tener ventaja los chicos más habilidosos, que en alguna ocasión incluso fuerzan a los demás atrapados que les pase el balón para que tiren ellos.

- en ocasiones, algunos jugadores hacen trampa: fingen no haber sido golpeados por el balón y se mantienen en el área de los jugadores libres.

- el maestro observa el juego y se hace de juez: decide y pita con el silbato cuando algún jugador es golpeado. Entretanto, no interviene en la mayoría de los conflictos del juego señalados.

- una alumna intenta hacer trampa, fingiendo no haber sido golpeada por el balón, pero los demás jugadores se enteran y cuentan al maestro, que le exige que vaya al campo de los atrapados. Ella sigue negando que ha sido pillada y el maestro le llama para hablar: conversan aproximadamente dos minutos y la niña regresa al juego, como jugadora atrapada.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una actividad de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto diversas tareas motrices (13), para desarrollar las diferentes capacidades físicas del alumnado (flexibilidad, fuerza, velocidad y resistencia).

- son destinados aproximadamente **doce minutos** para el “Alien III”, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el juego acaba cuando el penúltimo jugador libre es golpeado: el jugador libre que resta sin ser atrapado es el ganador. El estudiante vencedor celebra la victoria y se coloca delante del profesor que le apunta un punto positivo en la lista de clase. El maestro había señalado antes de empezar el partido que el ganador (jugador libre) ganaría un positivo.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestra condición física” (Unidad Didáctica 2)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: oposición (con contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

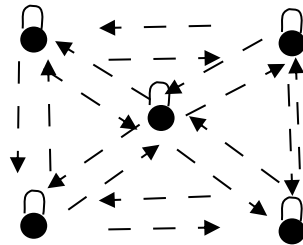
Red social: todos contra todos

Red de comunicación motriz: exclusiva inestable

Contacto corporal compañero:

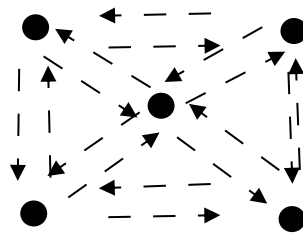
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



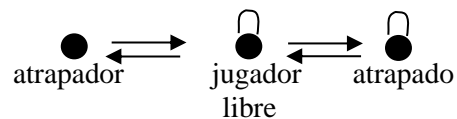
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: general fluctuante

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	JUGADOR LIBRE	JUGADOR ATRAPADO	ATRAPADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Se opone a los demás jugadores libres disputando el balón - Se opone al atrapador evitando ser golpeado 	<ul style="list-style-type: none"> - Se opone a los demás jugadores atrapados disputando el balón - Se opone a los jugadores libres intentando golpearles (para salvarse) 	<ul style="list-style-type: none"> - Se opone a los jugadores libres intentando golpearles
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza libremente por el campo de los jugadores libres (colchoneta), intentando coger el balón al mismo tiempo que evita ser golpeado por el mismo si otro jugador lo coge 	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza por todo el área de los atrapados (laterales de la colchoneta), intentando coger el balón - Va hacia la línea que divide los campos para lanzar el balón hacia los jugadores libres 	<ul style="list-style-type: none"> - Puede dar máximo 3 pasos con el balón antes de lanzarlo
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Se convierte en atrapador si logra coger el balón - Si convierte en jugador atrapado si es golpeado - Es ganador si es el último jugador libre 	<ul style="list-style-type: none"> - Se convierte en jugador libre si logra golpear algún jugador libre 	<ul style="list-style-type: none"> - Vuelve a convertirse en jugador libre cuando lanza el balón
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Intenta coger el balón para convertirse en atrapador - Evita ser golpeado por el balón 	<ul style="list-style-type: none"> - Intenta coger el balón - Si logra coger el balón, lo lanza hacia un jugador libre intentando golpearle 	<ul style="list-style-type: none"> - Lanza el balón hacia un jugador libre intentando golpearle

Nº: 50

Fechas: 20/10/09 (martes)

LOS CAZADORES Y LOS CONEJOS III (SIN VENCEDOR, 2 BALONES)

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas se distribuyen por el terreno de juego, que es liso y corresponde a todo gimnasio del colegio: cubierto, mide aproximadamente doce por veinte metros y dispone de una colchoneta que ocupa casi la mitad de su extensión. El maestro dispone de un balón de goma blando y se coloca de espaldas para los participantes en uno de los extremos del terreno de juego.

Desarrollo: el juego empieza cuando el maestro lanza el balón hacia atrás. Los jugadores (conejos) intentan coger a los balones o se escapan si no se lo creen capaces de alcanzar a alguno. El jugador conejo cuando logra coger un balón se convierte en cazador: puede dar un máximo de tres pasos en posesión del mismo para lanzarlo en dirección a otro jugador con la intención de golpearle. Si el jugador agarra el balón o lo recupera en el suelo, así como otro jugador conejo, intentará golpear a algún participante que esté cercano. En cambio, si el jugador es golpeado se convierte en conejo atrapado: habrá de sentarse y mantenerse en alerta para conseguir coger el balón desde el sitio o tocar a algún jugador, para poder levantarse y volver a estar libre. Pasados aproximadamente tres minutos del inicio del juego, el maestro lanza **otro balón** al terreno de juego y grita “¡Dos!”, para avisar a los jugadores.

Finalización: el maestro marca el final del juego porque acaba la sesión.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - se utilizan **dos balones** en el juego. Los balones son de goma, blandos, de color amarillo y tienen un diámetro aproximado de veinte centímetros.

- los balones pertenecen al colegio y se guardan en una caja con otros balones iguales, que está situada en el gimnasio.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el profesor de educación física quién decide por el juego “Los cazadores y los conejos”. El maestro explica a la investigadora que había planteado otras actividades para la sesión de hoy, pero como los estudiantes acaban de llegar de una exposición y están cansados, ha optado por proponer a los juegos que sabe que les gustan.

- en ocasiones, algunos jugadores hacen trampa: fingen no haber sido golpeados por el balón y siguen jugadores libres.

- el maestro observa el juego y se hace de juez: decide y pita con el silbato cuando algún jugador es golpeado. Entretanto, no interviene en la mayoría de los conflictos del juego señalados.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es la última actividad de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto diversas tareas motrices (13), para desarrollar las diferentes capacidades físicas del alumnado (flexibilidad, fuerza, velocidad y resistencia).

- son destinados aproximadamente **cinco minutos** para el “Cazador y los conejos III”, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- antes de empezar el juego, el maestro **no** ha señalado que el último jugador libre sería vencedor (y ganaría un positivo), sino que jugarían hasta que se acabe la sesión.

- el maestro marca el final del juego haciendo sonar el silbato y gritando “¡Ya está!”, para ir al aula porque el tiempo de la sesión se acaba; por lo que han quedado sin “ganador”.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestra condición física” (Unidad Didáctica 2)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: oposición (con contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

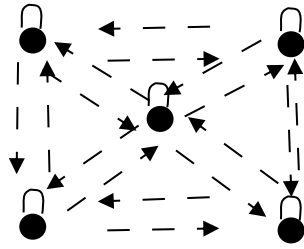
Red social: todos contra todos

Red de comunicación motriz: exclusiva inestable

Contacto corporal compañero:

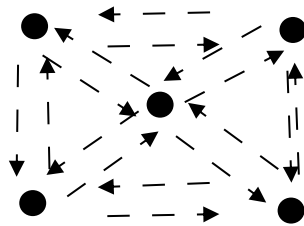
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



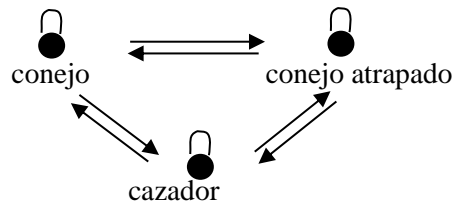
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: general fluctuante

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	CAZADOR	CONEJO	CONEJO ATRAPADO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Se opone a los conejos, intentando golpearles	- Se opone al cazador evitando ser golpeado - Se opone a los demás conejos, disputando el balón para convertirse en cazador	- Se opone al cazador y a los conejos, intentando atraparles para convertirse en conejo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en el terreno liso, que es el gimnasio - Puede desplazarse hasta un máximo de tres pasos	- Está de pie en el terreno liso - Se desplaza por todo el terreno de juego, para evitar ser golpeado e intentar coger el balón - Desvía de los conejos atrapados para que no le toquen	- Está sentado en el terreno liso en el lugar que ha sido atrapado - Tiene que permanecer en el sitio: puede únicamente mover los brazos y tronco
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Se convierte en cazador cuando logra coger el balón -Se convierte otra vez en conejo cuando lanza el balón	- Se convierte en conejo atrapado cuando es golpeado por el cazador o le toca un conejo atrapado	- Se convierte en conejo si toca a algún conejo o cazador - Se convierte en cazador si logra coger el balón
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de un balón - Intenta golpear con el balón a los conejos	- Intenta coger a los balones, para convertirse en cazador - Evita ser golpeado por el balón: esquiva, corre, etc.	- Intenta agarrar a los balones

Nº: 51

Fechas: 21/10/2009 (miércoles)

CORRER ALREDEDOR DE LA CANCHA MULTIUSO - DIEZ MINUTOS

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas están colocados de pie en un terreno liso, que es la cancha multiuso. La cancha mide aproximadamente veinte por cuarenta metros y dispone de las líneas de los diferentes deportes. El maestro explica al alumnado que deberán correr durante diez minutos y les recomienda que controlen la respiración y que mantengan un ritmo de carrera lento para no detenerla.

Desarrollo: los practicantes comienzan a correr en el momento en que el maestro hace sonar el silbato y grita “¡Preparados, listos, ya!”. La tarea consiste en dar vueltas alrededor de la cancha polideportiva, en el espacio exterior a las líneas del campo de voleibol, manteniendo el ritmo de la carrera estable y lenta, evitando detenerla. A cada minuto o cuando solicita algún practicante el maestro informa cuanto tiempo queda de carrera.

Finalización: la tarea acaba cuando cumplen los **diez minutos**: el maestro hace sonar el silbato y todos se reúnen en un lateral de la cancha para tomar las **pulsaciones** con las instrucciones del maestro.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en la cancha multiuso del patio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los miércoles del curso académico las clases acontecen en el patio, y los martes en el gimnasio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- la cancha multiuso mide aproximadamente cuarenta por veinte metros, está dividida transversalmente por una línea central y dispone de dos porterías, una de frente a la otra en cada extremo de la cancha, que miden dos metros de altura y tres de anchura.

- la cancha multiuso es descubierta, dispone de una valla en un lateral que da a la calle. Hay dos vallas que separan la cancha del jardín, que ocupa un lateral y un fondo de la cancha. El otro fondo también tiene valla, que separa la cancha del parque de niños.

- la **cancha está mojada** porque ha llovido fuerte y sigue lloviendo débilmente durante la carrera. El maestro solicita a los alumnos y alumnas que tengan cuidado para no caerse y explica que se vuelve a llover (fuerte) regresaríamos al aula.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para marcar el inicio y el final de la carrera.

- el maestro dispone de un reloj con cronómetro para marcar el tiempo de la carrera.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el maestro propone la tarea a ser ejecutada, es decir, correr alrededor de la cancha durante diez minutos. La gran parte de los estudiantes se quejan, mientras otros parecen satisfechos, algunos incluso celebran.

- algunos estudiantes, en su mayoría chicos, están motivados con la carrera. Entretanto, otros educandos están cansados y se quejan constantemente al maestro y a los demás estudiantes.

- el maestro motiva al alumnado, que está cansado y se queja, para que sigan corriendo.

- el maestro interviene en la actividad cuando entiende que el alumnado no está ejecutando correctamente la tarea; por ejemplo, deteniendo la carrera, andando o desplazándose por la parte interna de la cancha de voleibol.

- algunos participantes optan por correr en compañía de otro u otros participantes, sea conversando o solamente corriendo lado a lado: corren en grupos, parejas o tríos, que van cambiando a lo largo del tiempo de la carrera.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto dos tareas motrices, para desarrollar las diferentes capacidades físicas del alumnado (flexibilidad, fuerza, velocidad y resistencia).

- son destinados **diez minutos** para la carrera alrededor de la cancha, de los cincuenta minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los miércoles tienen una duración de cincuenta minutos, diferentemente de las clases de los martes que duran cincuenta y cinco minutos.

- el maestro marca el final de carrera a los **diez minutos** de su inicio haciendo sonar el silbato para que los alumnos y alumnas tomen sus pulsaciones.

- a cada un minuto aproximadamente el maestro informa cuanto tiempo queda de carrera. Además, algunos estudiantes que están cansados preguntan constantemente al maestro cuanto queda.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestra condición física” (Unidad Didáctica 2)

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

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	CORREDOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Ejecuta la tarea motriz en solitario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Corre alrededor de la cancha multiuso del colegio, debiendo ir siempre por la parte externa al campo de voleibol, delimitado por las líneas azules - Comparte el espacio con los demás corredores
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Empieza a correr cuando el maestro hace sonar el silbato - Corre simultáneamente a los demás corredores - Es corredor en toda la tarea - Corre durante diez minutos hasta que el maestro marque el final de la carrera
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	

Nº: 52

Fechas: 21/10/2009 (miércoles)

DESAFIO (MAZMORRA)

Situación inicial: el profesor explica el juego y solicita a los veintidós alumnos y alumnas que formen una fila para coger un papelito en el sobre que sujeta. La mitad de los papeles corresponden al número 1 y la otra mitad al 2: según el número que coja el estudiante, éste será su equipo. El equipo “1” se coloca en el lado derecho y el “2” en el lado izquierdo de la cancha multiuso, que mide aproximadamente veinte por cuarenta metros, es lisa y descubierta. El maestro va a cada uno de los equipos para recoger a los papelitos y explica otra vez el juego. Los once jugadores del equipo se colocan uno al lado del otro, detrás de la línea de fondo de la cancha multiuso del extremo de la cancha que corresponde al equipo, que mide aproximadamente dos por veinte metros. El maestro señala que el juego acabará cuando el último jugador de un equipo se vaya a la “mazmorra”, y el otro equipo será el ganador.

Desarrollo: el juego comienza cuando el maestro, que está de pie en un lateral de la cancha, grita el nombre de un jugador. El jugador atraviesa la cancha corriendo y llegando a los jugadores adversarios, que tienen una mano estirada delante del cuerpo, decide por un jugador para tocarle la mano. El jugador escogido se convierte en atrapador y deberá tocar a su adversario, que atraviesa la cancha corriendo intentando cruzar la línea de fondo de su campo. Si el jugador que escapa es tocado por el atrapador se va a la “mazmorra”, que es la portería que está en el campo adversario: deberá agarrar con una mano a un palillo de la portería. Si el jugador que está persiguiendo no consigue atrapar al que se escapa, es él quien irá a la mazmorra de su equipo. El juego se reinicia, o sea, el maestro grita otro nombre (de algún jugador del otro equipo), que atravesará la cancha hacia el campo adversario y mazmorra de su equipo; y así ocurre repetidamente. Los jugadores que van yendo a la mazmorra deben agarrarse de la mano del último de la cadena de atrapados (que empieza en la portería). Para agilizar el juego, el maestro crea una nueva norma: el jugador que él grite el nombre tiene diez segundos para atravesar la cancha y decidir si tocar la mano de un jugador adversario o intentar salvar a los jugadores atrapados en la mazmorra; es decir: esquivarse de los jugadores adversarios, atravesar el campo adversario evitando ser atrapado (sino se va la mazmorra), para tocar a algún jugador de la cadena. En ese caso, los jugadores que acaban de librarse, deben escapar del campo adversario sin ser pillados, sino vuelven a la mazmorra.

Finalización: el juego acaba cuando todos los jugadores de un equipo están en la mazmorra, y el otro equipo es vencedor. Los participantes del equipo vencedor forman una fila para que el maestro les apunte un **positivo** en la lista de clase.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en la cancha multiuso del patio del colegio, ya que hoy corresponde la clase en este espacio. Es decir, todos los miércoles del curso académico las clases acontecen en el patio, y los martes en el gimnasio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- la cancha multiuso mide aproximadamente cuarenta por veinte metros, está dividida transversalmente por una línea central y dispone de dos porterías, una de frente a la otra en cada extremo de la cancha, que miden dos metros de altura y tres de anchura.
- la cancha multiuso es descubierta, dispone de una valla en un lateral que da a la calle. Hay dos vallas que separan la cancha del jardín, que ocupa un lateral y un fondo de la cancha. El otro fondo también tiene valla, que separa la cancha del parque de niños.
- los jugadores de cada equipo se colocan uno al lado del otro detrás de la línea de fondo de la cancha, preparados para empezar a correr. La mitad de los participantes se colocan de un lado de la portería y la otra mitad del otro lado.
- la **cancha está mojada** porque ha llovido fuerte y sigue lloviendo débilmente durante el juego. El maestro solicita a los alumnos y alumnas que tengan cuidado para no caerse y explica que se vuelve a llover (fuerte) regresaríamos al aula.
- algunos estudiantes cuando están escapándose, cruzan la línea de fondo de su campo deslizando en el suelo mojado.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir.

- un sobre de cartulina que contiene veintidós papelitos, en los que la mitad de los papeles corresponden al número 1 y la otra mitad al 2; que son utilizados para separar los dos equipos.
- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado, dónde apunta los puntos positivos para los participantes del equipo ganador.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quien decide por este juego.
- el alumnado no conocía el juego y el maestro les explica detalladamente más de una vez.
- el maestro opta por organizar los dos equipos al azar, es decir, mediante sorteo. Según el papelito que coja el estudiante corresponderá al equipo 1 ó 2.
- el alumnado celebra cuando sus amigos/as cogen el mismo número, pues serán del mismo equipo.
- una alumna está lesionada y no participa de la actividad: se encarga de auxiliar al maestro observando si se hacen trampas, etc.
- los participantes que están en la espera animan a los jugadores de su equipo cuando van a por los jugadores adversarios y/o mazmorra, aplaudiendo y gritando sus respectivos nombres repetidamente.
- en el transcurrir del juego un equipo se queda solamente con un jugador sin estar atrapado en la mazmorra: al estar solo en la espera siempre que es el turno de su equipo el maestro grita su nombre. El niño en lugar de intentar salvar a los jugadores que están en la mazmorra, siempre toca la mano de algún adversario y les va convirtiendo poco a poco en mazmorra, ya que no consiguen atrapar al niño, que es muy habilidoso y rápido. Entretanto, al estar solo, el niño no consigue defender la mazmorra adversaria satisfactoriamente y en diversas ocasiones algún jugador adversario consigue liberar a los jugadores de la mazmorra; hasta que finalmente el niño, que está exhausto, es pillado y el juego acaba, perdiendo su equipo. Ante la actitud del niño, los jugadores de la mazmorra de su equipo gritaban insistentemente pidiendo que el alumno les intente liberar, pero él no les hacía caso.
- después de acabar la sesión, por los pasillos y la calle, el alumnado sigue comentando el juego y principalmente la actitud individualista del niño. Algunos defienden su

comportamiento afirmando que ha jugado muy bien; mientras otros se quejan y critican su comportamiento.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto dos tareas motrices, para desarrollar diferentes capacidades físicas del alumnado (flexibilidad, fuerza, velocidad y resistencia).

- son destinados **veintiocho minutos** para el juego “Mazmorra”, de los cincuenta minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los miércoles tienen una duración de cincuenta minutos, diferentemente de las clases de los martes que duran cincuenta y cinco minutos.

- el juego acaba cuando todos los jugadores de un equipo están en la mazmorra, y el otro equipo es vencedor. Los participantes del equipo vencedor forman una fila para que el maestro les apunte un positivo en la lista de clase.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestra condición física” (Unidad Didáctica 2)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación-oposición (con comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

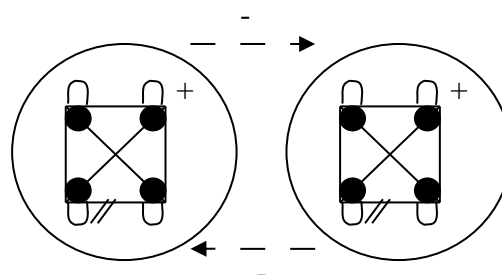
Red social: duelo simétrico por equipos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: simple contacto

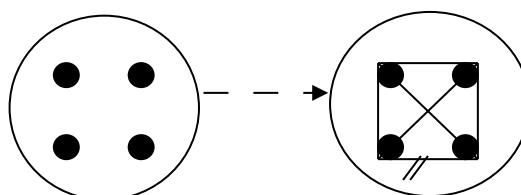
Contacto corporal adversario: simple contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



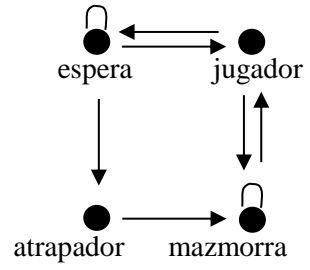
Red de interacción de marca: mixta (antagónica y cooperativa)

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: local

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	ATRAPADOR	JUGADOR	ESPERA	MAZMORRA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Se opone al jugador, intentando atraparlo para convertirlo en mazmorra 	<ul style="list-style-type: none"> - Se opone a los esperas adversarios, intentando engañarles para salvar la mazmorra sin ser atrapado - Se opone al atrapador, evitando ser pillado - Cooperar con los mazmorras, intentando tocarles para librarles 	<ul style="list-style-type: none"> - Cooperar con los demás esperas de su equipo para defender la mazmorra del jugador adversario 	<ul style="list-style-type: none"> - Si el jugador colabora tocando a algún jugador de la mazmorra, deberá escaparse para que no le pillen los esperas adversarios
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Atraviesa corriendo el terreno liso, que es la cancha polideportiva, intentando tocar al jugador 	<ul style="list-style-type: none"> - Atraviesa el terreno liso, que es la cancha polideportiva - Si toca la mano de un espera adversario, atraviesa la cancha corriendo para pasar la línea de fondo de su campo evitando ser atrapado - Si decide salvar a los mazmorras, esquiva de los esperas adversarios, para intentar tocar algún mazmorra, evitando ser atrapado 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie detrás de la línea de fondo de su equipo - Puede atrapar al jugador adversario si está en su campo, que es un extremo de la cancha polideportiva delimitado por la línea del fondo y mide 2 por 20 metros 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie cogido de la mano de otro mazmorra, formando una cadena en el campo adversario - Si es el primer mazmorra, agarra con una mano del palillo de la portería - la cadena puede desplazarse sin soltarse de las manos ni de la portería
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Se convierte en atrapador si el jugador adversario le toca de la mano - Si consigue atrapar al jugador adversario, vuelve a convertirse en espera - Se convierte en mazmorra si siendo atrapador no logra tocar al jugador adversario 	<ul style="list-style-type: none"> - Si convierte en jugador cuando estando en espera, el maestro grita su nombre - Si es atrapado por el atrapador o por los esperas adversarios, se convierte en mazmorra - Si no es atrapado, vuelve a convertirse en espera 	<ul style="list-style-type: none"> - Se convierte en jugador si el maestro grita su nombre - Se convierte en atrapador si un jugador adversario toca su mano 	<ul style="list-style-type: none"> - Se convierte en espera si la mazmorra es liberada y consigue escapar a su campo
RELACIÓN CON LOS OBJETOS				

Nº: 53

Fechas: 28/10/2009 (miércoles)

CORRER ALREDEDOR DE LA CANCHA MULTIUSO-DOCE MINUTOS

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas están de pie en un terreno liso, que es la cancha multiuso: mide aproximadamente veinte por cuarenta metros y dispone de las líneas de los diferentes deportes. El maestro expone al alumnado que deberán correr durante doce minutos y les recomienda que controlen la respiración y que mantengan un ritmo de carrera lento, sin detenerla. El maestro explica que va a colocar **nota:** si el estudiante corre hasta el final sin parar ninguna vez gana un diez; y si detiene la carrera tendrá la nota rebajada según el tiempo de la carrera; es decir, cuanto antes abandone la carrera menor será su nota.

Desarrollo: los practicantes comienzan a correr en el momento que el maestro grita “¡Preparados, listos, ya!” y hace sonar el silbato. La tarea consiste en dar vueltas alrededor de la cancha multiuso, en el espacio exterior a las líneas del campo de voleibol, manteniendo el ritmo de la carrera estable y lenta, sin detenerla. A cada minuto, el maestro avisa el tiempo que llevan de carrera y se mantiene con los dedos correspondientes estirados. Al estudiante que decide abandonar la carrera, el maestro le avisa que tendrá la nota rebajada y señala la nota.

Finalización: la tarea acaba cuando cumplen los **doce minutos:** el maestro hace sonar el silbato y todos se reúnen en un lateral de la cancha para tomar las pulsaciones con las instrucciones del maestro.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en la cancha multiuso del patio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los miércoles del curso académico las clases acontecen en el patio, y los martes en el gimnasio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- la cancha multiuso mide aproximadamente cuarenta por veinte metros, está dividida transversalmente por una línea central y dispone de dos porterías, una de frente a la otra en cada extremo de la cancha, que miden dos metros de altura y tres de anchura.

- la cancha multiuso es descubierta, dispone de una valla en un lateral que da a la calle. Hay dos vallas que separan la cancha del jardín, que ocupa un lateral y un fondo de la cancha. El otro fondo también tiene valla, que separa la cancha del parque de niños.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro posee un silbato para marcar el inicio y el final de la carrera.

- el maestro dispone de un reloj con cronómetro para marcar el tiempo de la carrera.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado, dónde apunta la nota correspondiente a cada estudiante.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el maestro propone la tarea a ser ejecutada, es decir, correr alrededor de la cancha durante doce minutos, sin poder detener la carrera. La gran parte de los estudiantes se quejan y explican que no son capaces de correr tanto tiempo sin parar.
- algunos estudiantes, en su mayoría chicos, están motivados con la carrera. Entretanto, otros educandos están cansados y se quejan constantemente al maestro y a los demás estudiantes.
- el maestro motiva al alumnado, que está cansado y se queja, para que sigan corriendo. Al estudiante que decide abandonar la carrera, el maestro le avisa que se bajará la nota y señala la nota correspondiente, para que repiensen su decisión. Los seis estudiantes que han abandonado la carrera se sientan a pesar del apelo del maestro, por estar extremadamente cansados o lesionados.
- el maestro interviene en la actividad cuando entiende que el alumnado no está ejecutando correctamente la tarea; por ejemplo, deteniendo la carrera, andando o desplazándose por la parte interna de la cancha de voleibol.
- algunos participantes optan por correr en compañía de otro u otros participantes, sea conversando o solamente corriendo lado a lado: corren en grupos, parejas o tríos, que van cambiando a lo largo del tiempo de la carrera.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto tres tareas motrices, para desarrollar las diferentes capacidades físicas del alumnado (flexibilidad, fuerza, velocidad y resistencia).

- son destinados **doce minutos** para la carrera alrededor de la cancha, de los cincuenta minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los miércoles tienen una duración de cincuenta minutos, diferentemente de las clases de los martes que duran cincuenta y cinco minutos.

- antes de empezar la carrera, el maestro señala que va a colocar nota: si **se corre hasta el final sin detenerse gana un diez**; y si se detiene la carrera tendrá la nota rebajada según el tiempo de la carrera; es decir, cuanto antes abandone la carrera menor la nota del estudiante.

- a cada minuto, el maestro avisa el tiempo que llevan de carrera y se mantiene con los dedos correspondientes estirados. El maestro opta por esta estrategia porque los estudiantes le preguntaban constantemente cuanto tiempo llevaban.

- los participantes celebran a cada minuto superado, chocando las manos entre ellos y con el maestro, etc. mientras corren. El maestro señala el 11° minuto con más ánimo y el alumnado celebra. En los diez segundos finales de la carrera, el maestro y participantes hacen cuenta atrás en voz alta: “diez, nueve, ocho, siete,...”: en el cero todos celebran. En este momento, el maestro marca el final de carrera haciendo sonar el silbato, para que los alumnos y alumnas tomen sus pulsaciones. El maestro señala “Un diez para todos que no han parado”.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestra condición física” (Unidad Didáctica 2). El maestro explica que es la última clase de esta unidad didáctica y que estará **evaluando** el alumnado durante la sesión.

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
Contacto corporal compañero:
Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca
Red de cambio de roles: fijo

Memoria: con memoria
Sistema puntuaciones: sin puntuación
Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	CORREDOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Ejecuta la tarea motriz en solitario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Corre alrededor de la cancha polideportiva del colegio, debiendo ir siempre por la parte externa al campo de voleibol, delimitado por las líneas - Comparte el espacio con los demás corredores
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Empieza a correr cuando el maestro hace sonar el silbato - Corre simultáneamente a los demás corredores - Es corredor en toda la tarea - Corre durante doce minutos hasta que el maestro marque el final de la carrera - Si detiene la carrera, tendrá su nota rebajada
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	

Nº: 54

Fechas: 28/10/2009 (miércoles)

DESAFIO (MAZMORRA) II

Situación inicial: el profesor explica el juego y solicita a los veintidós alumnos y alumnas que formen una fila para coger un papelito en el sobre que sujeta. La mitad de los papeles corresponden al número 1 y la otra mitad al 2: según el número que coja el estudiante, éste será su equipo. El equipo “1” se coloca en el lado derecho y el “2” en el lado izquierdo de la cancha multiuso, que mide aproximadamente veinte por cuarenta metros, es lisa y descubierta. El maestro va a cada uno de los equipos para recoger a los papelitos. Los once jugadores del equipo se colocan uno al lado del otro, detrás de la línea de fondo de la cancha multiuso del campo que corresponde al equipo (mide aproximadamente dos por veinte metros).

Desarrollo: el juego comienza cuando el maestro, que está de pie en un lateral de la cancha, hace sonar el silbato: un jugador del equipo que corresponde empezar atraviesa la cancha corriendo y al llegar a los jugadores adversarios, que tienen una mano estirada delante del cuerpo, decide por un jugador para tocarle de la mano. El jugador escogido se convierte en atrapador y deberá tocar a su adversario, que atraviesa la cancha corriendo intentando cruzar la línea de fondo de su campo. Si el jugador que escapa es tocado por el atrapador se va a la “mazmorra”, que es la portería que está en el campo adversario: deberá agarrar con una mano a un palillo de la portería. Si el jugador que está persiguiendo no consigue atrapar al que se escapa, es él quien irá a la mazmorra de su equipo. El juego se reinicia, o sea, un jugador del otro equipo sale para atravesar la cancha hacia el campo adversario y mazmorra de su equipo; y así ocurre repetidamente. Los jugadores que van yendo a la mazmorra deben agarrarse de la mano del último de la cadena de atrapados (que empieza en la portería). Para agilizar el juego, el maestro crea una nueva norma: el jugador que sale para atravesar la cancha tiene veinte segundos para decidir si tocar la mano de un jugador adversario o intentar salvar a los jugadores atrapados en la mazmorra; es decir: esquivarse de los jugadores adversarios, atravesar el campo adversario evitando ser atrapado (si no se va la mazmorra), para tocar a algún jugador de la cadena. En ese caso, los jugadores que acaban de librarse, deben escapar del campo adversario sin ser pillados, si no vuelven a la mazmorra.

Finalización: el maestro marca el final del juego para pasar a la próxima actividad.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en la cancha multiuso del patio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los miércoles del curso académico las clases acontecen en el patio, y los martes en el gimnasio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- la cancha multiuso mide aproximadamente cuarenta por veinte metros, está dividida transversalmente por una línea central y dispone de dos porterías, una de frente a la otra en cada extremo de la cancha, que miden dos metros de altura y tres de anchura.

- la cancha multiuso es descubierta, dispone de una valla en un lateral que da a la calle. Hay dos vallas que separan la cancha del jardín, que ocupa un lateral y un fondo de la cancha. El otro fondo también tiene valla, que separa la cancha del parque de niños.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro posee un silbato para intervenir.

- un sobre de cartulina que contiene veintidós papelitos, en los que la mitad de los papeles corresponden al número 1 y la otra mitad al 2; que son utilizados para separar los dos equipos.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quien decide por este juego, que es el mismo del miércoles anterior y el alumnado se recordaba.

- el maestro opta por organizar los dos equipos al azar, es decir, mediante sorteo. Según el papelito que coja el estudiante corresponderá al equipo 1 ó 2.

- el alumnado celebra cuando sus amigos/as cogen el mismo número, pues serán del mismo equipo.

- dos alumnos están lesionados y no participan de la actividad: se encargan de auxiliar al maestro observando si se hacen trampas, etc.

- los participantes que están en la espera animan a los jugadores de su equipo cuando van a por los jugadores adversarios y/o mazmorra, aplaudiendo y gritando sus respectivos nombres repetidamente.

- en la clase anterior era el maestro que decidía el jugador que atravesaría la cancha a cada turno del equipo. En cambio, en la clase de hoy son los componentes de cada equipo que se colocan de acuerdo en relación al jugador que sale en cada turno del equipo.

- diferentemente de la clase anterior, en el juego de hoy el alumnado se arriesga constantemente para salvar a los jugadores de la mazmorra. Los participantes conocen mejor las normas y van creando diferentes estrategias a lo largo del juego, como por ejemplo: formar una barrera entre todos los jugadores, que se desplaza lateralmente, para defender la mazmorra del jugador adversario; este que también se utiliza de diferentes recursos de esquivar, etc., para superarles.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto dos tareas motrices, para desarrollar diferentes capacidades físicas del alumnado (flexibilidad, fuerza, velocidad y resistencia).

- son destinados **veinte minutos** para el “Desafío”, de los cincuenta minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los miércoles tienen una duración de cincuenta minutos, diferentemente de las clases de los martes que duran cincuenta y cinco minutos.

- en la clase de hoy el maestro finaliza el juego antes de su final, para pasar a la próxima actividad que ha planteado; por lo que no hubo equipo ganador, ni puntos positivos.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestra condición física” (Unidad Didáctica 2). El maestro explica que es la última clase de esta unidad didáctica y que estará **evaluando** el alumnado durante la sesión.

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación-oposición (con comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

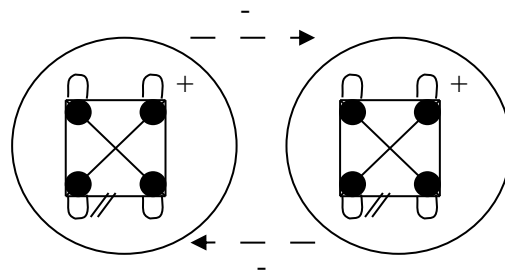
Red social: duelo por equipos simétricos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: simple contacto

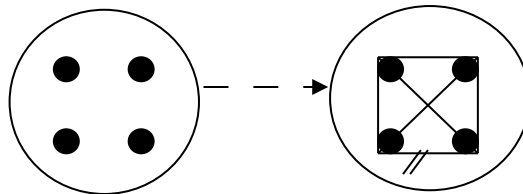
Contacto corporal adversario: simple contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



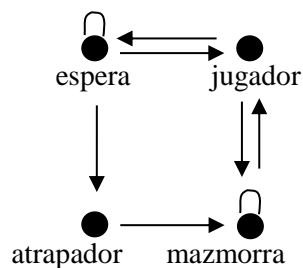
Red de interacción de marca: mixta (antagónica y cooperativa)

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: local

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	ATRAPADOR	JUGADOR	ESPERA	MAZMORRA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Se opone al jugador, intentando atraparlo para convertirlo en mazmorra 	<ul style="list-style-type: none"> - Se opone a los esperas adversarios, intentando engañarles para salvar la mazmorra sin ser atrapado - Se opone al atrapador, evitando ser pillado - Cooperación con los mazmorras, intentando tocarles para librarles 	<ul style="list-style-type: none"> - Cooperación con los demás esperas de su equipo para defender la mazmorra del jugador adversario 	<ul style="list-style-type: none"> - Si el jugador colabora tocando a algún jugador de la mazmorra, deberá escaparse para que no le pillen los esperas adversarios
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Atraviesa corriendo el terreno liso, que es la cancha polideportiva, intentando tocar al jugador 	<ul style="list-style-type: none"> - Atraviesa el terreno liso, que es la cancha multiuso - Si toca la mano de un espera adversario, atraviesa la cancha corriendo para pasar la línea de fondo de su campo evitando ser atrapado - Si decide salvar a los mazmorras, esquiva de los esperas adversarios, para intentar tocar algún mazmorra, evitando ser tocado 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie detrás de la línea de fondo de su equipo - Puede atrapar al jugador adversario si está en su campo, que es un extremo de la cancha multiuso delimitado por la línea del fondo y mide 2 por 20 metros 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie cogido de la mano de otro mazmorra, formando una cadena en el campo adversario - Si es el primer mazmorra, agarra con una mano del palillo de la portería - La cadena se desliza sin soltarse de las manos ni de la portería
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Se convierte en atrapador si el jugador adversario le toca de la mano - Si consigue atrapar al jugador adversario, vuelve a convertirse en espera - Se convierte en mazmorra si siendo atrapador no logra tocar al jugador adversario 	<ul style="list-style-type: none"> - Si se convierte en jugador cuando al ser el turno de su equipo deciden por él entre los demás esperas - Si es atrapado por el atrapador o por los esperas (del equipo adversario), se convierte en mazmorra - Si no es atrapado, vuelve a convertirse en espera 	<ul style="list-style-type: none"> - Se convierte en jugador si al ser el turno de su equipo deciden por él entre los demás esperas - Se convierte en atrapador si un jugador adversario toca su mano 	<ul style="list-style-type: none"> - Se convierte en espera si la mazmorra es liberada y consigue escapar a su campo
RELACIÓN CON LOS OBJETOS				

Nº: 55

Fechas: 28/10/2009 (miércoles)

SPRINT EN LA CANCHA MULTIUSO – MARCANDO LOS TIEMPOS INDIVIDUALES

Situación inicial: el maestro explica la tarea y los veintidós alumnos y alumnas se colocan en fila detrás de la línea de fondo de la cancha multiuso, que mide aproximadamente veinte por cuarenta metros. El primer participante de la fila se coloca con una pierna delante de la otra, preparado para empezar a correr. El maestro se va a un lateral de la cancha próximo a la “llegada” que es la línea de fondo de la cancha del otro extremo de la salida. El profesor dispone de un cronómetro y un diario para apuntar el tiempo de carrera de cada estudiante.

Desarrollo: la tarea comienza en el momento que el maestro grita el nombre del estudiante y “preparado, listo, ¡ya!”. El participante atraviesa la cancha multiuso corriendo en línea recta (treinta y seis metros) lo más rápido que puede, intentando cruzar la línea de llegada en el menor tiempo posible.

Finalización: cada carrera acaba cuando el participante cruza la línea de llegada. En este momento, el maestro detiene el cronómetro, dice el tiempo que el estudiante ha tardado y anota en su diario. Se reinicia la tarea, es decir, sale el próximo participante de la fila en el momento que el maestro determina; y así ocurre repetidamente.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en la cancha multiuso del patio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los miércoles del curso académico las clases acontecen en el patio, y los martes en el gimnasio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- la cancha multiuso mide aproximadamente cuarenta por veinte metros, está dividida transversalmente por una línea central y dispone de dos porterías, una de frente a la otra en cada extremo de la cancha, que miden dos metros de altura y tres de anchura.

- la cancha multiuso es descubierta, dispone de una valla en un lateral que da a la calle. Hay dos vallas que separan la cancha del jardín, que ocupa un lateral y un fondo de la cancha. El otro fondo también tiene valla, que separa la cancha del parque de niños.

- el participante, en su turno, se coloca detrás de una de las líneas de fondo de la cancha polideportiva, preparado para empezar a correr. La línea de fondo del otro extremo de la cancha corresponde a la “llegada” de la carrera.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro posee un silbato para marcar el inicio de cada carrera.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado, dónde anota los tiempos y posteriormente las notas correspondientes.

- el maestro dispone de un cronómetro para marcar el tiempo de cada estudiante.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quien decide por esta actividad.
- el maestro explica la actividad al alumnado, subrayando que serán evaluados.
- el alumnado espera en fila su turno de ejecutar la carrera.
- el maestro interviene marcando el inicio de la carrera de cada participante y cronometrando el tiempo que tarda en ejecutarla.
- una vez ejecutada la tarea, el estudiante se sienta con los demás en un lateral de la cancha: conversan, comentan y comparan sus tiempos de carrera, animan a los que corren, etc.
- el alumnado, que ya comparaba sus tiempos de carrera, después que el maestro explica la técnica de evaluación; pasan a comparar también sus notas.
- en la sesión de hoy, dos estudiantes no participan de las actividades porque están lesionados. La chica lleva casi un mes sin participar en la mayoría de las actividades porque tiene el tobillo torcido. El chico se queja de un dolor en el muslo; entretanto, parece ser que lo ha inventado porque preveía que en la clase de hoy tocaría correr doce minutos.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - es la última actividad de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto tres tareas motrices, para desarrollar las diferentes capacidades físicas del alumnado (flexibilidad, fuerza, velocidad y resistencia).

- son destinados **cinco minutos** para esta actividad, de los cincuenta minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los miércoles tienen una duración de cincuenta minutos, diferentemente de las clases de los martes que duran cincuenta y cinco minutos.

- antes de empezar la actividad el maestro explica al alumnado que les estará evaluando según el tiempo de sus carreras; o sea, cuanto menor el tiempo, mayor será la nota.

- cada carrera acaba cuando el participante cruza la línea de llegada. En este momento, el profesor señala al estudiante el tiempo que ha tardado y anota en su diario, en el nombre correspondiente.

- se reinicia la carrera, es decir, sale el próximo participante de la fila en el momento que señala el maestro.

- la actividad acaba cuando todos los estudiantes han realizado la carrera. En este momento, el alumnado se reúne alrededor del maestro que explica cómo colocará las **notas**: los estudiantes que hicieron un tiempo inferior a cinco segundos tienen un diez; entre cinco y cinco segundos y medio, tienen un nueve; y un ocho si tardaron más de cinco segundos y medio.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestra condición física” (Unidad Didáctica 2). El maestro explica que es la última clase de esta unidad didáctica y que estará evaluando el alumnado durante la sesión.

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
Contacto corporal compañero:
Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca
Red de cambio de roles: fijo

Memoria: con memoria
Sistema puntuaciones: sin puntuación
Subespacio: a atravesar

Esquema de roles:

	CORREDOR	ESPERA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Realiza la carrera en solitario	- Está con los demás esperas
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie detrás de una línea de fondo de la cancha polideportiva, con una pierna delante de la otra, preparado para empezar a correr - Atraviesa corriendo en línea recta el terreno liso, que es la cancha polideportiva - Cruza la línea de llegada, que corresponde a la otra línea de fondo de la cancha	- Antes de correr, está de pie en fila india con los demás esperas, detrás de la línea de fondo de uno de los lados de la cancha polideportiva - Después de correr se coloca en un lateral de la cancha
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Empieza a correr cuando al ser la primera espera de la fila, el maestro grita su nombre y“¡Ya!” - Intenta correr lo más rápido que puede intentando cruzar la línea de llegada en el menor tiempo posible (para lograr mejor nota) - Cuando acaba de correr, vuelve a convertirse en espera	- Se convierte en corredor cuando es el primer espera de la fila y el maestro grita su nombre y“¡Ya!” - Vuelve a convertirse en espera cuando acaba la carrera
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 56

Fecha: 03/11/2009 (martes)

ESTIRAR LOS BRAZOS ARRIBA Y A LOS LADOS

Situación inicial: el maestro y veintidós alumnos y alumnas están de pie, distribuidos por la colchoneta del gimnasio, que es lisa, recubierta en lona de PVC y mide aproximadamente cinco por diecinueve metros.

Desarrollo: la actividad empieza en el momento en que el maestro propone y demuestra la tarea a ser ejecutada. El ejercicio consiste en entrelazar los dedos de las manos y estirar los brazos hacia adelante, después al lado derecho del cuerpo, y por último hacia el lado izquierdo. Se mantiene aproximadamente diez segundos en cada una de las posturas y se pasa a la próxima.

Finalización: el maestro marca el final del ejercicio para pasar al próximo previsto.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Esta actividad acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quién decide por este ejercicio de estiramiento.

- el maestro propone y demuestra el ejercicio a ser ejecutado por el alumnado.

- los participantes ejecutan los ejercicios simultáneamente.

- las chicas parecen más motivadas que los chicos en la realización de la tarea.

- el maestro de educación física intenta mantener la disciplina del alumnado, interviniendo si algún estudiante alborota.

- los participantes conversan mientras ejecutan los ejercicios, sea entre ellos y/o con el maestro de educación física.
- una alumna no participa de la clase de hoy porque está con gripe y dolor de cabeza. La chica explica su problema al maestro antes del inicio de las actividades y le solicita no participar de la “educación física”.
- al final del bloque de ejercicios de estiramientos, el maestro explica al alumnado la importancia de realizar estiramientos frecuentemente; argumentando que son ejercicios en los que los estudiantes pueden realizar “solos” en sus casas, y les recomienda que practiquen.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una actividad de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto diversas tareas motrices (15), para desarrollar las diferentes capacidades físicas del alumnado (flexibilidad, fuerza, velocidad y resistencia).

- es destinado aproximadamente **un minuto** para esta tarea, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el maestro marca el fin de la actividad, para pasar a la próxima tarea.

- todos los practicantes ejecutan los ejercicios simultáneamente.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestra condición física” (Unidad Didáctica 2)

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

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	EJECUTOR	COMANDO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Realiza el ejercicio de estiramiento que propone el comando, en solitario	- Propone y demuestra el ejercicio
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en un terreno liso, que es la colchoneta del gimnasio, con los demás ejecutores - Entrelaza los dedos de las manos y estira los brazos hacia adelante, al lado derecho e izquierdo	- Está de pie en un terreno liso, que es la colchoneta del gimnasio, con los ejecutores - Entrelaza los dedos de las manos y estira los brazos hacia adelante, al lado derecho e izquierdo
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es ejecutor en toda la actividad - Ejecuta el ejercicio simultáneamente a los demás ejecutores	- Es comando en toda la actividad - Marca el inicio y el fin de la actividad
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 57

Fecha: 03/11/2009 (martes)

TOCAR LOS PIES SIN DOBLAR LAS RODILAS

Situación inicial: el maestro y veintidós alumnos y alumnas están de pie, distribuidos por la colchoneta del gimnasio, que es lisa, recubierta en lona de PVC y mide aproximadamente cinco por diecinueve metros.

Desarrollo: la actividad empieza en el momento en que el maestro propone y demuestra la tarea a ser ejecutada. El ejercicio consiste en intentar tocar la punta de los pies con las manos, conservando los pies unidos y las piernas estiradas. Se mantiene aproximadamente veinte segundos en la postura.

Finalización: el maestro marca el final del ejercicio para pasar al próximo previsto.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Esta actividad acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quién decide por este ejercicio de estiramiento.

- el maestro propone y demuestra el ejercicio a ser ejecutado por el alumnado.

- los participantes ejecutan los ejercicios simultáneamente.

- las chicas parecen más motivadas que los chicos en la realización de la tarea.

- el maestro de educación física intenta mantener la disciplina del alumnado, interviniendo si algún estudiante alborota.

- los participantes conversan mientras ejecutan los ejercicios, sea entre ellos y/o con el maestro de educación física.

- una alumna no participa de la clase de hoy porque está con gripe y dolor de cabeza. La chica explica su problema al maestro antes del inicio de las actividades y le solicita no participar de la “educación física”.

- al final del bloque de ejercicios de estiramientos, el maestro explica al alumnado la importancia de realizar estiramientos frecuentemente; argumentando que son ejercicios en los que los estudiantes pueden realizar “solos” en sus casas, y les recomienda que practiquen.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una actividad de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto diversas tareas motrices (15), para desarrollar las diferentes capacidades físicas del alumnado (flexibilidad, fuerza, velocidad y resistencia).

- es destinado aproximadamente **un minuto** para esta tarea, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el maestro marca el fin de la actividad, para pasar a la próxima tarea.

- todos los practicantes ejecutan los ejercicios simultáneamente.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestra condición física” (Unidad Didáctica 2)

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

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	EJECUTOR	COMANDO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none">- Realiza el ejercicio de estiramiento que propone el comando, en solitario	<ul style="list-style-type: none">- Propone y demuestra el ejercicio
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none">- Está de pie en un terreno liso, que es la colchoneta del gimnasio, con los demás ejecutores- Intenta tocar la punta de los pies con las manos, conservando los pies unidos y las piernas estiradas	<ul style="list-style-type: none">- Está de pie en un terreno liso, que es la colchoneta del gimnasio, con los ejecutores- Intenta tocar la punta de los pies con las manos, conservando los pies unidos y las piernas estiradas
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none">- Es ejecutor en toda la actividad- Ejecuta el ejercicio simultáneamente a los demás ejecutores- Se mantiene aproximadamente veinte segundos en la postura	<ul style="list-style-type: none">- Es comando en toda la actividad- Marca el inicio y el fin de la actividad
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 58

Fecha: 03/11/2009 (martes)

ABRIR LAS PIERNAS LATERALMENTE: ESTIRAR LAS INGLES

Situación inicial: el maestro y veintidós alumnos y alumnas están de pie, distribuidos por la colchoneta del gimnasio, que es lisa, recubierta en lona de PVC y mide aproximadamente cinco por diecinueve metros.

Desarrollo: la actividad empieza en el momento en que el maestro propone y demuestra la tarea a ser ejecutada. El ejercicio consiste en abrir las piernas lateralmente y flexionar una de las piernas para el lado correspondiente, manteniéndola flexionada durante aproximadamente veinte segundos. Se vuelve a la posición inicial y se flexiona la otra pierna por más veinte segundos.

Finalización: el maestro marca el final del ejercicio para pasar al próximo previsto.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Esta actividad acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quién decide por este ejercicio de estiramiento.

- el maestro propone y demuestra el ejercicio a ser ejecutado por el alumnado.

- los participantes ejecutan los ejercicios simultáneamente.

- las chicas parecen más motivadas que los chicos en la realización de la tarea.

- el maestro de educación física intenta mantener la disciplina del alumnado, interviniendo si algún estudiante alborota.

- los participantes conversan mientras ejecutan los ejercicios, sea entre ellos y/o con el maestro de educación física.
- una alumna no participa de la clase de hoy porque está con gripe y dolor de cabeza. La chica explica su problema al maestro antes del inicio de las actividades y le solicita no participar de la “educación física”.
- al final del bloque de ejercicios de estiramientos, el maestro explica al alumnado la importancia de realizar estiramientos frecuentemente; argumentando que son ejercicios en los que los estudiantes pueden realizar “solos” en sus casas, y les recomienda que practiquen.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una actividad de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto diversas tareas motrices (15), para desarrollar las diferentes capacidades físicas del alumnado (flexibilidad, fuerza, velocidad y resistencia).

- es destinado aproximadamente **un minuto** para esta tarea, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el maestro marca el fin de la actividad, para pasar a la próxima tarea.

- todos los practicantes ejecutan los ejercicios simultáneamente.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestra condición física” (Unidad Didáctica 2)

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

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	EJECUTOR	COMANDO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Realiza la tarea que propone el comando, en solitario	- Propone y demuestra la tarea
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en un terreno liso, que es la colchoneta del gimnasio, con los demás ejecutores - Abre las piernas lateralmente y flexiona una de las piernas para el lado correspondiente, y cambia las piernas	- Está de pie en un terreno liso, que es la colchoneta del gimnasio, con los ejecutores - Abre las piernas lateralmente y flexiona una de las piernas para el lado correspondiente, y cambia las piernas
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es ejecutor en toda la actividad - Ejecuta el ejercicio simultáneamente a los demás ejecutores - Se mantiene aproximadamente veinte segundos en cada postura	- Es comando en toda la actividad - Marca el inicio y el fin de la actividad
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 59

Fecha: 03/11/2009 (martes)

ROTACIONES DE TOBILLOS

Situación inicial: el maestro y veintidós alumnos y alumnas están de pie, distribuidos por la colchoneta del gimnasio, que es lisa, recubierta en lona de PVC y mide aproximadamente cinco por diecinueve metros.

Desarrollo: la actividad empieza en el momento en que el maestro propone y demuestra la tarea a ser ejecutada. 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. Se cambia la pierna que está delante y se realiza las rotaciones con el otro tobillo.

Finalización: el maestro marca el final del ejercicio para pasar al próximo previsto.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Esta actividad acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quién decide por este ejercicio de estiramiento.

- el maestro propone y demuestra el ejercicio a ser ejecutado por el alumnado.

- los participantes ejecutan los ejercicios simultáneamente.

- las chicas parecen más motivadas que los chicos en la realización de la tarea.

- el maestro de educación física intenta mantener la disciplina del alumnado, interviniendo si algún estudiante alborota.

- los participantes conversan mientras ejecutan los ejercicios, sea entre ellos y/o con el maestro de educación física.
- una alumna no participa de la clase de hoy porque está con gripe y dolor de cabeza. La chica explica su problema al maestro antes del inicio de las actividades y le solicita no participar de la “educación física”.
- al final del bloque de ejercicios de estiramientos, el maestro explica al alumnado la importancia de realizar estiramientos frecuentemente; argumentando que son ejercicios en los que los estudiantes pueden realizar “solos” en sus casas, y les recomienda que practiquen.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una actividad de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto diversas tareas motrices (15), para desarrollar las diferentes capacidades físicas del alumnado (flexibilidad, fuerza, velocidad y resistencia).

- es destinado aproximadamente **un minuto** para esta tarea, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el maestro marca el fin de la actividad, para pasar a la próxima tarea.

- todos los practicantes ejecutan los ejercicios simultáneamente.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestra condición física” (Unidad Didáctica 2)

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

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	EJECUTOR	COMANDO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Realiza la tarea que propone el comando, en solitario	- Propone y demuestra la tarea
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en un terreno liso, que es la colchoneta del gimnasio, con los demás ejecutores - Realiza rotaciones hacía el lado derecho con el tobillo derecho, y hacía el lado izquierdo con el tobillo correspondiente	- Está de pie en un terreno liso, que es la colchoneta del gimnasio, con los ejecutores - Realiza rotaciones hacía el lado derecho con el tobillo derecho, y hacía el lado izquierdo con el tobillo correspondiente
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es ejecutor en toda la actividad - Ejecuta el ejercicio simultáneamente a los demás ejecutores - Realiza las rotaciones durante aproximadamente veinte segundos con cada tobillo	- Es comando en toda la actividad - Marca el inicio y el fin de la actividad
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 60

Fecha: 03/11/2009 (martes)

ROTAR UN BRAZO HACIA ADELANTE Y EL OTRO HACIA ATRÁS

Situación inicial: el maestro y veintidós alumnos y alumnas están de pie, distribuidos por la colchoneta del gimnasio, que es lisa, recubierta en lona de PVC y mide aproximadamente cinco por diecinueve metros.

Desarrollo: la actividad empieza en el momento en que el maestro propone y demuestra la tarea a ser ejecutada. El ejercicio consiste en rotar los brazos estirados en direcciones contrarias, o sea, el brazo derecho hacia adelante del cuerpo y el izquierdo hacia atrás durante aproximadamente veinte segundos. Se cambia la dirección de las rotaciones, es decir, se pasa a rotar el brazo derecho hacia atrás del cuerpo y el izquierdo hacia adelante por más veinte segundos aproximadamente.

Finalización: el maestro marca el final del ejercicio para pasar al próximo previsto.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Esta actividad acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quién decide por este ejercicio de estiramiento.

- el maestro propone y demuestra el ejercicio a ser ejecutado por el alumnado.

- los participantes ejecutan los ejercicios simultáneamente.

- las chicas parecen más motivadas que los chicos en la realización de la tarea.

- el maestro de educación física intenta mantener la disciplina del alumnado, interviniendo si algún estudiante alborota.

- los participantes conversan mientras ejecutan los ejercicios, sea entre ellos y/o con el maestro de educación física.
- una alumna no participa de la clase de hoy porque está con gripe y dolor de cabeza. La chica explica su problema al maestro antes del inicio de las actividades y le solicita no participar de la “educación física”.
- al final del bloque de ejercicios de estiramientos, el maestro explica al alumnado la importancia de realizar estiramientos frecuentemente; argumentando que son ejercicios en los que los estudiantes pueden realizar “solos” en sus casas, y les recomienda que practiquen.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una actividad de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto diversas tareas motrices (15), para desarrollar las diferentes capacidades físicas del alumnado (flexibilidad, fuerza, velocidad y resistencia).

- es destinado aproximadamente **un minuto** para esta tarea, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el maestro marca el fin de la actividad, para pasar a la próxima tarea.

- todos los practicantes ejecutan los ejercicios simultáneamente.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestra condición física” (Unidad Didáctica 2)

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

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	EJECUTOR	COMANDO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Realiza la tarea que propone el comando, en solitario	- Propone y demuestra la tarea
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en un terreno liso, que es la colchoneta del gimnasio, con los demás ejecutores - Rota los brazos estirados en direcciones contrarias, o sea, el brazo derecho hacia adelante del cuerpo y el izquierdo hacia atrás - Cambia la dirección de las rotaciones, es decir, pasa a rotar el brazo derecho hacia atrás del cuerpo y el izquierdo hacia adelante	- Está de pie en un terreno liso, que es la colchoneta del gimnasio, con los ejecutores - Rota los brazos estirados en direcciones contrarias, o sea, el brazo derecho hacia adelante del cuerpo y el izquierdo hacia atrás - Cambia la dirección de las rotaciones, es decir, pasa a rotar el brazo derecho hacia atrás del cuerpo y el izquierdo hacia adelante
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es ejecutor en toda la actividad - Ejecuta el ejercicio simultáneamente a los demás ejecutores - Realiza rotaciones durante aproximadamente veinte segundos en cada dirección	- Es comando en toda la actividad - Marca el inicio y el fin de la actividad
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 61

Fecha: 03/11/2009 (martes)

ROTAR LAS MUÑECAS HACIA EL LADO DERECHO E IZQUIERDO

Situación inicial: el maestro y veintidós alumnos y alumnas están de pie, distribuidos por la colchoneta del gimnasio, que es lisa, recubierta en lona de PVC y mide aproximadamente cinco por diecinueve metros.

Desarrollo: la actividad empieza en el momento en que el maestro propone y demuestra la tarea a ser ejecutada. El ejercicio consiste en realizar repetidas rotaciones con ambas muñecas hacia el lado derecho durante aproximadamente veinte segundos. Se cambia la dirección de las rotaciones, pasando a rotar las muñecas hacia el lado izquierdo durante más veinte segundos aproximadamente.

Finalización: el maestro marca el final del ejercicio para pasar al próximo previsto.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Esta actividad acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quién decide por este ejercicio de estiramiento.

- el maestro propone y demuestra el ejercicio a ser ejecutado por el alumnado.

- los participantes ejecutan los ejercicios simultáneamente.

- las chicas parecen más motivadas que los chicos en la realización de la tarea.

- el maestro de educación física intenta mantener la disciplina del alumnado, interviniendo si algún estudiante alborota.

- los participantes conversan mientras ejecutan los ejercicios, sea entre ellos y/o con el maestro de educación física.
- una alumna no participa de la clase de hoy porque está con gripe y dolor de cabeza. La chica explica su problema al maestro antes del inicio de las actividades y le solicita no participar de la “educación física”.
- al final del bloque de ejercicios de estiramientos, el maestro explica al alumnado la importancia de realizar estiramientos frecuentemente; argumentando que son ejercicios en los que los estudiantes pueden realizar “solos” en sus casas, y les recomienda que practiquen.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una actividad de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto diversas tareas motrices (15), para desarrollar las diferentes capacidades físicas del alumnado (flexibilidad, fuerza, velocidad y resistencia).

- es destinado aproximadamente **un minuto** para esta tarea, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el maestro marca el fin de la actividad, para pasar a la próxima tarea.

- todos los practicantes ejecutan los ejercicios simultáneamente.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestra condición física” (Unidad Didáctica 2)

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

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	EJECUTOR	COMANDO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Realiza la tarea, que propone el comando, en solitario	- Propone y demuestra la tarea
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en un terreno liso, que es la colchoneta del gimnasio, con los demás ejecutores - Realiza rotaciones con ambas muñecas hacia el lado derecho - Cambia la dirección de las rotaciones, pasando a rotar las muñecas hacia el lado izquierdo	- Está de pie en un terreno liso, que es la colchoneta del gimnasio, con los ejecutores - Realiza rotaciones con ambas muñecas hacia el lado derecho - Cambia la dirección de las rotaciones, pasando a rotar las muñecas hacia el lado izquierdo
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es ejecutor en toda la actividad - Ejecuta el ejercicio simultáneamente a los demás ejecutores - Realiza rotaciones durante aproximadamente veinte segundos, para cada lado	- Es comando en toda la actividad - Marca el inicio y el fin de la actividad
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 62

Fecha: 03/11/2009 (martes)

ESTIRAR Y FLEXIONAR LOS DEDOS DE LAS MANOS

Situación inicial: el maestro y veintidós alumnos y alumnas están de pie, distribuidos por la colchoneta del gimnasio, que es lisa, recubierta en lona de PVC y mide aproximadamente cinco por diecinueve metros.

Desarrollo: la actividad empieza en el momento en que el maestro propone y demuestra la tarea a ser ejecutada. El ejercicio consiste en estirar y flexionar todos los dedos de las manos simultáneamente y repetidamente, alrededor de veinte segundos.

Finalización: el maestro marca el final del ejercicio para pasar al próximo previsto.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Esta actividad acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quién decide por este ejercicio de estiramiento.

- el maestro propone y demuestra el ejercicio a ser ejecutado por el alumnado.

- los participantes ejecutan los ejercicios simultáneamente.

- las chicas parecen más motivadas que los chicos en la realización de la tarea.

- el maestro de educación física intenta mantener la disciplina del alumnado, interviniendo si algún estudiante alborota.

- los participantes conversan mientras ejecutan los ejercicios, sea entre ellos y/o con el maestro de educación física.

- una alumna no participa de la clase de hoy porque está con gripe y dolor de cabeza. La chica explica su problema al maestro antes del inicio de las actividades y le solicita no participar de la “educación física”.

- al final del bloque de ejercicios de estiramientos, el maestro explica al alumnado la importancia de realizar estiramientos frecuentemente; argumentando que son ejercicios en los que los estudiantes pueden realizar “solos” en sus casas, y les recomienda que practiquen.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una actividad de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto diversas tareas motrices (15), para desarrollar las diferentes capacidades físicas del alumnado (flexibilidad, fuerza, velocidad y resistencia).

- son destinados aproximadamente cuarenta segundos (**0,67 minuto**) para esta tarea, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el maestro marca el fin de la actividad, para pasar a la próxima tarea.

- todos los practicantes ejecutan los ejercicios simultáneamente.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestra condición física” (Unidad Didáctica 2)

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

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	EJECUTOR	COMANDO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Realiza la tarea, que propone el comando, en solitario	- Propone y demuestra la tarea
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en un terreno liso, que es la colchoneta del gimnasio, con los demás ejecutores - Estira y flexiona todos los dedos de las manos simultáneamente y repetidamente	- Está de pie en un terreno liso, que es la colchoneta del gimnasio, con los ejecutores - Estira y flexiona todos los dedos de las manos simultáneamente y repetidamente
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es ejecutor en toda la actividad - Ejecuta el ejercicio simultáneamente a los demás ejecutores - Realiza la acción repetidamente durante aproximadamente veinte segundos	- Es comando en toda la actividad - Marca el inicio y el fin de la actividad
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 63

Fecha: 03/11/2009 (martes)

AGARRAR EL CODO Y ESTIRAR TRÍCEPS

Situación inicial: el maestro y veintidós alumnos y alumnas están de pie, distribuidos por la colchoneta del gimnasio, que es lisa, recubierta en lona de PVC y mide aproximadamente cinco por diecinueve metros.

Desarrollo: la actividad empieza en el momento en que el maestro propone y demuestra la tarea a ser ejecutada. El ejercicio 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 veinte segundos. Cambiar los brazos, y mantener la postura por más veinte segundos.

Finalización: el maestro marca el final del ejercicio para pasar al próximo previsto.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Esta actividad acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quién decide por este ejercicio de estiramiento.

- el maestro propone y demuestra el ejercicio a ser ejecutado por el alumnado.

- los participantes ejecutan los ejercicios simultáneamente.

- las chicas parecen más motivadas que los chicos en la realización de la tarea.

- el maestro de educación física intenta mantener la disciplina del alumnado, interviniendo si algún estudiante alborota.

- los participantes conversan mientras ejecutan los ejercicios, sea entre ellos y/o con el maestro de educación física.
- una alumna no participa de la clase de hoy porque está con gripe y dolor de cabeza. La chica explica su problema al maestro antes del inicio de las actividades y le solicita no participar de la “educación física”.
- al final del bloque de ejercicios de estiramientos, el maestro explica al alumnado la importancia de realizar estiramientos frecuentemente; argumentando que son ejercicios en los que los estudiantes pueden realizar “solos” en sus casas, y les recomienda que practiquen.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una actividad de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto diversas tareas motrices (15), para desarrollar las diferentes capacidades físicas del alumnado (flexibilidad, fuerza, velocidad y resistencia).

- es destinado aproximadamente **un minuto** para esta tarea, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el maestro marca el fin de la actividad, para pasar a la próxima tarea.

- todos los practicantes ejecutan los ejercicios simultáneamente.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestra condición física” (Unidad Didáctica 2)

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

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	EJECUTOR	COMANDO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Realiza la tarea, que propone el comando, en solitario	- Propone y demuestra la tarea a ser ejecutada
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en un terreno liso, que es la colchoneta del gimnasio, con los demás ejecutores - Flexiona el brazo derecho hacía atrás por encima del hombro, apoyando la mano en la espalda; y agarra con la mano izquierda al codo, empujándolo hacia atrás del cuerpo - Cambia los brazos: realiza la misma acción con el otro brazo	- Está de pie en un terreno liso, que es la colchoneta del gimnasio, con los ejecutores - Flexiona el brazo derecho hacía atrás por encima del hombro, apoyando la mano en la espalda; y agarra con la mano izquierda al codo, empujándolo hacia atrás del cuerpo - Cambia los brazos: realiza la misma acción con el otro brazo
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es ejecutor en toda la actividad - Ejecuta el ejercicio simultáneamente a los demás ejecutores - Se mantiene aproximadamente veinte segundos en cada postura, o sea, estirando cada brazo	- Es comando en toda la actividad - Marca el inicio y el fin de la actividad
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 64

Fecha: 03/11/2009 (martes)

MARIPOSA

Situación inicial: el maestro y veintidós alumnos y alumnas están sentados distribuidos por la colchoneta del gimnasio, que es lisa, recubierta en lona de PVC y mide aproximadamente cinco por diecinueve metros.

Desarrollo: la actividad empieza en el momento en que el maestro propone y demuestra la tarea a ser ejecutada. El ejercicio 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. Se mantiene en la postura durante aproximadamente veinte segundos.

Finalización: el maestro marca el final del ejercicio para pasar al próximo previsto.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Esta actividad acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quién decide por este ejercicio de estiramiento.

- el maestro propone y demuestra el ejercicio a ser ejecutado por el alumnado.

- los participantes ejecutan los ejercicios simultáneamente.

- las chicas parecen más motivadas que los chicos en la realización de la tarea.

- el maestro de educación física intenta mantener la disciplina del alumnado, interviniendo si algún estudiante alborota.

- los participantes conversan mientras ejecutan los ejercicios, sea entre ellos y/o con el maestro de educación física.
- una alumna no participa de la clase de hoy porque está con gripe y dolor de cabeza. La chica explica su problema al maestro antes del inicio de las actividades y le solicita no participar de la “educación física”.
- al final del bloque de ejercicios de estiramientos, el maestro explica al alumnado la importancia de realizar estiramientos frecuentemente; argumentando que son ejercicios en los que los estudiantes pueden realizar “solos” en sus casas, y les recomienda que practiquen.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una actividad de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto diversas tareas motrices (15), para desarrollar las diferentes capacidades físicas del alumnado (flexibilidad, fuerza, velocidad y resistencia).

- es destinado aproximadamente **un minuto** para esta tarea, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el maestro marca el fin de la actividad, para pasar a la próxima tarea.

- todos los practicantes ejecutan los ejercicios simultáneamente.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestra condición física” (Unidad Didáctica 2)

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

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	EJECUTOR	COMANDO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Realiza la tarea que propone el comando, en solitario	- Propone y demuestra la tarea a ser ejecutada
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está sentado con la columna estirada en un terreno liso, que es la colchoneta del gimnasio, con los demás ejecutores - Une 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	- Está sentado con la columna estirada en un terreno liso, que es la colchoneta del gimnasio, con los ejecutores - Une 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
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es ejecutor en toda la actividad - Ejecuta el ejercicio simultáneamente a los demás ejecutores - Se mantiene en la postura durante aproximadamente veinte segundos	- Es comando en toda la actividad - Marca el inicio y el fin de la actividad
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 65

Fecha: 03/11/2009 (martes)

PUENTE

Situación inicial: el maestro y veintidós alumnos y alumnas están sentados distribuidos por la colchoneta del gimnasio, que es lisa, recubierta en lona de PVC y mide aproximadamente cinco por diecinueve metros.

Desarrollo: la actividad empieza en el momento en que el maestro propone y demuestra la tarea a ser ejecutada. El ejercicio consiste en tumbarse boca arriba en la colchoneta con las piernas ligeramente flexionadas, apoyando las plantas de los pies en la misma; apoyar las palmas de las manos en la colchoneta a la altura de la cabeza y subir las caderas; formando un arco con el cuerpo. Se mantiene aproximadamente veinte segundos en la postura o el tiempo que consiga cada practicante.

Finalización: el maestro marca el final del ejercicio para pasar al próximo previsto.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Esta actividad acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quién decide por este ejercicio de estiramiento.

- el maestro propone y demuestra el ejercicio a ser ejecutado por el alumnado.

- los participantes ejecutan los ejercicios simultáneamente.

- las chicas parecen más motivadas que los chicos en la realización de la tarea.

- el maestro de educación física intenta mantener la disciplina del alumnado, interviniendo si algún estudiante alborota.

- los participantes conversan mientras ejecutan los ejercicios, sea entre ellos y/o con el maestro de educación física.
- una alumna no participa de la clase de hoy porque está con gripe y dolor de cabeza. La chica explica su problema al maestro antes del inicio de las actividades y le solicita no participar de la “educación física”.
- al final del bloque de ejercicios de estiramientos, el maestro explica al alumnado la importancia de realizar estiramientos frecuentemente; argumentando que son ejercicios en los que los estudiantes pueden realizar “solos” en sus casas, y les recomienda que practiquen.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una actividad de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto diversas tareas motrices (15), para desarrollar las diferentes capacidades físicas del alumnado (flexibilidad, fuerza, velocidad y resistencia).

- son destinados aproximadamente **dos minutos** para esta tarea, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el maestro marca el fin de la actividad, para pasar a la próxima tarea.

- todos los practicantes ejecutan los ejercicios simultáneamente.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestra condición física” (Unidad Didáctica 2)

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

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	EJECUTOR	COMANDO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Realiza la tarea que propone el comando, en solitario	- Propone y demuestra la tarea a ser ejecutada
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está tumbado boca arriba en un terreno liso, que es la colchoneta del gimnasio (con los demás ejecutores) - Flexiona ligeramente las piernas y apoya las plantas de los pies en la colchoneta - Apoya las palmas de las manos en la colchoneta a la altura de la cabeza y sube las caderas; formando un arco con el cuerpo	- Está tumbado boca arriba en un terreno liso, que es la colchoneta del gimnasio (con los demás ejecutores) - Flexiona ligeramente las piernas y apoya las plantas de los pies en la colchoneta - Apoya las palmas de las manos en la colchoneta a la altura de la cabeza y sube las caderas; formando un arco con el cuerpo
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es ejecutor en toda la actividad - Ejecuta el ejercicio simultáneamente a los demás ejecutores - Se mantiene aproximadamente veinte segundos en la postura o el tiempo que consiga	- Es comando en toda la actividad - Marca el inicio y el fin de la actividad
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 66

Fecha: 03/11/2009 (martes)

CORRIENDO EN PAREJAS POR EL GIMNASIO

Situación inicial: el maestro solicita a los veintidós alumnos y alumnas que se organicen en las mismas parejas de la sesión anterior. Las parejas se reúnen y se distribuyen por el terreno de juego, que es liso y corresponde a todo gimnasio del colegio, que es cubierto, mide aproximadamente veinte por doce metros y dispone de una colchoneta que ocupa casi la mitad de su extensión. En cada pareja, un jugador se coloca adelante y el otro detrás.

Desarrollo: la tarea comienza en el momento en que el maestro hace sonar el silbato. El juego consiste en correr por todo el gimnasio: el jugador de la pareja que va adelante guía la carrera y el jugador que va detrás le persigue a una distancia aproximada de un metro. El guía debe esquivar las demás parejas y las columnas para evitar chocarse. En el momento en que el maestro hace sonar el silbato la pareja detiene la carrera: el jugador que está adelante abre las piernas lateralmente para que el jugador que iba detrás pase por debajo de sus piernas y se convierta en el nuevo guía de la pareja. Reinician la carrera con el nuevo guía hasta que el maestro vuelva a hacer sonar el silbato, y así ocurre repetidamente.

Finalización: el maestro marca el final de la actividad para pasar a la próxima.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para marcar el inicio y fin de la actividad; así como para marcar el momento en que las parejas deben cambiar los roles.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quien decide por esta actividad.
- el maestro explica la actividad a ser ejecutada por el alumnado.
- a pedido del maestro, el alumnado se organiza en parejas para la actividad. Son las mismas parejas de la clase anterior (gimnasio), en la que fue el maestro el que estableció los participantes de las parejas.
- las once parejas ejecutan la actividad simultáneamente.
- el maestro de educación física interviene en el juego, marcando los momentos en que los participantes, de cada pareja, deben cambiar los roles.
- una alumna no participa de la clase de hoy porque está con gripe y dolor de cabeza. La chica explica su problema al maestro antes del inicio de las actividades y le solicita no participar de la “educación física”.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una actividad de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto diversas tareas motrices (15), para desarrollar las diferentes capacidades físicas del alumnado (flexibilidad, fuerza, velocidad y resistencia).

- son destinados aproximadamente **seis minutos** para esta tarea, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el maestro marca el inicio de la actividad y decide cuando se realizan los cambios de roles.

- el maestro marca el fin de la actividad para pasar a la próxima.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestra condición física” (Unidad Didáctica 2)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (con comunicación motriz)

Dominio: CAI

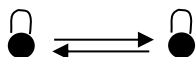
Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Contacto corporal adversario:

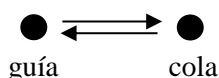
Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: local

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: sin memoria
Sistema puntuaciones:
Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	GUÍA	COLA	MAESTRO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Coopera con el jugador cola guiando el itinerario de la pareja	- Coopera con el guía persiguiéndole en el itinerario que decide	- Facilita la actividad, marcando los cambios de roles
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Va delante del jugador cola - Se desplaza por todo el terreno de juego (gimnasio), decidiendo la ruta que realiza su pareja (cola), que está detrás de él - Abre las piernas lateralmente para que el jugador cola pase por debajo de sus piernas y se coloque adelante	- Está detrás del guía - Se desplaza por todo el terreno de juego, persiguiendo al jugador guía a aproximadamente un metro - Pasa por debajo de las piernas del guía en gatas, para colocarse adelante	- Está de pie en el terreno liso (gimnasio)
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Se convierte en el guía de la pareja cuando suena el silbato (se coloca adelante) - Se convierte en cola el momento en que el maestro suena el silbato	- Se convierte en guía cuando suena el silbato: pasa por debajo de las piernas del que era guía y pasa a conducir la pareja	- Es maestro en toda la actividad - Marca el inicio y fin de la actividad - Marca el momento en que se realizan los cambios del roles
RELACIÓN CON LOS OBJETOS			- Dispone de un silbato

Nº: 67

Fecha: 03/11/2009 (martes)

EL CÓDIGO I

Situación inicial: el maestro explica detalladamente el juego y señala que las tres últimas parejas que no sean eliminadas serán las vencedoras. Los veintidós alumnos y alumnas están organizados en parejas, que son las mismas de la actividad anterior en la que el maestro solicitó que los estudiantes se colocasen con la misma pareja de la sesión anterior. A pedido del maestro, en cada pareja, un jugador se coloca adelante y el otro detrás; formando un círculo entre todas las parejas. El círculo está dispuesto en la colchoneta del gimnasio, que ocupa casi la mitad de su extensión, es lisa, recubierta en lona de PVC y mide aproximadamente cinco por diecinueve metros. Según la tarea del juego, el jugador que está en la parte interna del círculo tendrá un rol distinto a su pareja, que está en el exterior del círculo.

Desarrollo: el juego comienza en el momento en que el maestro grita un número, que corresponde a una de las cinco tareas, y las parejas la ejecutan. El juego consiste en que el maestro va gritando aleatoriamente los números (1, 2, 3, 4 ó 5), cada uno correspondiente a una de las cinco tareas; para que todas las parejas las ejecuten simultáneamente. Son ellas:

- 1) El jugador que está delante abre las piernas lateralmente, para que el jugador que está detrás pase por debajo de sus piernas en gatas y se coloque delante de él.
- 2) La pareja debe bailar sevillanas hasta el momento en que el maestro determine el fin, para pasar a la próxima tarea.
- 3) El jugador, que está en la parte externa del círculo, debe correr en sentido horario, dar una vuelta completa en el círculo y colocarse nuevamente detrás de su pareja.
- 4) El jugador que está detrás (exterior del círculo) debe subirse a caballito en su pareja (y mantenerse durante unos pocos segundos).
- 5) El jugador que está en la parte interna del círculo, debe coger en brazos a su pareja (y mantenerle durante pocos segundos).

La pareja debe ejecutar correctamente a las tareas sino es eliminada del juego por el maestro. El maestro va aumentando gradualmente la velocidad entre los comandos en el avanzar del juego.

Finalización: el juego acaba cuando quedan tres parejas, que son las ganadoras. El maestro apunta en la lista de clase un punto **positivo** para los seis estudiantes.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Este juego acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en

lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.
- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.
- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:

Material de apoyo: el maestro dispone de un silbato para intervenir en el juego.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado, donde apunta los puntos positivos para los ganadores.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quien decide por este juego.
- el maestro explica detalladamente el juego al alumnado.
- el alumnado está organizado en parejas, que son formadas por las mismas personas de la actividad anterior de la sesión. Son las mismas parejas de la clase anterior (gimnasio), en la que fue el maestro el que estableció los participantes de las parejas.
- las once parejas ejecutan la actividad simultáneamente.
- el maestro de educación física interviene en el juego, marcando los momentos en que se deben realizar las tareas que él decide.
- los estudiantes están entusiasmados y mientras juegan se ríen, gritan, etc.
- una alumna no participa de la clase de hoy porque está con gripe y dolor de cabeza. La chica explica su problema al maestro antes del inicio de las actividades y le solicita no participar de la “educación física”.
- los estudiantes que son eliminados del juego se colocan en el lateral de la colchoneta y asisten al juego: conversan entre ellos; se ríen de las situaciones del juego, principalmente cuando los jugadores ejecutan las tareas 4 y 5 (subirse a caballito y coger en brazos a la pareja): gritan los nombres de los jugadores para darles ánimos; etc.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una actividad de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto diversas tareas motrices (15), para desarrollar las diferentes capacidades físicas del alumnado (flexibilidad, fuerza, velocidad y resistencia).

- son destinados aproximadamente **catorce minutos** para esta tarea, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.
- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.
- el maestro marca el inicio de la actividad y decide cuando se realizan las diferentes tareas.
- antes de empezar el juego, el maestro explica que éste terminará cuando queden tres parejas, que serán las ganadoras. El maestro apunta un punto **positivo** para los seis estudiantes, correspondientes a las tres parejas vencedoras.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestra condición física” (Unidad Didáctica 2)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (con comunicación motriz)

Dominio: CAI

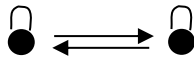
Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: otros (sin contacto y contacto envolvente)

Contacto corporal adversario:

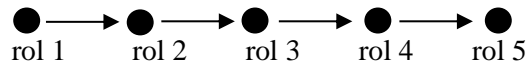
Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: local

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: otros (fuertemente rítmico, a atravesar, objetivo vivo)

Esquema de roles:

	JUGADOR	JUEZ (MAESTRO)	ELIMINADO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Coopera con el otro jugador, que es su pareja, para ejecutar las diferentes tareas que requiere el maestro 	<ul style="list-style-type: none"> - Facilita el juego, marcando las diferentes tareas a ser ejecutadas - Decide si elimina la pareja del juego 	<ul style="list-style-type: none"> - Está con los demás eliminados
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso, que es la colchoneta del gimnasio - Está delante o detrás del jugador que es su pareja - Las parejas están dispuestas en círculo: en cada pareja un jugador está en el interior del círculo y el otro en el exterior - Según la tarea: pasa por debajo de las piernas del compañero en gatas o abre las piernas para que éste las pase; baila sevillanas; da una vuelta corriendo alrededor del círculo; sube o sostiene a caballito a su pareja ; coge o es cogido en brazos por su pareja 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en el terreno liso, que es la colchoneta del gimnasio, en círculo con las parejas 	<ul style="list-style-type: none"> - Está en el lateral de la colchoneta, asistiendo al juego
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Ejecuta las tareas cuando el juez determina - Se convierte en eliminado si el juez decide que la pareja no ejecuta alguna tarea satisfactoriamente - Las tres parejas de jugadores que quedan sin ser eliminadas son las vencedoras (momento en que acaba el juego) 	<ul style="list-style-type: none"> - Marca el inicio del juego - Es juez en todo el juego - Marca los momentos en que se realizan las diferentes tareas 	<ul style="list-style-type: none"> - A partir del momento que es eliminado, lo será hasta que acabe el juego
RELACIÓN CON LOS OBJETOS			

Nº: 68

Fecha: 03/11/2009 (martes)

CARRERA ENTRE EQUIPOS TRANSPORTANDO EL BANCO I

Situación inicial: veinte alumnos y alumnas se colocan delante de las espalderas del gimnasio: el maestro sujeta un sobre de papel y pasa por cada uno de los estudiantes para que cojan un papelito en el sobre (cada cuarto de los papelitos corresponden al número 1, 2, 3 y 4). Según el número que el estudiante coja corresponderá a su equipo. Según van cogiendo los papelitos, los estudiantes se colocan en orden de la fila correspondiente a su equipo. Las filas están unas paralelas a otras en un extremo de la colchoneta del gimnasio, que mide aproximadamente cinco por doce metros, es lisa y recubierta en lona de PVC. El maestro explica la tarea y solicita a los dos primeros jugadores de cada fila que cojan un banco sueco y lo lleven hasta su equipo. Los jugadores, de cada equipo, se colocan con las piernas abiertas con el banco entre las piernas y lo agarran/sujetan con las dos manos, una de cada lado del asiento.

Desarrollo: el juego comienza en el momento en que el maestro hace sonar el silbato. En cada equipo, los jugadores se desplazan hacia delante llevando el banco sujetado por las manos, evitando que éste toque el suelo; sino el equipo es desclasificado de la carrera. Los ejecutores del equipo se desplazan lo más rápido que pueden, manteniendo la misma velocidad entre ellos para evitar chocarse y/o dejar el banco caer; intentado terminar la tarea antes de los demás equipos. Llegando a la pared que está en el otro extremo de la colchoneta, los jugadores dan media vuelta, sin soltar el banco en ningún caso: el jugador que era el último pasa a ser el primero y vice-versa. Atraviesan otra vez la colchoneta para regresar al sitio de partida.

Finalización: acaba cuando los equipos llegan al extremo de la colchoneta que estaban inicialmente. El maestro apunta el orden de llegada de los equipos en su diario.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Este juego acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:- cuatro bancos suecos, uno para cada equipo.

- 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 gimnasio.
- dos estudiantes de cada equipo recogen y colocan los bancos en la posición para la actividad. Una vez acabada la actividad, los estudiantes recolocan los bancos en el sitio que estaban (lateral del gimnasio).

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir en el juego.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado, en los cuales apunta los resultados y los puntos positivos.
- un sobre de cartulina que contiene veinte papelitos, en los que cada cuarto corresponde al número 1, 2, 3 y 4; para separar los cuatro equipos para este bloque de actividades.

Participantes: - veinte alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quien decide por este juego.
- el maestro explica detalladamente el juego al alumnado.
- son cuatro equipos, cada uno con cinco jugadores.
- el maestro opta por organizar los cuatro equipos al azar, es decir, mediante sorteo. Según el papelito que coja el estudiante corresponderá al equipo 1, 2, 3 ó 4.
- el alumnado celebra cuando sus amigos/as cogen el mismo número, pues serán del mismo equipo.
- el maestro cuenta el número de participantes en cada equipo antes de recoger los papelitos.
- el maestro de educación física interviene en el juego, marcando el inicio del mismo y observando si los equipos trasladan correctamente el banco, sin dejarlo tocar el suelo; ya que en ese caso, eliminaría el equipo.
- los estudiantes están entusiasmados y mientras ejecutan la tarea se ríen, gritan, etc.
- una alumna no participa de la clase de hoy porque está con gripe y dolor de cabeza. La chica explica su problema al maestro antes del inicio de las actividades y le solicita no participar de la “educación física”.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una actividad de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto diversas tareas motrices (15), para desarrollar las diferentes capacidades físicas del alumnado (flexibilidad, fuerza, velocidad y resistencia).

- son destinados aproximadamente **tres minutos** para esta actividad, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.
- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.
- el maestro marca el inicio de la carrera.
- la actividad termina cuando los equipos llegan al punto que estaban inicialmente.
- el maestro apunta el orden de llegada de los equipos.
- en el final de este bloque de actividades en equipos (carrera con banco, carrera con colchoneta y campeonato de sogatira), el maestro establece el **primero, segundo y tercer puesto**, según el número de victorias de los equipos en las actividades; para apuntar los puntos **positivos** a los estudiantes pertenecientes a los equipos vencedores. El equipo 1

es el ganador y sus participantes reciben tres puntos positivos, el equipo 4 es el segundo colocado y a sus participantes corresponden dos puntos positivos; el tercer puesto es del equipo 3, que recibe un positivo.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestra condición física” (Unidad Didáctica 2)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (con comunicación motriz)

Dominio: CAI

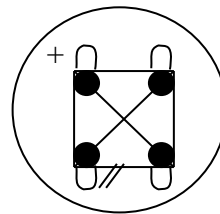
Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: a atravesar

Esquema de roles:

	JUGADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none">- Coopera con los cuatro jugadores de su equipo para transportar el banco: sujetan con la misma fuerza para mantenerlo recto; corren en la misma velocidad; etc.
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none">- Está de pie en fila con los demás jugadores de su equipo en un terreno liso, que es la colchoneta del gimnasio que mide aproximadamente 5 por 19 metros- Su fila está paralela a las otras tres filas (equipos), compartiendo el espacio de los cinco metros de anchura de la colchoneta/terreno- Dispone de un banco entre las piernas, que lo sujeta con las dos manos y que no puede tocar el suelo- Se desplaza hacia delante para atravesar la colchoneta/terreno liso- Da media vuelta sin soltar del banco- Atraviesa la colchoneta hasta el lugar en que estaba en fila inicialmente
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none">- Empieza a ejecutar la tarea cuando el maestro hace sonar el silbato- Es ejecutor durante toda la tarea- Ejecuta la tarea lo más rápido que puede, para acabarla antes de los demás equipos y vencerles- Es eliminado si el banco de su equipo toca el suelo
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none">- Transporta un banco sueco

Nº: 69

Fecha: 03/11/2009 (martes)

CARRERA ENTRE EQUIPOS TRANSPORTANDO UN JUGADOR EN LA COLCHONETA

Situación inicial: los equipos son los mismos de la actividad anterior, en la que antes de su inicio los veinte alumnos y alumnas se colocaron delante de las espalderas del gimnasio: el maestro sujetaba un sobre de papel e iba pasando por cada uno de los estudiantes para que cogiesen un papelito en el sobre (cada cuarto de los papelitos corresponden al número 1, 2, 3 y 4). Las filas (cuatro equipos) están unas paralelas a otras en un extremo de la colchoneta, que mide aproximadamente cinco por diecinueve metros, es lisa y recubierta en lona de PVC. El maestro explica la tarea y solicita a los dos primeros jugadores de cada fila que cojan una colchoneta y la lleven hasta su equipo. En cada equipo, un jugador se tumba boca arriba en la colchoneta y los demás, cuatro jugadores, agarran de cada una de las esquinas de la colchoneta.

Desarrollo: el juego comienza en el momento que el maestro hace sonar el silbato. En cada equipo, los jugadores que transportan la colchoneta con el jugador se desplazan hacia adelante, sujetándola con dos las manos, evitando que se caiga; sino el equipo es desclasificado de la carrera. Los jugadores del equipo intentan terminar la tarea antes de los demás equipos, por lo que se desplazan lo más rápido que pueden, manteniendo la misma velocidad entre ellos para evitar derrumbar la colchoneta. Llegando a la pared que está en el otro extremo de la colchoneta, los jugadores dan media vuelta, sin soltar la colchoneta: atraviesan otra vez la colchoneta para regresar al sitio de partida.

Finalización: acaba cuando los equipos llegan al extremo de la colchoneta que estaban inicialmente. El maestro apunta el orden de llegada de los equipos en su diario.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Este juego acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:- cuatro colchonetas, una para cada equipo.

- las colchonetas son azules, recubiertas en lona de PVC, con medidas 1,50 x 1,10 x 0,03 y densidad aproximada de 3 Kg. / m³.
 - los colchonetas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en el gimnasio.
 - dos estudiantes de cada equipo recogen las colchonetas para la actividad/el equipo. Una vez acaba la actividad, los estudiantes recolocan las colchonetas en el sitio que estaban (lateral del gimnasio).
- Material de apoyo:** - el maestro dispone de un silbato para marcar el inicio de la actividad y si quiere intervenir.
- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado, en los cuales apunta los resultados y los puntos positivos.
 - un sobre de cartulina que contiene veinte papelitos, en los que cada cuarto corresponde al número 1, 2, 3 y 4; que son utilizados para separar los cuatro equipos para este bloque de actividades.

Participantes: - veinte alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quien decide por este juego.
- el maestro explica detalladamente el juego al alumnado.
- son cuatro equipos, cada uno con cinco jugadores. Los equipos son los mismos de la tarea anterior, en la que el maestro opta por organizar los cuatro equipos al azar, es decir, mediante sorteo. Según el papelito que coja el estudiante corresponderá al equipo 1, 2, 3 ó 4.
- el alumnado celebró cuando sus amigos/as cogen el mismo número, pues serían del mismo equipo.
- el maestro contó el número de participantes en cada equipo antes de recoger los papelitos.
- son los estudiantes, de cada equipo, que deciden quién del equipo será transportado en la colchoneta para la tarea.
- el maestro de educación física interviene en el juego, marcando el inicio del mismo y observando si los equipos trasladan correctamente el jugador en la colchoneta, sin dejarla caer en el suelo; ya que en ese caso, eliminaría el equipo.
- los estudiantes están entusiasmados y mientras ejecutan la tarea se ríen, gritan, etc.
- una alumna no participa de la clase de hoy porque está con gripe y dolor de cabeza. La chica explica su problema al maestro antes del inicio de las actividades y le solicita no participar de la “educación física”.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una actividad de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto diversas tareas motrices (15), para desarrollar las diferentes capacidades físicas del alumnado (flexibilidad, fuerza, velocidad y resistencia).

- son destinados aproximadamente **cuatro minutos** para esta actividad, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.
- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.
- el maestro marca el inicio de la carrera.
- la actividad termina cuando los equipos llegan al punto que estaban inicialmente.
- el maestro apunta el orden de llegada de los equipos.

- en el final de este bloque de actividades en equipos (carrera con banco, carrera con colchoneta y campeonato de sogatira), el maestro establece el **primero, segundo y tercer puesto**, según el número de victorias de los equipos en las actividades; para apuntar los **puntos positivos** a los estudiantes pertenecientes a los equipos vencedores. El equipo 1 es el ganador y sus participantes reciben tres puntos positivos, el equipo 4 es el segundo colocado y a sus participantes corresponden dos puntos positivos; el tercer puesto es del equipo 3, que recibe un positivo.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestra condición física” (Unidad Didáctica 2)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación-oposición (con comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

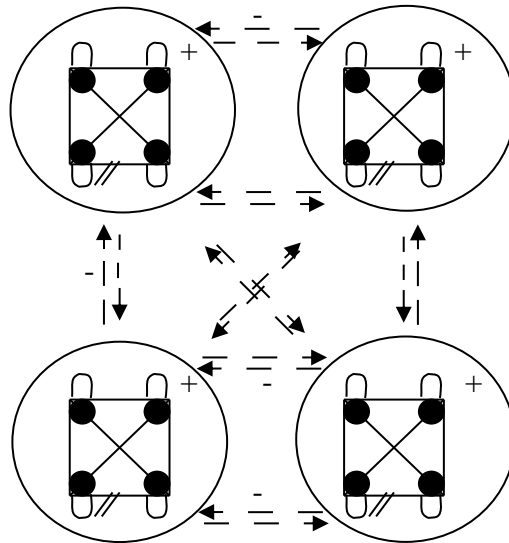
Red social: todos contra todos por equipos

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 cambio de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: a atravesar

Esquema de roles:

	TRANSPORTADOR	TRANSPORTADO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Coopera con los demás transportadores, para llevar la colchoneta - Coopera con el transportado, llevándole en la colchoneta - Se opone a los transportadores de los demás equipos, pudiendo molestarles en la carrera 	<ul style="list-style-type: none"> - Coopera con los transportadores, dejándose llevar en la colchoneta
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie con los demás jugadores de su equipo en un terreno liso, que es la colchoneta del gimnasio y mide aproximadamente 5 por 19 metros - Su equipo está paralelo a los otros tres equipos, compartiendo el espacio de los cinco metros de ancho del terreno de juego - Agarra con las dos manos de una esquina de la colchoneta, cogiéndola entre los cuatro transportadores - La colchoneta no puede tocar el suelo ni el jugador que está tumbado en la misma, sino el equipo es eliminado - Se desplaza hacia delante para atravesar el terreno liso - Da media vuelta sin soltar de la colchoneta - Atraviesa el terreno hasta el lugar en que estaba inicialmente 	<ul style="list-style-type: none"> - Está tumbado boca arriba en una colchoneta - Se mantiene tumbado en la colchoneta que es llevada por los transportadores de su equipo, que la agarran de las esquinas, para atravesar el terreno liso - Si cae de la colchoneta su equipo es desclasificado/eliminado
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Empieza a desplazarse en el momento que el maestro hace sonar el silbato - Es transportador durante toda la tarea - Ejecuta la tarea lo más rápido que puede, para acabarla antes de los demás equipos y vencerles - Es eliminado si la colchoneta de su equipo toca el suelo 	<ul style="list-style-type: none"> - Es transportado durante toda la tarea - Es eliminado si él y/o la colchoneta de su equipo tocan el suelo
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Agarra de una esquina de la colchoneta para transportarla 	<ul style="list-style-type: none"> - Es transportado por una colchoneta

Nº: 70

Fecha: 03/11/2009 (martes)

CAMPEONATO DE SOGATIRA

Situación inicial: los equipos son los mismos de la actividad anterior, en la que antes de su inicio los veinte alumnos y alumnas se colocaron delante de las espalderas del gimnasio: el maestro sujetaba un sobre de papel e iba pasando por cada uno de los estudiantes, para que cogiesen un papelito en el sobre (cada cuarto de los papelitos corresponden al número 1, 2, 3 y 4). Los participantes de los cuatro equipos están de pie y reunidos en la colchoneta del gimnasio, que mide aproximadamente cinco por diecinueve metros, es lisa y recubierta en lona de PVC. El maestro explica el juego y el funcionamiento del campeonato; es decir, el orden de los enfrentamientos, la disputa por el tercer puesto y la final. El maestro coge una comba de nylon, que mide aproximadamente diez metros de longitud y que tiene un pañuelo amarrado en la mitad de su extensión para separar los equipos adversarios. Los dos equipos correspondientes al primer enfrentamiento se colocan en el terreno de juego, el equipo 1 en el campo derecho y el 2 en el campo izquierdo; éstos que están separados por el palo central de las espalderas de la colchoneta. Los jugadores de cada equipo deciden la posición que ocuparán en la comba y agarran la comba con las dos manos en un lado de la misma.

Desarrollo: el juego comienza cuando el maestro hace sonar el silbato. La tarea consiste en que los jugadores, de cada equipo, tiren de la comba hacia atrás intentando arrastrar a los jugadores del equipo adversario, que están agarrados de la comba, hacia su campo.

Finalización: el juego acaba cuando un equipo logra arrastrar todos los jugadores del equipo adversario a su campo, y es el ganador. En este momento, los equipos 3 y 4 se colocan en el terreno de juego, agarrando la comba, para el próximo enfrentamiento. Los dos equipos perdedores de los enfrentamientos, se enfrentan para disputar el tercer puesto. Finalmente, se enfrentan los equipos ganadores de los primeros enfrentamientos, para disputar el primer lugar en el campeonato. El maestro señala que el equipo vencedor gana dos puntos positivos y el segundo puesto, un punto.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Este juego acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:- una comba para el juego. La comba es de nylon, mide aproximadamente diez metros de longitud y tiene un pañuelo rojo amarrado en la mitad de su extensión, que sirve para separar los equipos adversarios.

- la comba pertenece al colegio y cuando no es utilizada está guardada en el almacén del gimnasio.

- los estudiantes se quejan que la comba les ha hecho daño en las manos. El maestro les recomienda que laven las manos en los baños: lo hacen rápidamente y regresan.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado, en los cuales apunta los resultados y los puntos positivos.

- un sobre de cartulina que contiene veinte papelitos, en los que cada cuarto corresponde al número 1, 2, 3 y 4; que son utilizados para separar los cuatro equipos para este bloque de actividades.

Participantes: - veinte alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quien decide por este juego.

- el maestro explica detalladamente el juego al alumnado.

- son cuatro equipos, cada uno con cinco jugadores. Los equipos son los mismos de la tarea anterior, en la que el maestro opta por organizar los cuatro equipos al azar, es decir, mediante sorteo. Según el papelito que coja el estudiante corresponde al equipo 1, 2, 3 ó 4.

- el alumnado celebró cuando sus amigos/as cogen el mismo número, pues serían del mismo equipo.

- el maestro contó el número de participantes en cada equipo antes de recoger los papelitos.

- son los estudiantes, de cada equipo, que deciden el orden que se colocan en la comba, según la fuerza, etc.

- el maestro de educación física interviene en el juego, marcando el inicio del mismo y observando si los equipos respetan las normas.

- los estudiantes están entusiasmados y mientras ejecutan la tarea se ríen, gritan, etc.

- una alumna no participa de la clase de hoy porque está con gripe y dolor de cabeza. La chica explica su problema al maestro antes del inicio de las actividades y le solicita no participar de la “educación física”.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - es una actividad de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto diversas tareas motrices (15), para desarrollar las diferentes capacidades físicas del alumnado (flexibilidad, fuerza, velocidad y resistencia).

- son destinados aproximadamente **siete minutos** para esta actividad, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el maestro marca el inicio de los juegos/enfrentamientos.

- el juego acaba cuando un equipo logra arrastrar todos los jugadores del equipo adversario a su campo, y es el ganador.
- el maestro explico antes de su inicio que realizarán un campeonato: primero se enfrenta el equipo 1 con el 2; luego los equipos 3 y 4; y que los perdedores de éstos enfrentamientos disputarán el tercer puesto (equipos 2 y 3); y finalmente realizarán la final entre los dos equipos ganadores de los enfrentamientos (1 y 4), para disputar el primer puesto (equipo 1).
- el maestro señala que el equipo vencedor del campeonato ganará dos puntos positivos y el segundo puesto, un punto.
- el maestro apunta el resultados de los enfrentamientos.
- en el final de este bloque de actividades en equipos (carrera con banco, carrera con colchoneta y campeonato de sogatira), el maestro establece el **primero, segundo y tercer puesto**, según el número de victorias de los equipos en las actividades; para apuntar los **puntos positivos** a los estudiantes pertenecientes a los equipos vencedores. El equipo 1 es el ganador y sus participantes reciben tres puntos positivos, el equipo 4 es el segundo colocado y a sus participantes corresponden dos puntos positivos; el tercer puesto es del equipo 3, que recibe un positivo.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestra condición física” (Unidad Didáctica 2)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación-oposición (con comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

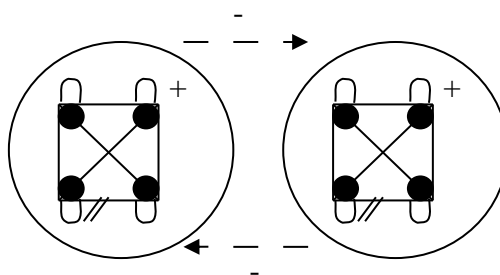
Red social: duelo simétrico por equipos

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 cambio de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: a atravesar

Esquema de roles:

	JUGADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none">- Coopera con los cuatro jugadores de su equipo tirando de la comba lo más fuerte que puede, para conseguir entre todos arrastrar a los jugadores del equipo adversario- Se opone a los jugadores del equipo adversario, intentando arrastrarles y evitando ser arrastrado
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none">- Está de pie en un terreno liso, que es la colchoneta del gimnasio y mide aproximadamente 5 por 19 metros- Está en fila con los demás jugadores de su equipo, en un lado de la comba, que la agarra fuertemente con las manos- Tira de la comba hacia tras para arrastrar a los jugadores adversarios hasta su campo, que es una mitad de la colchoneta y está delimitado del campo adversario por el palo central de las espalderas- Intenta arrastrar a todos los jugadores del equipo adversario hacia dentro de su campo, para ganar el juego
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none">- El juego comienza en el momento en que el maestro hace sonar el silbato- Es jugador en todo el juego- El juego acaba cuando uno de los equipos logra llevar a todos los jugadores adversarios a su campo, y es el ganador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none">- Agarra con las dos manos de una comba de nylon, que mide aproximadamente diez metros de extensión y que tiene un pañuelo amarrado en la mitad de su longitud- Tira de la comba

Nº: 71

Fecha: 04/11/2009 (miércoles)

CORRER ALREDEDOR DE LA CANCHA (CINCO VUELTAS PARA CALIENTAR)

Situación inicial: el maestro y veintiuno alumnos y alumnas están de pie en círculo en un terreno liso, que es la cancha multiuso. El maestro explica la próxima actividad (liga de baloncesto) y a causa del frío solicita que el alumnado dé cinco vueltas corriendo alrededor de la cancha. La cancha multiuso mide aproximadamente veinte por cuarenta metros y dispone de las líneas de los diferentes deportes.

Desarrollo: los practicantes comienzan a correr en el momento en que el maestro hace sonar el silbato y grita “¡Preparados, listos, ya!”. La tarea consiste en dar vueltas alrededor de la cancha multiuso, en el espacio exterior a las líneas del campo de voleibol.

Finalización: la tarea acaba cuando los participantes cumplen las cinco vueltas alrededor de la cancha: vuelven a reunirse en círculo en el medio de la cancha para que el maestro siga con la explicación.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en la cancha multiuso del patio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los miércoles del curso académico las clases acontecen en el patio, y los martes en el gimnasio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- la cancha multiuso mide aproximadamente cuarenta por veinte metros, está dividida transversalmente por una línea central y dispone de dos porterías, una de frente a la otra en cada extremo de la cancha, que miden dos metros de altura y tres de anchura.

- la cancha multiuso es descubierta, dispone de una valla en un lateral que da a la calle. Hay dos vallas que separan la cancha del jardín, que ocupa un lateral y un fondo de la cancha. El otro fondo también tiene valla, que separa la cancha del parque de niños.

- hace **mucho frío** y vienta fuerte en la cancha: el alumnado se queja constantemente durante la explicación. Por esta razón, el maestro les propone que corran alrededor de la cancha para calentar.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para marcar el inicio de la carrera.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veintiuno alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el maestro propone la tarea a ser ejecutada, es decir, correr cinco vueltas alrededor de la cancha para calentar; ya que los estudiantes se quejaban del frío.

- algunos participantes optan por correr en compañía de otro u otros participantes, sea conversando o solamente corriendo lado a lado: corren en grupos, parejas o tríos.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una actividad de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto dos actividades motrices: la carrera y la liga de baloncesto.

- la carrera es una actividad de calentamiento, previa a la actividad principal de la sesión, la liga de baloncesto.

- son destinados **dos minutos** para la carrera alrededor de la cancha, de los cincuenta minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los miércoles tienen una duración de cincuenta minutos, diferentemente de las clases de los martes que duran cincuenta y cinco minutos.

- la carrera termina cuando los participantes acaban de ejecutar la quinta vuelta alrededor de la cancha: se reúnen alrededor del maestro para que siga con la explicación de liga de baloncesto.

Unidad didáctica: “Baloncesto” (Unidad Didáctica 3)

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

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	CORREDOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Ejecuta la tarea motriz en solitario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Corre alrededor de la cancha multiuso del colegio, debiendo ir siempre por la parte externa al campo de voleibol, delimitado por las líneas - Comparte el espacio con los demás corredores
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Empieza a correr cuando el maestro hace sonar el silbato - Corre simultáneamente a los demás corredores - Es corredor en toda la tarea - Detiene la carrera en el momento en que cumple la quinta vuelta alrededor de la cancha
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	

Nº: 72

Fecha: 04/11/2009 (miércoles)

CAMPEONATO DE BALONCESTO I (PRIMERA JORNADA)

Situación inicial: el maestro explica la actividad y el funcionamiento del “campeonato” a los veintiuno alumnos y alumnas en círculo en el centro de la cancha multiuso. En el mismo círculo, el maestro pasa de uno en uno con un sobre para que los estudiantes cojan un papelito (del 1 al 7, con tres papelitos de cada número); para organizar los siete equipos, cada uno con tres jugadores. Los participantes de los equipos se reúnen y el maestro pasa por cada equipo para recoger los papelitos. El maestro decide los equipos que comenzarán se enfrentando en esta “primera jornada”. Es decir, en cada turno acontecerán simultáneamente tres partidos, mientras que un equipo “descansa”. Son tres canchas de baloncesto, que están paralelas entre sí a lo largo de la cancha multiuso. Cada cancha mide aproximadamente diez por veinte metros y dispone de una canasta en cada extremo, que está a una altura aproximada de dos metros y medio del suelo. El terreno de juego de cada partido es una mitad de la cancha de baloncesto (mide aproximadamente diez metros cuadrados) y los equipos adversarios marcarán en la misma canasta. En cada partido, un jugador dispone de una pelota de baloncesto.

Desarrollo: los tres partidos comienzan simultáneamente cuando el maestro hace sonar el silbato. En cada partido, el jugador que está en el extremo del terreno de juego contrario a la canasta (centro del campo de la cancha baloncesto) pasa el balón para un jugador de su equipo. El juego consiste en intentar meter el balón en la canasta para marcar un punto. Para eso, los tres jugadores del equipo que dispone del balón atacan: realizan pases; se desplazan hacia la canasta, en el caso que disponga del balón debe botarlo para desplazarse; se escapan de los jugadores adversarios para poder recibir el balón; buscan las mejores oportunidades para tirar el balón a la canasta; etc. Los jugadores del equipo sin balón, defienden la canasta e intentan recuperar el balón a su equipo: se desplazan para evitar que los jugadores adversarios reciban el balón; persiguen al jugador adversario que está con el balón; etc. Es falta si un jugador corre sin botar el balón; carga con el hombro, agarra, empuja o golpea a un oponente. En ese caso, un jugador del equipo contrario, lanza el balón a algún jugador en el sitio que ocurrió la falta. Si la pelota sale del terreno de juego la sacará un jugador del equipo contrario al último jugador que tocó el balón, desde el lugar que salió. A cada canasta, un jugador del equipo contrario saca la pelota desde el extremo del terreno contrario a la canasta, pasándola a un compañero.

Finalización: el maestro marca el final de los partidos a los **ocho minutos** de su inicio. En este momento, los equipos van hasta el maestro para decirle los resultados de los partidos. El maestro apunta los resultados en su diario y señala los equipos que se enfrentarán y el que descansará en el próximo turno. Empiezan los tres nuevos partidos, que terminaran a los ocho minutos de sus inicios; y así ocurre repetidamente.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en la cancha multiuso del patio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los miércoles del curso académico

las clases acontecen en el patio, y los martes en el gimnasio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- la cancha multiuso mide aproximadamente cuarenta por veinte metros, está dividida transversalmente por una línea central y dispone de dos porterías, una de frente a la otra en cada extremo de la cancha, que miden dos metros de altura y tres de anchura.

- la cancha multiuso es descubierta, dispone de una valla en un lateral que da a la calle. Hay dos vallas que separan la cancha del jardín, que ocupa un lateral y un fondo de la cancha. El otro fondo también tiene valla, que separa la cancha del parque de niños.

- a lo largo de la cancha multiuso están pintadas tres canchas de baloncesto paralelas entre sí y perpendiculares a las porterías. Cada cancha mide aproximadamente diez por veinte metros y están delimitadas por las líneas laterales y por las de fondo; dispone de una línea de medio de campo, de las líneas de los tres puntos, etc. En cada extremo de la cancha, hay una canasta que está a una altura aproximada de dos metros y medio del suelo.

- cada partido acontece en una mitad de la cancha de baloncesto (mide aproximadamente diez metros cuadrados) y los equipos marcan en la misma canasta.

- en la sesión de hoy hace **mucho frío** y viento fuerte en la cancha.

Objeto: - cuatro pelotas de baloncesto, una para cada partido y una para el equipo que descansa (para que “entrenen”).

- las pelotas de baloncesto son de material sintético, color naranja con líneas negras, tienen un diámetro de 23 centímetros, 68 centímetros de circunferencia y pesan aproximadamente 570 gramos.

- las pelotas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el gimnasio.

- cuatro estudiantes recogen las pelotas en el gimnasio y las llevan al patio. Son los encargados del material, es decir, los alumnos y alumnas que corresponden a providenciar y guardar los materiales necesarios para las clases en este mes.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para marcar el inicio y el fin de los partidos, y cuando quiere intervenir en algún partido.

- el maestro posee un cronómetro para marcar el tiempo (ocho minutos) de los partidos.

- el profesor tiene un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado; en los cuales apunta los resultados de los partidos y los puntos positivos al final del campeonato.

- un sobre de cartulina que contiene veintiuno papelitos, de los cuales tres papelitos corresponden a cada número del 1 al 7; que son utilizados para separar los siete equipos para el “campeonato de baloncesto”.

Participantes: - veintiuno alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quien propone esta actividad.

- el maestro opta por organizar los siete equipos al azar, es decir, mediante sorteo. Según el papelito que el estudiante coja en el sobre, corresponderá al equipo 1, 2, 3, 4, 5, 6 ó 7.

- el alumnado celebra cuando sus amigos/as cogen el mismo número, pues serán del mismo equipo.

- el maestro explica a la observadora que optó por equipos pequeños (tres participantes), para que todos los jugadores de los equipos participen (activamente) en los partidos.

- el maestro observa a los partidos e interviene en ocasiones. Es decir, se acerca al partido correspondiente y señala a los jugadores el problema que observa, por ejemplo: si algún jugador no está participando; si los jugadores pelean; para animar a los jugadores del equipo sin balón a defender y recuperar el balón; etc.

- algunos estudiantes, en su mayoría chicas, no parecen estar motivados con el juego. Es decir, no intentan recuperar el balón, se quedan parados en el terreno de juego, se quejan. Posiblemente, eso ocurre por el hecho de que no reciben el balón porque sus compañeros de equipo no les pasan.
- antes del inicio de la actividad el maestro solicita que se resuelvan los problemas que surjan en los partidos mediante diálogo. Entretanto, se observa que los oponentes **discuten** en muchas ocasiones, por ejemplo: si hubo o no falta; si la pelota salió o no del terreno de juego y quien fue el último a tocarla; si se metió o no una canasta; etc.
- los equipos realizan diferentes actividades en sus turnos de “descansar”: conversan, realizan pases, tiran a la canasta, etc.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - es una actividad de esta sesión en la que el maestro ha propuesto, además de ésta, la carrera para calentar.

- el campeonato de baloncesto es la actividad principal de dos sesiones de educación física (04 y 11/11/2009).
- el maestro explica a la observadora que para esta unidad didáctica (de baloncesto), optó por proponer los partidos mediante el torneo (todos equipos juegan contra todos para definir ganador el que logre más victorias), para motivar al alumnado a jugar.
- son destinados **treinta y tres minutos** para la liga de baloncesto, de los cincuenta minutos de la clase de educación física.
- las clases correspondientes a los miércoles tienen una duración de cincuenta minutos, diferentemente de las clases de los martes que duran cincuenta y cinco minutos.
- a cada punto, los jugadores de los equipos gritan el marcador. Por ejemplo, quince a siete.
- el juego termina cuando el maestro hace sonar el silbato a los ocho minutos de su inicio. En este momento, los equipos van hasta el maestro para decirle los resultados de los partidos. El maestro apunta los resultados en su diario y señala los equipos que se enfrentarán y el que descansará en el próximo turno. Empiezan los nuevos partidos, que terminaran pasados ocho minutos de su inicio; y así ocurre repetidamente.
- antes de empezar los partidos, el maestro explica al alumnado que el “campeonato” tendrá lugar en la clase de hoy y en la del miércoles que viene; en la que se realizarán los últimos partidos de la “primera fase” (todos los equipos juegan contra todos) y las “finales” para establecer el equipo ganador, el segundo y el tercer puesto.
- en la clase de hoy (“primera jornada”) han sido realizados cuatro turnos de partidos de baloncesto, cada turno con ocho minutos.

Unidad didáctica: “Baloncesto” (Unidad Didáctica 3)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación-oposición (con comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

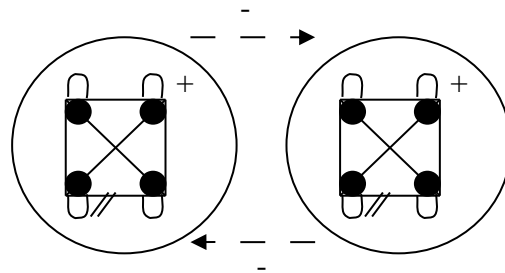
Red social: duelo simétrico por equipos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

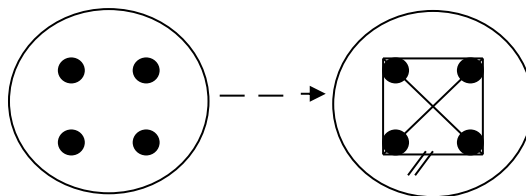
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: tiempo límite

Subespacio: objetivo material

Esquema de roles:

	JUGADOR	ESPERA	JUEZ
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Coopera con los jugadores de su equipo realizando pases para intentar meter una canasta y evitando que el otro equipo la meta - Se opone a los jugadores del equipo adversario, marcándoles para dificultar que reciban el balón, se desplacen y/o tiren a la canasta 	<ul style="list-style-type: none"> - Está con los otros dos jugadores de su equipo y pueden practicar si lo deseen 	<ul style="list-style-type: none"> - Observa los partidos e interviene si considera necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso, que es la mitad de una cancha de baloncesto - Se desplaza por todo el terreno de juego para marcar a los jugadores adversarios o desmarcarse de los mismos; para recuperar el balón; desplazarse hacia la canasta para tirar el balón; etc. - Si está con el balón debe botarlo para desplazarse - Evita que la pelota salga del terreno de juego 	<ul style="list-style-type: none"> - Está en una mitad de la cancha de baloncesto, en la que no acontece ningún partido - Dispone de una canasta si quiere practicar 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie entre los tres terrenos de juego
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Empieza a jugar cuando el maestro hace sonar el silbato - Es jugador durante todo el partido - Si su equipo mete una canasta es punto para el equipo - El partido acaba a los ocho minutos de su inicio (el maestro hace sonar el silbato) - Es ganador si su equipo marca más puntos que el rival - En el próximo turno, juega contra el otro equipo o se convierte en espera si es el turno de su equipo “descansar” 	<ul style="list-style-type: none"> - Está en espera con su equipo durante ocho minutos, correspondientes al tiempo de los partidos de este turno 	<ul style="list-style-type: none"> - Marca el inicio y el fin de los partidos
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Intenta recuperar la pelota cuando el otro equipo dispone de la misma o cuando está en el suelo - Realiza pases con la pelota de baloncesto - Bota la pelota en el suelo para desplazarse - Tira la pelota hacia la canasta intentando meterla en la misma 	<ul style="list-style-type: none"> - Dispone de una pelota de baloncesto, que puede utilizarla para realizar pases, tirar a la canasta, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dispone de un silbato

Nº: 73

Fechas: 10/11/2009 (martes)

EL CÓDIGO II

Situación inicial: el maestro explica el juego y señala que las dos últimas parejas que no sean eliminadas serán las vencedoras. El maestro organiza a los veintidós alumnos y alumnas en once parejas mediante sorteo. Es decir, el alumnado se coloca en fila y una persona de cada vez coge un papelito en el sobre que el maestro sujeta, en el cual está escrito el nombre de alguna persona de la clase: dice al maestro el nombre de la persona correspondiente y se coloca a su lado. A pedido del maestro, en cada pareja, un jugador se coloca delante y el otro detrás; formando un círculo entre todas las parejas. El círculo está dispuesto en la colchoneta del gimnasio, que ocupa casi la mitad de su extensión, es lisa, recubierta en lona de PVC y mide aproximadamente cinco por diecinueve metros. Según la tarea del juego, el jugador que está en la parte interna del círculo tendrá un rol distinto a su pareja, que está en el exterior del círculo.

Desarrollo: el juego comienza en el momento en que el maestro grita un número, que corresponde a una de las **seis tareas** y las parejas la ejecutan. El juego consiste en que el maestro va gritando aleatoriamente los números (1, 2, 3, 4, 5 ó 6), cada uno correspondiente a una de las seis tareas; para que todas las parejas las ejecuten simultáneamente. Son ellas:

- 1) El jugador que está delante se coloca en cuclillas, para que el jugador que está detrás salte por encima de él, con las piernas abiertas lateralmente, y se coloque delante.
- 2) El jugador, que está en la parte externa del círculo, debe correr en sentido horario, dar una vuelta completa en el círculo y colocarse nuevamente detrás de su pareja.
- 3) La pareja se agarra de las manos, formando un círculo en el sitio que corresponde a la pareja, y dan vueltas repetidamente hasta que el maestro marque el fin, para pasar a la próxima tarea.
- 4) El jugador que está adelante se tumba boca abajo en el suelo y el otro jugador deberá saltarlo, con los pies juntos, de un lado a otro repetidamente hasta que el maestro marque el fin, para pasar a la próxima tarea.
- 5) La pareja debe bailar sevillanas hasta el momento en que el maestro determine el fin, para pasar a la próxima tarea.
- 6) El jugador que está detrás (exterior del círculo) debe subirse a caballito en su pareja (y mantenerse durante unos pocos segundos).

La pareja debe ejecutar correctamente a las tareas, sino es eliminada del juego por el profesor. El maestro va aumentando gradualmente la velocidad entre los comandos en el avanzar del juego.

Finalización: el juego acaba cuando quedan **dos parejas**, que son las ganadoras. El maestro apunta un **punto positivo** para los cuatro estudiantes en la lista de clase.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el

gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Este juego acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:

Material de apoyo: el maestro dispone de un silbato para intervenir en el juego.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado, donde apunta los puntos positivos.

- el maestro dispone de un sobre de cartulina que contiene veintidós papelitos, cada uno con el nombre de un estudiante; que son utilizados para organizar las parejas.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quien decide por este juego.

- el maestro explica el juego al alumnado, centrándose en las nuevas tareas, pues en la clase anterior realizaron este juego y por tanto lo conocen.

- el alumnado está organizado en parejas, que son formadas por sorteo. Es decir, antes de comenzar el juego, los veintidós estudiantes formaron una fila para coger un papelito en el sobre que sujeta el maestro. En cada papelito está el nombre de un estudiante, por lo que los once primeros de la fila cogen un papel que corresponde a la persona que será su pareja. En el caso, que se coja el papelito de algún jugador que ya está emparejado, lo tira al sobre y se coge otro papelito.

- el alumnado celebra cuando sus amigos/as cogen el papelito con su nombre, pues serán pareja en las actividades.

- el maestro de educación física interviene en el juego, marcando los momentos en que se deben realizar las tareas que él decide, así como eliminando el equipo que juzga no haber realizado correctamente a alguna tarea.

- en la ejecución del juego, los estudiantes están entusiasmados y mientras juegan se ríen, gritan, etc.

- el alumnado alborota antes, durante y después del juego. El maestro interviene diversas veces, haciendo sonar el silbato y gritando para pedirles calma/silencio.

- los estudiantes que son eliminados del juego se colocan en el lateral de la colchoneta y asisten al juego: conversan entre ellos; se ríen de las situaciones del juego, gritan los nombres de los jugadores para darles ánimos; etc.

- el maestro solicita a los estudiantes que traigan una idea de “código” (tarea) para la próxima sesión en el gimnasio (martes).

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es la primera actividad de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto dos juegos de calentamiento (“Código II” y “Resta uno”) y las “Estaciones” (circuito de cinco tareas diferentes).

- son destinados aproximadamente **diez minutos** para este juego, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el maestro marca el inicio de la actividad y decide cuando se realizan las diferentes tareas.

- antes de empezar el juego, el maestro explica que éste terminará cuando queden **dos parejas**, que serán las ganadoras. El maestro apunta un punto positivo para los cuatro estudiantes, correspondientes a las dos parejas vencedoras.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestra condición física” (Unidad Didáctica 2)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (con comunicación motriz)

Dominio: CAI

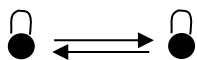
Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: otros (sin contacto y contacto envolvente)

Contacto corporal adversario:

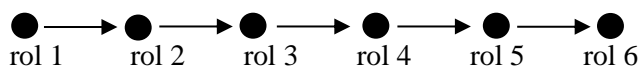
Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: local

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: otros (fuertemente rítmico, a atravesar, objetivo vivo)

Esquema de roles:

	JUGADOR	JUEZ (MAESTRO)	ELIMINADO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Coopera con el otro jugador, que es su pareja, para ejecutar las diferentes tareas que requiere el maestro	- Facilita el juego, marcando las diferentes tareas a ser ejecutadas - Decide si eliminar la pareja del juego	- Está con los demás eliminados
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en un terreno liso, que es la colchoneta del gimnasio - Está delante o detrás del jugador que es su pareja - Las parejas están dispuestas en círculo: en cada pareja un jugador está en el interior del círculo y el otro en el exterior - Según la tarea: salta con los pies juntos por encima de su compañero que está en cuclillas o se coloca en cuclillas para que su pareja le salte; da una vuelta corriendo alrededor del círculo; agarra de las manos del otro jugador formando un círculo y dan vueltas en el sitio que corresponde a la pareja; el jugador que está delante se tumba boca abajo en el suelo para que el otro jugador le salte con los pies juntos de un lado a otro; baila sevillanas; sube o sostiene a caballito a su pareja	- Está de pie en el terreno liso, que es la colchoneta del gimnasio, en círculo con las parejas	- Está en el lateral de la colchoneta, asistiendo al juego
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Ejecuta las tareas cuando el juez determina - Se convierte en eliminado si el juez decide que la pareja no ejecuta alguna tarea satisfactoriamente - Las dos parejas de jugadores que quedan sin ser eliminadas son las vencedoras (momento en que acaba el juego)	- Marca el inicio del juego - Es juez en todo el juego - Marca los momentos en que se realizan las diferentes tareas	- A partir del momento que es eliminado, lo será hasta que acabe el juego
RELACIÓN CON LOS OBJETOS			

Nº: 74

Fechas: 10/11/2009 (martes)

RESTA UNO

Situación inicial: el maestro explica detalladamente el juego y solicita a los estudiantes que se coloquen en las mismas parejas del juego anterior, en el que organizó a los veintidós alumnos y alumnas en once parejas mediante sorteo. Es decir, el alumnado se colocó en fila y una persona de cada vez cogió un papelito, en el sobre que el maestro sujetaba, con el nombre de alguna persona de la clase. A pedido del maestro, en cada pareja, un jugador se coloca delante y el otro detrás; formando dos círculos: uno interno y otro externo. Los círculos están dispuestos en el centro de la colchoneta del gimnasio, que ocupa casi la mitad de su extensión, es lisa, recubierta en lona de PVC y mide aproximadamente cinco por diecinueve metros. El maestro escoge un jugador que está en círculo externo para empezar el juego “fuera”; para que haya un jugador a menos en el exterior. El profesor señala que el jugador del círculo externo que sea eliminado más veces (en cada uno de los dos turnos), recibirá un punto negativo.

Desarrollo: el juego empieza cuando el maestro hace sonar el silbato. Los diez jugadores que están en el círculo exterior corren dando vueltas en sentido anti horario; mientras que los once jugadores del círculo interior dan vueltas en sentido horario. En el momento en que el maestro hace sonar el silbato la carrera se detiene: los jugadores del círculo interno se colocan mirando hacia fuera del círculo y los que están en el círculo externo mirando hacia dentro y deberán agarrar de las manos del jugador que está delante suyo o más cercano. Un jugador del círculo exterior se queda sin pareja y es eliminado del juego: regresa al juego el que estaba eliminado. El maestro hace sonar el silbato para que reinicie la carrera y luego para detenerla, y así ocurre repetidamente.

Finalización: el maestro marca el final del primer turno en la mitad del tiempo previsto para este juego. En este momento, los jugadores del círculo exterior pasarán a estar en el círculo interior y viceversa. El jugador que estaba en el círculo exterior y que ha sido eliminado más veces es determinado perdedor y el maestro le apunta un **punto negativo** en la lista de clase. El profesor escoge a un jugador, que ahora está en el círculo externo, para empezar el juego fuera; y comienza la segunda parte del juego.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Este juego acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.
- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:

Material de apoyo: el maestro dispone de un silbato para intervenir en el juego. Es decir, marcar el inicio de las carreras y el momento en que deben detenerla, etc.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado, donde apunta los **puntos negativos**.
- el maestro dispone de un sobre de cartulina que contiene veintidós papelitos, cada uno con el nombre de un estudiante; que utilizó para organizar las parejas.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quien decide por este juego y lo explica detalladamente al alumnado.
- el alumnado está organizado en parejas, que han sido formadas por sorteo. Es decir, antes de comenzar el primer juego (“Código”), los veintidós estudiantes formaron una fila para coger un papelito en el sobre que sujetaba el maestro. En cada papelito estaba el nombre de un estudiante, por lo que los primeros de la fila cogieron un papel que corresponde a la persona que sería su pareja. En el caso, que se cogiese el papelito de algún jugador que ya estuviera emparejado, lo tiraba al sobre y cogía otro papelito.
- el alumnado celebraba cuando sus amigos/as cogían el papelito con su nombre, pues serían pareja en las actividades.
- el maestro de educación física interviene en el juego, marcando cuando los jugadores corren y detienen la carrera; eliminando el jugador que sobra; y si observa que los jugadores incumplen las normas.
- en la ejecución del juego, los estudiantes están muy entusiasmados y alborotan: ríen, gritan excesivamente, se tiran al suelo, se pegan, etc.
- el alumnado alborota antes, durante y después del juego. El maestro interviene diversas veces, haciendo sonar el silbato y gritando para pedirles calma/silencio.
- el alumnado no respeta las normas del juego: cambian la posición en el círculo a la hora de buscar pareja, sea atravesando el círculo para juntarse a alguien o incluso cambiando de fuera hacia dentro del círculo. El maestro se enfada a cada vez que esto ocurre hasta que decide finalizar el juego y castigar a todos los estudiantes con un punto negativo. Los niños y niñas celebran irónicamente los puntos negativos que reciben.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - es la segunda actividad de una sesión en la que el maestro ha propuesto dos juegos de calentamiento (“Código II” y “Resta uno”) y las “Estaciones” (circuito de cinco tareas diferentes).

- son destinados aproximadamente **diez minutos** para el “Resta uno”, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.
- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.
- el maestro marca el inicio de la actividad y decide cuando la carrera empieza y se detiene; así como el momento en que se realiza el intercambio de roles para empezar el segundo turno del juego.

- antes de empezar el juego el maestro explica que el jugador que sea eliminado más veces, en cada turno del juego, recibirá un punto negativo en la lista de clase.
- a causa de la indisciplina del alumnado, que no respetaba las normas del juego, el maestro finaliza el segundo turno del juego a la mitad del tiempo previsto y coloca un punto negativo para todos estudiantes.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestra condición física” (Unidad Didáctica 2)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: oposición (con contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

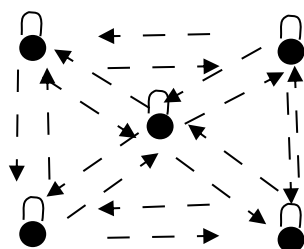
Red social: todos contra todos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero:

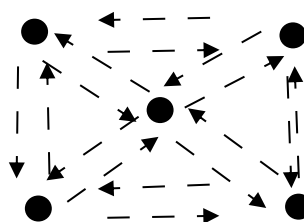
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



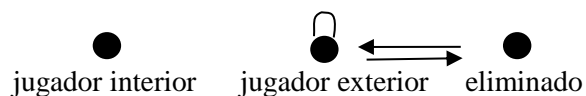
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: general permutante

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	JUGADOR INTERIOR	JUGADOR EXTERIOR	ELIMINADO	JUEZ
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- No coopera ni se opone a los demás jugadores	- Se opone a los demás jugadores del círculo exterior, disputando un jugador del interior para agarrarle de las manos	- Está solo observando el juego	- Facilita la ejecución del juego, marcando las acciones
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en un terreno liso, que es la colchoneta del gimnasio - Está en círculo con los demás jugadores del círculo interior - En la parte externa de su círculo hay otro círculo, formado por los jugadores del círculo exterior - Corre en el mismo sentido que los demás jugadores del círculo interior (anti horario)	- Está de pie en un terreno liso, que es la colchoneta del gimnasio - Está en círculo con los demás jugadores del círculo exterior - En la parte interna de su círculo hay otro círculo, formado por los jugadores del círculo interior - Corre en el mismo sentido que los demás jugadores del círculo exterior (horario)	- Está de pie en un terreno liso, que es la colchoneta del gimnasio, al lado del círculo	- Está de pie en un terreno liso, que es la colchoneta del gimnasio, al lado del círculo
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Está en el círculo interior durante todo el primer o segundo turno del juego - Empieza y detiene la carrera en el momento que el juez (maestro) hace sonar el silbato - En el momento en que el juez detiene la carrera agarra de la mano del jugador del círculo exterior más cercano - Se convierte en jugador del exterior en el momento que intercambian los roles (para el próximo turno)	- Empieza y detiene la carrera en el momento que el juez hace sonar el silbato - En el momento que el juez detiene la carrera, agarra de la mano del jugador del círculo interior que esté más cercano - Se convierte en eliminado si se queda sin pareja - Se convierte otra vez en jugador del exterior cuando otro jugador (del exterior) es eliminado - Se convierte en jugador del interior en el momento que intercambian los roles (para el próximo turno)	- Vuelve a convertirse en jugador del círculo exterior cuando otro jugador es eliminado	- Es juez en todo el juego - Marca cuando los jugadores comienzan a correr y cuando detienen la carrera - Marca el final del primer turno a la mitad del tiempo previsto para el juego
RELACIÓN CON LOS OBJETOS				- Dispone de un silbato

Nº: 75

Fechas: 10/11/2009 (martes)

ESTACIONES EN EL GIMNASIO I

Situación inicial: los veintidós alumnos y alumnas forman una fila para coger un papelito en el sobre que sujeta el maestro. Los papelitos corresponden a los números del 1 al 5, con cuatro o cinco papelitos de cada número. Según el número que coge el estudiante corresponderá al grupo 1, 2, 3, 4 ó 5. Los participantes de cada grupo se reúnen y el maestro les explica la actividad. El espacio para la actividad es todo el gimnasio, que es un terreno liso, mide aproximadamente doce por veinte metros y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión, es lisa y recubierta en lona de PVC. Las cinco estaciones serán realizadas en diferentes partes del gimnasio y los materiales para cada tarea están colocados en el lugar correspondiente:

- 1) Una escalera horizontal, que está paralela y a dos metros de altura del suelo y que tiene aproximadamente cinco metros de longitud. Debajo de un extremo de la escalera está colocado un plinto y bajo toda la extensión de la escalera están tres colchonetas unidas por sus extremos.
- 2) En la pared de la lateral del gimnasio, correspondiente al lado de la colchoneta, hay cinco cuerpos de espalderas de madera, con dos espalderas cada cuerpo.
- 3) En el centro de la colchoneta del gimnasio están colocadas tres colchonetas unidas por sus extremos.
- 4) En el techo del gimnasio está enganchada una cuerda ancha de cáñamo que mide aproximadamente cinco metros y dispone de nudos por toda su extensión.
- 5) A lo largo del lateral del gimnasio que mide aproximadamente siete por veinte metros y es liso están colocados cinco bancos suecos, unos paralelos a otros, a una distancia aproximada de tres metros.

El maestro decide en cual estación empezará cada uno de los cinco grupos.

Desarrollo: los participantes de cada grupo empiezan a realizar la tarea que les corresponde. Las tareas correspondientes a las cinco estaciones son las siguientes:

- 1) Subir en el plinto, agarrar con las dos manos de la escalera horizontal y atravesarla hasta el otro extremo, intercambiando los brazos a cada paso (palo) de la escalera.
- 2) Subir en la espaldera que está en uno de los extremos y atravesar hasta la última espaldera del otro extremo. La tarea consiste en un desplazamiento horizontal en las espalderas sin tocar el suelo. Bajar y volver corriendo por la colchoneta hasta el punto de salida, donde subirá y atravesará a las espalderas nuevamente; y así repetidamente.
- 3) Correr en línea recta y realizar una voltereta en las colchonetas. Es decir, apoyar 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 participante de su grupo; y así repetidamente.
- 4) Agarrar de la cuerda con las dos manos y subirla hasta lo más alto que se pueda. Es decir, ir desplazando las manos hacia arriba apoyando los pies en los diferentes nudos que dispone la cuerda.
- 5) La tarea consiste en correr en línea recta hacia el otro extremo del gimnasio debiendo saltar cada uno de los cinco bancos, que están transversalmente al sentido de la carrera a lo largo del terreno a atravesar, de la manera que decidan; es decir, con una pierna de cada

vez o con los dos pies juntos, sin poder tocar el banco. Después de saltar el último banco, el practicante regresa en el sentido contrario; y así repetidamente.

Cada grupo permanece aproximadamente tres minutos en cada estación y en el momento que el maestro determina pasa a la próxima. Es decir, el grupo que está en la estación 1 va a la 2, en la 2 a la 3, 3 a la 4, 4 a la 5 y 5 a la 1; y así ocurre repetidamente.

Finalización: el maestro marca el final de la actividad cuando todos los grupos han realizado las cinco estaciones.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - cinco bancos suecos, que están colocados paralelos unos a otros. 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.

- siete colchonetas azules recubiertas de tejido de poliéster, con medidas 2 x 1,5 x 0,10 y una densidad aproximada de 15 Kg. / m³.

- un plinto de madera con un metro y medio de altura (150 cm) y superficie recubierta por material sintético.

- cinco cuerpos de espalderas, con dos espalderas cada uno. Las espalderas son de madera, tienen dos metros de altura y dispone de herrajes en la pared de la lateral de la colchoneta grande.

- una cuerda ancha de cáñamo que mide aproximadamente cinco metros y dispone de nudos por toda su extensión.

- una escalera horizontal de madera con herrajes en el techo y en la pared lateral; que mide aproximadamente cinco metros de longitud y veinticinco pasos.

- todos los materiales pertenecen al colegio y cuando no son utilizados están guardados en el gimnasio.

Material de apoyo: el maestro dispone de un silbato para intervenir en la actividad, por ejemplo para marcar el momento en que se cambian de estaciones.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

- el maestro dispone de un sobre de cartulina que contiene veintidós papelitos. Los papelitos corresponden a los números del 1 al 5, con cuatro o cinco papelitos de cada número.

- Participantes:** - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).
- es el maestro quien decide por esta actividad.
- el maestro explica detalladamente el juego al alumnado.
- el alumnado está organizado en cinco grupos, que han sido determinados por sorteo. Es decir, los veintidós alumnos y alumnas forman una fila para coger un papelito en el sobre que sujeta el maestro. Los papelitos corresponden a los números del 1 al 5, con cuatro o cinco papelitos de cada número. Según el número que coge el estudiante, corresponderá a su grupo (1, 2, 3, 4 ó 5). El alumnado celebra cuando sus amigos/as cogen el mismo número, pues serán del mismo grupo.
- el maestro de educación física interviene en la actividad, marcando cuando los grupos cambian de estación y va pasando por los grupos observando si ejecutan la tarea correctamente y, en el caso que no, les instruye.
- los participantes del grupo se van alternando para ejecutar la tarea correspondiente a cada estación, en función del material disponible.
- en algunas tareas el alumnado tiene dificultad o no logra ejecutarla, como es el caso de subir la cuerda y atravesar la escalera horizontal.
- se observa que algunos grupos cuando están en la estación 4 (subir en la cuerda), ayudan a los participantes del grupo en la ejecución de la tarea, sujetando la cuerda para que consigan escalarla, ya que la mayoría de los estudiantes no logran.
- algunos estudiantes o grupos alborotan mientras ejecutan las estaciones. En ocasiones, el maestro interviene para pedirles calma/silencio.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

- Tiempo:** - es la tercera (y última) actividad de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto dos juegos de calentamiento (“Código II” y “Resta uno”) y las “Estaciones” (circuito de cinco tareas diferentes).
- son destinados aproximadamente **quince minutos** para las “Estaciones”, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.
- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.
- el maestro marca el inicio y el fin de la actividad; así como decide cuando los grupos deben pasar a la próxima estación.
- cada grupo permanece aproximadamente tres minutos en cada estación.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestra condición física” (Unidad Didáctica 2)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz (sin comunicación motriz)

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: otros (a atravesar y fuertemente rítmico)

Esquema de roles:

	PRACTICANTE
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none">- Ejecuta en solitario cada una de las cinco tareas- Está con los demás practicantes de su grupo y se alternan para ejecutar la tarea correspondiente
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none">- Sube en el plinto, agarra con las dos manos de la escalera horizontal y la atraviesa hasta el otro extremo, intercambiando los brazos a cada paso- Sube en la espaldera que está en uno de los extremos y atraviesa hasta la última espaldera del otro extremo, desplazándose horizontalmente por las espalderas- Corre y realiza una voltereta en las colchonetas: apoya las manos en un extremo de la colchoneta con los brazos semiflexionados; mete la barbilla en el pecho; apoya la nuca en la colchoneta, y con el impulso de los brazos y piernas hace una rueda; e intenta levantar sin la ayuda de las manos- Agarra de la cuerda con las dos manos y la sube hasta lo más alto que se pueda: va desplazando las manos hacia arriba apoyando los pies en los diferentes nudos de la cuerda- Atraviesa corriendo el terreno liso (lateral del gimnasio) saltando los cinco bancos (con una pierna de cada vez o los dos pies juntos), que están colocados transversalmente al sentido de la carrera
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none">- Permanece aproximadamente tres minutos en cada tarea- Ejecuta la tarea correspondiente alternando con los demás participantes de su grupo (en las tareas en que solo se puede ejecutar uno de cada vez por los materiales)- Pasa a la próxima tarea en el momento en que determina el maestro- El juego acaba cuando todos han ejecutado las cinco tareas
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none">- Dispone de diferentes materiales para la realización de cada una de las cinco tareas: colchonetas, bancos suecos, escalera transversal, cuerda y espalderas

Nº: 76

Fechas: 11/11/2009 (miércoles)

CAMPEONATO DE BALONCESTO I (SEGUNDA JORNADA)

Situación inicial: en la clase anterior (“primera jornada”), el maestro explicó la actividad y el funcionamiento del “campeonato” a los veintiuno alumnos y alumnas en círculo en el centro de la cancha multiuso. En el mismo círculo, el maestro pasó de uno en uno con un sobre para que los estudiantes cogiesen un papelito (del 1 al 7, con tres papelitos de cada número); para organizar los siete equipos, cada uno con tres jugadores. En la jornada de hoy se realizarán los partidos que quedan y las finales. El maestro decide los equipos que comenzarán se enfrentando en esta “segunda jornada”. Es decir, como en la “primera jornada”, en cada turno acontecerán simultáneamente tres partidos, mientras que un equipo “descansa”. Son tres canchas de baloncesto, que están paralelas entre sí a lo largo de la cancha polideportiva. Cada cancha mide aproximadamente diez por veinte metros y dispone de una canasta en cada extremo, que está a una altura aproximada de dos metros y medio del suelo. El terreno de juego de cada partido es una mitad de la cancha de baloncesto (diez metros cuadrados) y los equipos adversarios marcarán en la misma canasta. En cada partido, un jugador dispone de una pelota de baloncesto.

Desarrollo: los tres partidos comienzan simultáneamente cuando el maestro hace sonar el silbato. En cada partido, el jugador que está en el extremo del terreno de juego contrario a la canasta (línea central de la cancha baloncesto), pasa el balón para un jugador de su equipo. El juego consiste en intentar meter el balón en la canasta para marcar un punto. Para eso, los tres jugadores del equipo que dispone del balón atacan: realizan pases; se desplazan hacia la canasta, en el caso que disponga del balón debe botarlo para desplazarse; se escapan de los jugadores adversarios para poder recibir el balón; buscan las mejores oportunidades para tirar el balón a la canasta; etc. Los jugadores del equipo sin balón, defienden la canasta e intentan recuperar el balón a su equipo: levantan los brazos; se desplazan para evitar que los jugadores adversarios reciban el balón; persiguen al jugador adversario que está con el balón; etc. Es falta si un jugador corre sin botar el balón; carga con el hombro, agarra, empuja o golpea a un oponente. En ese caso, un jugador del equipo contrario, lanza el balón a algún jugador en el sitio donde ocurrió la falta. Si la pelota sale del terreno de juego la sacará un jugador del equipo contrario al último jugador que tocó el balón, desde el lugar en que salió. A cada canasta, un jugador del equipo contrario saca la pelota desde el extremo del terreno contrario a la canasta, pasándola a un compañero.

Finalización: el maestro marca el final de los partidos a los **ocho minutos** de su inicio. En este momento, los equipos van hasta el profesor para decirle los resultados de los partidos. El maestro apunta los resultados en su diario y señala los equipos que se enfrentarán y el que descansará en el próximo turno. Empiezan los tres nuevos partidos, que terminaran a los ocho minutos de sus inicios. Así ocurre repetidamente hasta que todos los equipos se hayan enfrentado en el “campeonato”. En este momento, el maestro suma las victorias de los equipos y señala los puntos que tienen cada equipo y la clasificación general, para definir los equipos que disputarán el primer y el tercer puesto.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en la cancha multiuso del patio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los miércoles del curso académico las clases acontecen en el patio, y los martes en el gimnasio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- la cancha multiuso mide aproximadamente cuarenta por veinte metros, está dividida transversalmente por una línea central y dispone de dos porterías, una de frente a la otra en cada extremo de la cancha, que miden dos metros de altura y tres de anchura.

- la cancha multiuso es descubierta, dispone de una valla en un lateral que da a la calle. Hay dos vallas que separan la cancha del jardín, que ocupa un lateral y un fondo de la cancha. El otro fondo también tiene valla, que separa la cancha del parque de niños.

- a lo largo de la cancha multiuso están pintadas tres canchas de baloncesto paralelas entre sí y perpendiculares a las porterías. Cada cancha mide aproximadamente diez por veinte metros y están delimitadas por las líneas laterales y por las de fondo; dispone de una línea de medio de campo, de las líneas de los tres puntos, etc. En cada extremo de la cancha, hay una canasta que está a una altura aproximada de dos metros y medio del suelo.

- cada partido acontece en una mitad de la cancha de baloncesto (mide aproximadamente diez metros cuadrados) y los equipos marcan en la misma canasta.

Objeto: - cuatro pelotas de baloncesto, una para cada partido y una para el equipo que descansa (para que “entrenen”).

- las pelotas de baloncesto son de material sintético, color naranja con líneas negras, tienen un diámetro de 23 centímetros, 68 centímetros de circunferencia y pesan aproximadamente 570 gramos.

- las pelotas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el gimnasio.

- cuatro estudiantes recogen las pelotas en el gimnasio y las llevan al patio. Son los encargados del material, es decir, los alumnos y alumnas que providencian y guardan los materiales necesarios para las clases de este mes.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato, que lo utiliza para marcar el inicio y el fin de los partidos, y cuando quiere intervenir en algún partido.

- el maestro posee un cronómetro para marcar el tiempo (ocho minutos) de los partidos.

- el profesor tiene un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado; en los cuales apunta los resultados de los partidos y los puntos positivos al final del “campeonato”.

- un sobre de cartulina que contiene veintiuno papelitos, de los cuales tres papelitos corresponden a cada número del 1 al 7; para separar a los siete equipos para el “campeonato de baloncesto”.

Participantes: - veintiuno alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quien propone esta actividad.

- el maestro opta por organizar los siete equipos al azar, es decir, mediante sorteo. Según el papelito que el estudiante coja en el sobre corresponde al equipo 1, 2, 3, 4, 5, 6 ó 7.

- el alumnado celebra cuando sus amigos/as cogen el mismo número, pues serán del mismo equipo.

- el maestro explica a la observadora que optó por equipos pequeños (tres participantes), para que todos los jugadores de los equipos participen (activamente) en los partidos.

- el maestro observa a los partidos e interviene en ocasiones. Es decir, se acerca al partido correspondiente y señala a los jugadores el problema que observa, por ejemplo: si algún jugador no está participando; si los jugadores pelean; para animar a los jugadores del equipo sin balón a defender y recuperar el balón; etc.

- algunos estudiantes, en su mayoría chicas, no parecen estar motivados con el juego. Es decir, no intentan recuperar el balón, se quedan parados en el terreno de juego, se quejan. Posiblemente, eso ocurre por el hecho de que no reciben el balón porque sus compañeros de equipo no les pasan.
- antes del inicio de la “primera jornada” el maestro solicita que se resuelvan los problemas que surjan en los partidos mediante diálogo. Entretanto, se observa que los oponentes discuten en muchas ocasiones, por ejemplo: si hubo o no falta; si la pelota salió o no del terreno de juego y quien fue el último a tocarla; si se metió o no una canasta; etc.
- los equipos realizan diferentes actividades en sus turnos de “descansar”: conversan, realizan pases, tiran a la canasta, etc.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - es una actividad de esta sesión en la que el maestro ha propuesto, además de ésta, los tiros libres para desempatar los equipos y los partidos de la final de campeonato. - el campeonato de baloncesto es la actividad principal de dos sesiones de educación física (04 y 11/11/2009).

- el maestro explica a la observadora que para esta unidad didáctica (de baloncesto), optó por proponer los partidos mediante el torneo (todos equipos juegan contra todos para definir ganador el que logre más victorias), para motivar al alumnado a jugar.

- antes de empezar los partidos en la clase pasada (“primera jornada”), el maestro explica al alumnado que el “campeonato” tendría lugar en esta clase y en la del próximo miércoles (hoy); en la que se realizarían los últimos partidos y se establecería el equipo ganador del campeonato, el segundo y tercer puesto.

- en la clase de hoy son destinados aproximadamente **veinticinco minutos** para la “primera fase” (todos equipos juegan contra todos) del “campeonato de baloncesto”, de los cincuenta minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los miércoles tienen una duración de cincuenta minutos, diferentemente de las clases de los martes que duran cincuenta y cinco minutos.

- a cada punto, los jugadores de los equipos gritan el marcador. Por ejemplo, quince a siete. Además, los jugadores celebran entre los del equipo cuando marcan un punto y gritan “¡Toma!” al equipo adversario.

- el juego termina cuando el maestro hace sonar el silbato a los ocho minutos de su inicio. En este momento, los equipos van hasta el maestro para decirle los resultados de los partidos. El maestro apunta los resultados en su diario y señala los equipos que se enfrentarán y el que descansará en el próximo turno. Empiezan los nuevos partidos, que terminaran pasados ocho minutos de su inicio; y así ocurre repetidamente hasta que todos los equipos se enfrentaron.

- en la clase de hoy (“segunda jornada”) han sido realizados tres turnos de partidos de baloncesto (“primera fase”), con ocho minutos cada turno.

- cuando acaban los últimos partidos el maestro suma los puntos de cada equipo (según el número de victorias) y señala a los jugadores. A partir del orden de puntuación de los equipos, el maestro explica que los dos equipos mejor clasificados jugarán por el oro y la plata, y el tercer y cuarto colocados disputarán el bronce.

- los dos equipos que tienen el mismo número de puntos (15) realizarán tiros libres para decidir cual equipo jugará con el primer colocado de la tabla para disputar el oro, y el otro jugará por el bronce.

Unidad didáctica: “Baloncesto” (Unidad Didáctica 3)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación-oposición (con comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

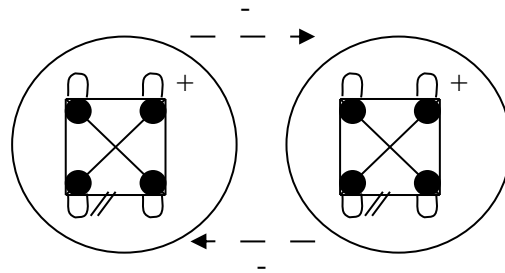
Red social: duelo simétrico por equipos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

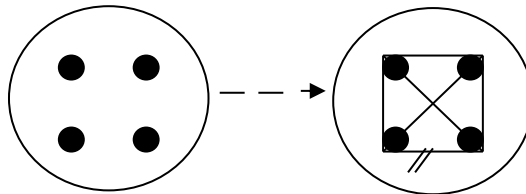
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: tiempo límite

Subespacio: objetivo material

Esquema de roles:

	JUGADOR	ESPERA	JUEZ
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Coopera con los jugadores de su equipo realizando pases para intentar meter una canasta y evitando que el otro equipo la meta - Se opone a los jugadores del equipo adversario, marcándoles para dificultar que reciban el balón, se desplacen y/o tiren a la canasta 	<ul style="list-style-type: none"> - Está con los otros dos jugadores de su equipo y pueden practicar si lo deseen 	<ul style="list-style-type: none"> - Observa los partidos e interviene si considera necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso, que es la mitad de una cancha de baloncesto - Se desplaza por todo el terreno de juego para marcar a los jugadores adversarios o desmarcarse de los mismos; para recuperar el balón; desplazarse hacia la canasta para tirar el balón; etc. - Si está con el balón debe botarlo para desplazarse - Evita que la pelota salga del terreno de juego 	<ul style="list-style-type: none"> - Está en una mitad de la cancha de baloncesto, en la que no acontece ningún partido - Dispone de una canasta si quiere practicar 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie entre los tres terrenos de juego
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Empieza a jugar cuando el maestro hace sonar el silbato - Es jugador durante todo el partido - Si su equipo mete una canasta es punto para el equipo - El partido acaba a los ocho minutos de su inicio (el maestro hace sonar el silbato) - Es ganador si su equipo marca más puntos que el rival - En el próximo turno, juega contra el otro equipo o se convierte en espera si es el turno de su equipo “descansar” 	<ul style="list-style-type: none"> - Está en espera con su equipo durante ocho minutos, correspondientes al tiempo de los partidos de este turno 	<ul style="list-style-type: none"> - Marca el inicio y el fin de los partidos
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Intenta recuperar la pelota cuando el otro equipo dispone de la misma o cuando está en el suelo - Realiza pases con la pelota de baloncesto - Bota la pelota en el suelo para desplazarse - Tira la pelota hacia la canasta intentando meterla en la misma 	<ul style="list-style-type: none"> - Dispone de una pelota de baloncesto, que puede utilizarla para realizar pases, tirar a la canasta, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dispone de un silbato

Nº: 77

Fechas: 11/11/2009 (miércoles)

TIROS LIBRES PARA DESEMPATAR LOS EQUIPOS

Situación inicial: el maestro explica la tarea y los seis jugadores de los dos equipos que están empatados en el “campeonato de baloncesto” se colocan en fila detrás de la línea de los tres puntos de un campo de baloncesto. Los jugadores de los dos equipos están intercalados en la fila. El primer jugador de la fila dispone de una pelota de baloncesto y se coloca en la línea de tiro libre, que está a aproximadamente tres metros del tablero.

Desarrollo: la tarea comienza cuando el primer jugador realiza el tiro libre. Es decir, lanza la pelota hacia la canasta que está ubicada a dos metros y medio de altura, intentando meterla en la misma para marcar un punto para su equipo. Si logra meter la canasta el maestro apunta un punto para su equipo. El próximo jugador de la fila coge el balón, se coloca en la línea de tiro libre y lanza el balón a la canasta; y así ocurre repetidamente.

Finalización: la actividad termina cuando los seis jugadores han tirado a la canasta. El equipo que ha marcado más canastas es el ganador y disputará el primer puesto en la final del “campeonato de baloncesto”. El equipo perdedor disputará el tercer puesto.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en la cancha multiuso del patio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los miércoles del curso académico las clases acontecen en el patio, y los martes en el gimnasio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- la cancha multiuso mide aproximadamente cuarenta por veinte metros, está dividida transversalmente por una línea central y dispone de dos porterías, una de frente a la otra en cada extremo de la cancha, que miden dos metros de altura y tres de anchura.

- la cancha multiuso es descubierta, dispone de una valla en un lateral que da a la calle. Hay dos vallas que separan la cancha del jardín, que ocupa un lateral y un fondo de la cancha. El otro fondo también tiene valla, que separa la cancha del parque de niños.

- a lo largo de la cancha multiuso están pintadas tres canchas de baloncesto paralelas entre sí y perpendiculares a las porterías. Cada cancha mide aproximadamente diez por veinte metros y están delimitadas por las líneas laterales y por las de fondo; dispone de una línea de medio de campo, de las líneas de los tres puntos, etc. En cada extremo de la cancha, hay una canasta que está a una altura aproximada de dos metros y medio del suelo.

- se realizan los tiros libres desde la línea de una mitad de la cancha de baloncesto, que está a aproximadamente tres metros del tablero.

Objeto: - una pelota de baloncesto. La pelota es de material sintético, color naranja con líneas negras, tiene un diámetro de 23 centímetros, 68 centímetros de circunferencia y pesa aproximadamente 570 gramos.

- la pelota pertenece al colegio y se guarda en una caja en el gimnasio.

- cuatro estudiantes recogen las pelotas en el gimnasio y las llevan al patio. Son los encargados del material, es decir, los alumnos y alumnas que providencian y guardan los materiales necesarios para las clases de este mes.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para marcar el momento de los tiros libres.

- el profesor tiene un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado; en los cuales apunta los resultados de los partidos y los puntos positivos al final del “campeonato”.

- un sobre de cartulina que contiene veintiuno papelitos, de los cuales tres papelitos corresponden a cada número del 1 al 7; para separar a los siete equipos para el “campeonato de baloncesto”.

Participantes: -seis alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quien propone esta actividad con la intención de desempatar los dos equipos que están empatados en el segundo puesto con 15 puntos cada uno.

- el maestro optó por organizar los siete equipos al azar, es decir, mediante sorteo. Según el papelito que el estudiante cogió en el sobre, correspondería al equipo 1, 2, 3, 4, 5, 6 ó 7. El alumnado celebró cuando sus amigos/as cogían el mismo número, pues serían del mismo equipo.

- el maestro explica a la observadora que optó por equipos pequeños (tres participantes), para que todos los jugadores de los equipos participen (activamente) en los partidos.

- el maestro organiza los jugadores para la ejecución de los tiros libres y anota los puntos en su diario.

- los equipos que están desclasificados del campeonato pierden el interés en el mismo y pasan a realizar diferentes actividades en la otra cancha de baloncesto: conversan, realizan pases, tiran a la canasta, etc.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - es una actividad de esta sesión en la que el maestro ha propuesto, además de ésta, los partidos que faltaban de la primera fase y las finales de campeonato.

- el maestro explica a la observadora que para esta unidad didáctica (de baloncesto), optó por proponer los partidos mediante el torneo (todos equipos juegan contra todos para definir ganador el que logre más victorias), para motivar al alumnado a jugar.

- antes de empezar los partidos en la clase pasada (“primera jornada”), el maestro explica al alumnado que el “campeonato” tendría lugar en esta clase y en la del próximo miércoles (hoy); en la que se realizarían los últimos partidos y se establecería el equipo ganador del campeonato, el segundo y tercer puesto.

- cuando acaban los últimos partidos el maestro suma los puntos de cada equipo (según el número de victorias) y señala a los jugadores. A partir del orden de puntuación de los equipos, el maestro explica que los dos equipos mejor clasificados jugarán por el oro y la plata, y el tercer y cuarto colocados disputarán el bronce. Por esta razón, los dos equipos que tienen el mismo número de puntos (15) y están empatados en el segundo puesto, realizan los tiros libres para decidir cual equipo jugará con el primer colocado de la tabla para disputar el oro, y el otro jugará por el bronce

- son destinados aproximadamente **cuatro minutos** para los tiros libres para desempatar los equipos, de los cincuenta minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los miércoles tienen una duración de cincuenta minutos, diferentemente de las clases de los martes que duran cincuenta y cinco minutos.

- cuando se marca un punto, los jugadores del equipo correspondiente celebran y gritan “¡Toma!” al equipo adversario.

- la actividad termina cuando los seis jugadores tiraron a la canasta. El equipo que ha marcado más canastas es el ganador y disputará el primer puesto en la final del “campeonato de baloncesto”. El equipo perdedor disputará el tercer puesto.

Unidad didáctica: “Baloncesto” (Unidad Didáctica 3)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz (sin comunicación motriz)

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: objetivo material (fijo)

Esquema de roles:

	TIRADOR	ESPERA	JUEZ
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Tira el balón hacia la canasta en solitario	- Está en fila con los demás esperas de su equipo y del adversario	- Gestiona la actividad
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en la línea del tiro libre de un campo de la cancha de baloncesto - Lanza la pelota hacia la canasta que está a dos metros de altura y sustentada por un tablero ubicado a tres metros de la línea del tiro libre	- Está en fila detrás de la línea de los tres puntos	- Está de pie en un lateral de la cancha de baloncesto
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es tirador en su turno de realizar el lanzamiento - Marca un punto para su equipo si mete la canasta - Vuelve a convertirse en espera después de ejecutar el tiro	- Espera en fila su turno de realizar el lanzamiento - Se convierte en tirador cuando es el primer de la fila	- Marca el momento en que el tirador realiza su tiro - Anota los resultados
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de una pelota de baloncesto, que intenta meter en la canasta		- Dispone de un silbato y un cuaderno

Nº: 78

Fechas: 11/11/2009 (miércoles)

FINALES DEL CAMPEONATO DE BALONCESTO I

Situación inicial: en la clase anterior (“primera jornada”), el maestro explicó la actividad y el funcionamiento del “campeonato” al alumnado en la cancha multiuso. En el mismo círculo, el maestro pasó de uno en uno con un sobre para que los estudiantes cogiesen un papelito (del 1 al 7, con tres papelitos de cada número); para organizar los siete equipos, con tres jugadores cada uno. En la jornada de hoy, una vez todos los equipos se hayan enfrentado entre todos en el “campeonato”, el maestro suma los puntos (victorias) de cada equipo y señala la clasificación general de los equipos. A causa de un empate entre dos equipos, éstos realizan tiros libres y una vez desempatados, el maestro señala que el primer y segundo colocados jugarán por el oro y plata y que el tercer y cuarto colocados disputarán el bronce. Los jugadores de los equipos correspondientes a cada partido se colocan en una mitad de la pista de baloncesto. La cancha mide aproximadamente diez por veinte metros y dispone de una canasta en cada extremo, que está a una altura aproximada de dos metros y medio del suelo. El terreno de juego de cada partido es una mitad de la cancha de baloncesto (mide aproximadamente diez metros cuadrados) y los equipos adversarios marcarán en la misma canasta. En cada partido, un jugador dispone de una pelota de baloncesto.

Desarrollo: los dos partidos comienzan simultáneamente cuando el maestro hace sonar el silbato. En cada partido, el jugador que está en el extremo del terreno de juego contrario a la canasta (línea central de la cancha baloncesto), pasa el balón para un jugador de su equipo. El juego consiste en intentar meter el balón en la canasta para marcar un punto. Para eso, los tres jugadores del equipo que dispone del balón atacan: realizan pases; se desplazan hacia la canasta, en el caso que disponga del balón debe botarlo para desplazarse; se escapan de los jugadores adversarios para poder recibir el balón; buscan las mejores oportunidades para tirar el balón a la canasta; etc. Los jugadores del equipo sin balón, defienden la canasta e intentan recuperar el balón a su equipo: levantan los brazos; se desplazan para evitar que los jugadores adversarios reciban el balón; persiguen al jugador adversario que está con el balón; etc. Es falta si un jugador corre sin botar el balón; carga con el hombro, agarra, empuja o golpea a un oponente. En ese caso, un jugador del equipo contrario, lanza el balón a algún jugador en el sitio donde ocurrió la falta. Si la pelota sale del terreno de juego la sacará un jugador del equipo contrario al último jugador que tocó el balón, desde el lugar en que salió. A cada canasta, un jugador del equipo contrario saca la pelota desde el extremo del terreno contrario a la canasta, pasándola a un compañero.

Finalización: el maestro marca el final de los partidos a los ocho minutos de su inicio. En este momento, los equipos van hasta el profesor para decirle los resultados de los partidos. El maestro apunta los resultados en su diario y presenta en voz alta los equipos “campeones” del campeonato: **oro, plata y bronce**. Los ganadores se colocan en fila y el maestro les apunta en la lista de clase los **puntos positivos** correspondientes: tres positivos para los jugadores del equipo que ganó el “oro”, dos para la “plata” y un positivo para el “bronce”.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en la cancha multiuso del patio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los miércoles del curso académico las clases acontecen en el patio, y los martes en el gimnasio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- la cancha multiuso mide aproximadamente cuarenta por veinte metros, está dividida transversalmente por una línea central y dispone de dos porterías, una de frente a la otra en cada extremo de la cancha, que miden dos metros de altura y tres de anchura.

- la cancha multiuso es descubierta, dispone de una valla en un lateral que da a la calle. Hay dos vallas que separan la cancha del jardín, que ocupa un lateral y un fondo de la cancha. El otro fondo también tiene valla, que separa la cancha del parque de niños.

- a lo largo de la cancha multiuso están pintadas tres canchas de baloncesto paralelas entre sí y perpendiculares a las porterías. Cada cancha mide aproximadamente diez por veinte metros y están delimitadas por las líneas laterales y por las de fondo; dispone de una línea de medio de campo, de las líneas de los tres puntos, etc. En cada extremo de la cancha, hay una canasta que está a una altura aproximada de dos metros y medio del suelo.

- cada partido acontece en una mitad de la cancha de baloncesto (mide aproximadamente dos metros cuadrados), y los equipos marcan en la misma canasta.

Objeto: - dos pelotas de baloncesto, una para cada partido.

- las pelotas de baloncesto son de material sintético, color naranja con líneas negras, tienen un diámetro de 23 centímetros, 68 centímetros de circunferencia y pesan aproximadamente 570 gramos.

- las pelotas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están guardadas en una caja en el gimnasio.

- cuatro estudiantes recogen las pelotas en el gimnasio y las llevan al patio. Son los encargados del material, es decir, los alumnos y alumnas que providencian y guardan los materiales necesarios para las clases de este mes.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para marcar el inicio y el fin de los partidos, y cuando quiere intervenir en algún partido.

- el maestro posee un cronómetro para marcar el tiempo (ocho minutos) de los partidos.

- el profesor tiene un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado; en los cuales apunta los resultados de los partidos y los puntos positivos al final del “campeonato”.

- un sobre de cartulina que contiene veintiuno papelitos, de los cuales tres papelitos corresponden a cada número del 1 al 7; para separar a los siete equipos para el “campeonato de baloncesto”.

Participantes: - doce alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A). Es decir, cuatro equipos de tres jugadores cada uno, que juegan la final del “campeonato”.

- es el maestro quien propone esta actividad.

- antes de comenzar el “campeonato”, el maestro organizó los siete equipos al azar, es decir, mediante sorteo. Según el papelito que el estudiante cogió en el sobre, corresponderá al equipo 1, 2, 3, 4, 5, 6 ó 7. El alumnado celebraba cuando sus amigos/as cogen el mismo número, pues serán del mismo equipo.

- el maestro explicó a la observadora que optó por equipos pequeños (tres participantes), para que todos los jugadores de los equipos participen (activamente) en los partidos.

- el maestro observa a los partidos e interviene en ocasiones. Es decir, se acerca al partido correspondiente y señala a los jugadores el problema que observa, por ejemplo: si algún

jugador no está participando; si los jugadores pelean; para animar a los jugadores del equipo sin balón a defender y recuperar el balón; etc.

- algunos estudiantes, en su mayoría chicas, no parecen estar motivados con el juego. Es decir, no intentan recuperar el balón, se quedan parados en el terreno de juego, se quejan. Posiblemente, eso ocurre por el hecho de que no reciben el balón porque sus compañeros de equipo no les pasan.

- antes del inicio del “campeonato de baloncesto”, el maestro solicitó que se resuelvan los problemas que surjan en los partidos mediante diálogo. Entretanto, se observa que los oponentes discuten en ocasiones, por ejemplo: si hubo o no falta; si la pelota salió o no del terreno de juego y quien fue el último a tocarla; si se metió o no una canasta; etc.

- los equipos que están desclasificados del campeonato pierden el interés en el mismo y pasan a realizar diferentes actividades en la otra cancha de baloncesto: conversan, realizan pases, tiran a la canasta, etc.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una actividad de esta sesión en la que el maestro ha propuesto, además de ésta, los últimos partidos de la primera fase del “campeonato de baloncesto” y los tiros libres para desempatar los equipos para las finales.

- el maestro explica a la observadora que para esta unidad didáctica (de baloncesto), optó por proponer los partidos mediante torneo (todos equipos juegan contra todos para definir ganador el que logre más victorias), para motivar al alumnado a jugar.

- antes de empezar los partidos en la clase pasada (“primera jornada”), el maestro explica al alumnado que el “campeonato” tendría lugar en esta clase y en la del próximo miércoles (hoy); en la que se realizarían los últimos partidos y se establecería el equipo ganador del campeonato, el segundo y tercer puesto.

- son destinados **ocho minutos** para la “final de campeonato”, de los cincuenta minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los miércoles tienen una duración de cincuenta minutos, diferentemente de las clases de los martes que duran cincuenta y cinco minutos.

- a cada punto, los jugadores de los equipos gritan el marcador. Por ejemplo, quince a siete. Además, los jugadores celebran entre los del equipo cuando marcar un punto y gritan “¡Toma!” al equipo adversario.

- los dos partidos, que acontecen simultáneamente, terminan cuando el maestro hace sonar el silbato a los ocho minutos de su inicio.

- los jugadores de los equipos vencederos, principalmente del “campeón”, celebran la victoria: se abrazan, gritan, etc.

- los equipos van hasta el profesor para decirle los resultados de los partidos. El maestro apunta los resultados en su diario.

- el maestro pide que todos los estudiantes se reúnan y presenta en voz alta los equipos “campeones” del campeonato: el “oro”, la “plata” y el “bronce”. El maestro y los estudiantes cantan el “Himno de los campeones” y aplauden a los equipos vencedores.

- los estudiantes de los equipos dicen su número de clase al maestro, que les apunta en la lista a los puntos positivos correspondientes: tres positivos para los jugadores del equipo que gana oro, dos puntos para la plata y un positivo para el bronce.

Unidad didáctica: “Baloncesto” (Unidad Didáctica 3)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación-oposición (con comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

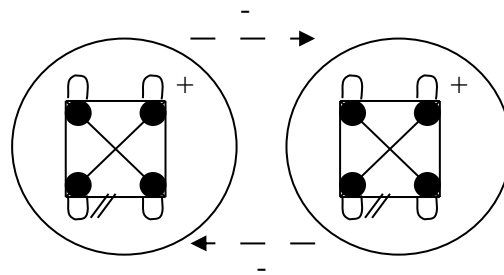
Red social: duelo simétrico por equipos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

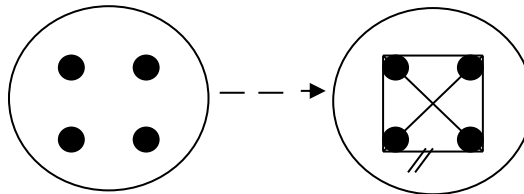
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: tiempo límite

Subespacio: objetivo material

Esquema de roles:

	JUGADOR	ELIMINADO	JUEZ
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Coopera con los jugadores de su equipo realizando pases para intentar meter una canasta y evitando que el otro equipo la meta - Se opone a los jugadores del equipo adversario, marcándoles para dificultar que reciban el balón, se desplacen y/o tiren a la canasta 	<ul style="list-style-type: none"> - Está con los otros jugadores de los equipos eliminados del campeonato 	<ul style="list-style-type: none"> - Observa los partidos e interviene si considera necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso, que es la mitad de una cancha de baloncesto - Se desplaza por todo el terreno de juego para marcar a los jugadores adversarios o desmarcarse de los mismos; para recuperar el balón; desplazarse hacia la canasta para tirar el balón; etc. - Si está con el balón debe botarlo para desplazarse - Evita que la pelota salga del terreno de juego 	<ul style="list-style-type: none"> - Está en una cancha de baloncesto, en la que no acontece ningún partido - Dispone de dos canastas si quiere practicar 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en una lateral de los terrenos de juego
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Empieza a jugar cuando el maestro hace sonar el silbato - Es jugador durante todo el partido - Si su equipo mete una canasta es punto para el equipo - El partido acaba a los ocho minutos de su inicio (el juez hace sonar el silbato) - Es ganador si su equipo marca más puntos que el rival 	<ul style="list-style-type: none"> - Está eliminado del campeonato 	<ul style="list-style-type: none"> - Marca el inicio y el fin de los partidos - Anota los resultados
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Intenta recuperar la pelota cuando el otro equipo dispone de la misma o cuando está en el suelo - Realiza pases con la pelota de baloncesto - Bota la pelota en el suelo para desplazarse - Tira la pelota hacia la canasta intentando meterla en la misma 	<ul style="list-style-type: none"> - Dispone de una pelota de baloncesto, que puede utilizarla para realizar pases, tirar a la canasta, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dispone de un silbato

Nº: 79

Fechas: 17/11/2009 (martes)

TODOS COJOS I

Situación inicial: el maestro explica el juego al alumnado. Los veintidós alumnos y alumnas se distribuyen por el terreno de juego, que es liso y corresponde al gimnasio del colegio, que es cubierto, mide aproximadamente doce por veinte metros y dispone de una colchoneta que ocupa casi la mitad de su extensión. Se elige a suertes el jugador atrapador, es decir, el maestro señala un número de clase que corresponde al estudiante que será el atrapador.

Desarrollo: el juego comienza cuando el atrapador empieza a perseguir a los jugadores libres por el terreno de juego. Todos los jugadores, atrapador y jugadores libres, deben desplazarse a pata coja, es decir, saltando con una sola pierna y la otra pierna flexionada. El jugador libre que es atrapado se convierte en atrapador y pasa a ayudar al atrapador a perseguir a los jugadores libres, de manera independiente, aunque sí pudiendo aplicar estrategias en equipo. El próximo jugador libre que es atrapado también se convierte en atrapador, y así ocurre repetidamente.

Finalización: el juego acaba cuando resta un jugador libre. El maestro le pregunta su número y le apunta un **punto positivo** en la lista de clase.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado, en la que apunta un punto positivo para el ganador.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el profesor de educación física quién decide por el juego “Todos cojos”.

- se elige a suertes el jugador atrapador, es decir, el maestro señala un número de clase, que corresponde al estudiante que será atrapador.
- el alumnado alborota excesivamente, así como en el resto de la sesión. Es decir, gritan, ríen, saltan durante las explicaciones de los juegos, etc.
- en ocasiones, algunos jugadores hacen trampa, es decir, fingen no haber sido pillados y siguen siendo jugadores libres si nadie se entera.
- el maestro observa el juego e interviene si detecta algún problema/conflicto en la ejecución.
- gran parte de los estudiantes se quejan al maestro de cansancio/agotamiento por desplazarse a la pata coja.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una actividad de calentamiento de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto seis juegos motrices diferentes, para desarrollar las diferentes capacidades físicas del alumnado (flexibilidad, fuerza, velocidad y resistencia).

- son destinados aproximadamente **cinco minutos** para el juego “Todos cojos”, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el juego acaba cuando el penúltimo jugador libre es atrapado: el jugador libre que resta sin ser atrapado es el ganador. El estudiante vencedor celebra la vitoria y se coloca delante del profesor que le apunta un ponto positivo en la lista de clase.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestra condición física” (Unidad Didáctica 2)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación-oposición (con comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

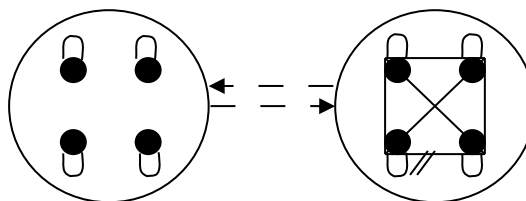
Red social: duelo por equipos disimétricos

Red de comunicación motriz: exclusiva inestable

Contacto corporal compañero: sin contacto

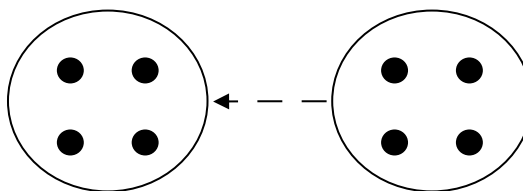
Contacto corporal adversario: simple contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



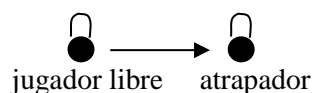
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: general convergente

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	ATRAPADOR	JUGADOR LIBRE
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Se opone a los jugadores libres intentando atraparles, para convertirlos en atrapadores - Puede cooperar con el otro (s) atrapador (es) para atrapar a los jugadores libres 	<ul style="list-style-type: none"> - Se opone al atrapador o atrapadores, evitando ser pillado
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza por todo el terreno liso, persiguiendo a los jugadores libres 	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza por todo el terreno liso, escapándose del atrapador o de los atrapadores
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Una vez convertido en atrapador, seguirá siéndolo hasta que el juego acabe 	<ul style="list-style-type: none"> - Se convierte en atrapador si es pillado por el atrapador - Es ganador si es el último jugador libre
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 80

Fechas: 17/11/2009 (martes)

CULO QUE VEO PALMADA QUE ARREO I

Situación inicial: el maestro explica el juego al alumnado. Los veintidós alumnos y alumnas se distribuyen por el terreno de juego. El espacio es el gimnasio del colegio, que es liso, cubierto, mide aproximadamente doce por veinte metros y dispone de una colchoneta que ocupa casi la mitad de su extensión.

Desarrollo: el juego comienza cuando los jugadores empiezan a perseguir a los demás jugadores por el terreno de juego. El juego consiste en intentar dar una palmada en el culo de los demás al mismo tiempo que evita que recibir una palmada en su culo. Encontrándose en riesgo de recibir una palmada, el jugador puede apoyar el culo en la pared o espalderas convirtiéndose en invulnerable hasta que desee volver a la acción.

Finalización: el maestro marca el final del juego para pasar al próximo previsto.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el profesor de educación física quién decide por el juego “Culo que veo palmada que arreo”.

- el alumnado se ríe del nombre del juego.

- el alumnado alborota excesivamente, así como en el resto de la sesión. Es decir, gritan, ríen, saltan durante las explicaciones de los juegos, etc.

- el maestro observa el juego e interviene si detecta algún problema/conflicto en la ejecución.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una actividad de calentamiento de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto seis juegos motrices diferentes, para desarrollar las diferentes capacidades físicas del alumnado (flexibilidad, fuerza, velocidad y resistencia).

- son destinados aproximadamente **cinco minutos** para el juego “Culo que veo palmada que arreo”, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el maestro finaliza el juego para pasar al próximo.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestra condición física” (Unidad Didáctica 2)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: oposición (contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

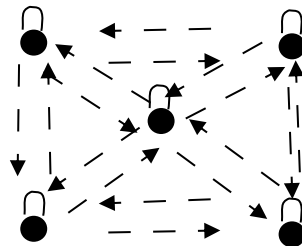
Red social: todos contra todos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario: contacto por golpeo

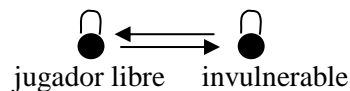
Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: local

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	JUGADOR LIBRE	INVULNERABLE
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Se opone a los demás jugadores libres intentando golpearles el culo y evitando que ellos golpeen el suyo	- Al estar invulnerable no interacciona con los demás jugadores
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Se desplaza libremente por todo el terreno de juego, que es liso y sin obstáculos	- Está de pie con la espalda apoyada en la pared o espaldera
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Se convierte en invulnerable cuando se apoya en la pared/espalderas	- Vuelve a convertirse en jugador cuando lo desee, desapoyándose de la pared
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 81

Fechas: 17/11/2009 (martes)

EL DRAGÓN I

Situación inicial: el maestro explica el juego al alumnado. Los veintidós alumnos y alumnas se cogen de las manos formando una cadena. El espacio es el gimnasio del colegio, que es liso, cubierto, mide aproximadamente doce por veinte metros y dispone de una colchoneta que ocupa casi la mitad de su extensión.

Desarrollo: el juego empieza cuando el maestro grita “¡Ya!”. El primer jugador de la cadena, la “cabeza”, debe correr guiando la cadena y su objetivo es tocar la “cola” del dragón, que es el último jugador de la cadena. Si la cabeza toca la cola gana un punto positivo. En cambio, si en los dos minutos de que dispone la cabeza no logra tocar la cola, ésta última que gana el positivo. En ambos casos, la cabeza se convierte en cola y el que era el segundo jugador de la cadena se convierte en cabeza y se reinicia el juego. En el caso de que se suelte la cadena, el jugador que iba adelante se convierte en cabeza y el que iba detrás convierte en cola, ningún jugador gana positivo y se reinicia el juego.

Finalización: el juego se detiene a los **dos minutos** de su inicio; si la cabeza toca la cola; o algún jugador se suelta de la cadena: se reinicia una nueva partida intercambiando los roles. Se reinicia el juego diversas veces hasta que el maestro finalice la actividad definitivamente para pasar a la próxima.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir.

- el maestro tiene un reloj con cronómetro para marcar los dos minutos de que dispone la cabeza para intentar coger la cola.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado, donde apunta los puntos positivos para los jugadores exitosos.

- Participantes:** - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).
 - el profesor que decide por este juego y lo explica detalladamente al alumnado.
 - el alumnado alborota excesivamente, así como en el resto de la sesión. Es decir, gritan, ríen, saltan durante las explicaciones de los juegos, etc.
 - el maestro observa el juego e interviene si detecta algún problema en la ejecución.
 - los estudiantes gritan de euforia mientras juegan.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una actividad de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto seis juegos motrices diferentes, para desarrollar las diferentes capacidades físicas del alumnado (flexibilidad, fuerza, velocidad y resistencia).

- son destinados aproximadamente **diez minutos** para “El dragón”, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el juego se detiene a los dos minutos de su inicio; si la cabeza toca la cola; o algún jugador se suelta de la cadena: se reinicia una nueva partida intercambiando los roles

- el maestro anota **puntos positivos** a los estudiantes que al ejercer el rol cola o cabeza han ganado.

- se reinicia el juego diversas veces hasta que el maestro lo finaliza para pasar al próximo.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestra condición física” (Unidad Didáctica 2)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación-oposición (con comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

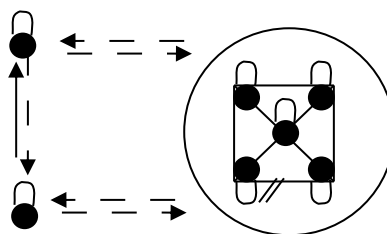
Red social: juego ambivalente

Red de comunicación motriz: ambivalente inestable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

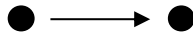
Contacto corporal adversario: simple contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



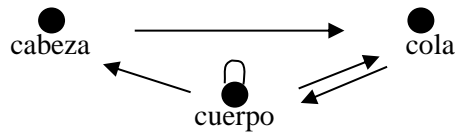
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: general fluctuante

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	COLA	CABEZA	CUERPO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Se opone a la cabeza evitando que le toque - Cooperar con los cuerpos y la cabeza formando la cadena 	<ul style="list-style-type: none"> - Se opone a la cola intentando tocarla - Cooperar con los cuerpos y cola formando la cadena y guiándola 	<ul style="list-style-type: none"> - Cooperar con los demás jugadores (cuerpos, cabeza y cola) formando la cadena
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Es el último jugador de la cadena y está cogido de una mano de un jugador cuerpo al que no puede soltarse - Se desplaza por el terreno liso en la ruta decidida por la cabeza y evita ser tocado por ella 	<ul style="list-style-type: none"> - Es el primer jugador de la cadena y está cogido de una mano de un jugador cuerpo al que no puede soltarse - Se desplaza por el terreno liso decidiendo la ruta de la carrera, para intentar tocar la cola 	<ul style="list-style-type: none"> - Está en la cadena cogido de una mano del jugador cuerpo que va adelante y la otra mano del que va detrás, a los que no puede soltarse - Se desplaza por el terreno liso por la ruta decidida por la cabeza
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Se convierte en cuerpo cuando es atrapado por la cabeza o se pasan dos minutos (en el último caso gana un positivo) 	<ul style="list-style-type: none"> - Se convierte en cola cuando atrape la cola (en este caso gana positivo) o se pasan dos minutos 	<ul style="list-style-type: none"> - Se convierte en cabeza cuando es el segundo de la cadena - Si la cadena se suelta, el jugador que iba adelante se convierte en cabeza y el que iba detrás en cola
RELACIÓN CON LOS OBJETOS			

Nº: 82

Fechas: 17/11/2009 (martes)

EL ENCUENTRO I

Situación inicial: el maestro explica el juego al alumnado. Los veintidós alumnos y alumnas se organizan en parejas. El espacio para el juego es el gimnasio del colegio, que es liso, cubierto, mide aproximadamente doce por veinte metros y dispone de una colchoneta que ocupa casi la mitad de su extensión. El maestro decide la pareja que empieza ejecutando el rol atacante: cada uno se coloca en un extremo del espacio. Los demás jugadores, defensores, se distribuyen estratégicamente por el terreno de juego.

Desarrollo: el juego empieza cuando el maestro grita “¡Ya!”. Los dos jugadores atacantes salen corriendo hacia el otro extremo intentando juntarse y abrazarse. Los defensores tratan de evitar el encuentro bloqueando a los atacantes. Ningún defensor puede agarrar al atacante, si no está eliminado. Si la pareja logra encontrarse, los dos jugadores ganan un **punto positivo**. Si en los dos minutos de que disponen no consiguen juntarse no ganan positivo.

Finalización: el juego se detiene a los dos minutos de su inicio o cuando la pareja logra encontrarse: empieza una nueva partida cambiando la pareja que ataca. Se reinician diversas partidas hasta que todos los participantes han ejecutado el rol atacante.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado, donde apunta los puntos positivos para los jugadores exitosos.

- el maestro tiene un reloj con cronómetro para marcar los dos minutos que dispone cada pareja para juntarse.

- Participantes:** - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).
 - el maestro explica detalladamente el juego.
 - es el profesor de educación física quién decide por el juego “El encuentro”.
 - el alumnado alborota excesivamente, así como en el resto de la sesión. Es decir, gritan, ríen, saltan durante las explicaciones de los juegos, etc.
 - el maestro observa el juego e interviene si detecta algún problema/conflicto en la ejecución.
 - los estudiantes gritan de euforia mientras juegan.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - es una actividad de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto seis juegos motrices diferentes, para desarrollar las diferentes capacidades físicas del alumnado (flexibilidad, fuerza, velocidad y resistencia).

- son destinados aproximadamente **dieciocho minutos** para el juego “El encuentro”, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.
- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.
- el maestro anota un **punto positivo** para los estudiantes que logran encontrar su pareja en el turno de atacar.
- el juego se reinicia diversas veces hasta que todos los participantes han ejecutado el rol atacante.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestra condición física” (Unidad Didáctica 2)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación-oposición (con comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

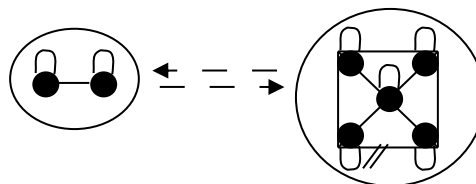
Red social: duelo por equipos disimétricos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

Contacto corporal adversario: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	ATACANTE	DEFENSA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Coopera con el otro atacante intentando encontrarse con él - Se opone a los jugadores defensa evitando que le bloqueen 	<ul style="list-style-type: none"> - Se opone a los jugadores defensa evitando que éstos se encuentren - Coopera con los demás defensas bloqueando a los atacantes
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en uno de los extremos del terreno liso, opuesto al otro atacante - Intenta atravesar el terreno para encontrarse con el otro atacante - Corre, finta, etc. para escaparse de los jugadores defensa 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie colocado con los demás defensas estratégicamente por el terreno liso - Bloquea a los jugadores atacantes evitando que atraviesen el terreno y logren juntarse
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es atacante en el turno correspondiente a la pareja - Dispone de dos minutos para juntarse con su pareja - Se convierte en defensa cuando logra encontrar el otro atacante o se pasan los dos minutos 	<ul style="list-style-type: none"> - Se convierte en atacante en el turno correspondiente de la pareja
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 83

Fechas: 17/11/2009 (martes)

A DAR MÁS VUELTAS I

Situación inicial: el maestro explica el juego detalladamente al alumnado. Para organizar los dos equipos, los veintidós alumnos y alumnas forman una fila y cogen un papelito en el sobre que sujeta el maestro. La mitad de los papelitos corresponden al número uno y la otra mitad al dos: los que cogen 1 se colocan del lado derecho de la colchoneta y los 2 en el izquierdo. El espacio para el juego es la colchoneta del gimnasio, que mide aproximadamente cinco por diecinueve metros, es lisa y recubierta de lona de PVC. El maestro decide qué equipo empieza ejerciendo el rol corredor y pasador. Los corredores se colocan lado a lado, formando una fila, detrás de la línea de un extremo de la colchoneta. El primer corredor dispone de un balón de goma. El otro equipo, de los pasadores del balón, forma un círculo en el otro extremo de la colchoneta y un jugador dispone de un balón de goma.

Desarrollo: el juego comienza cuando el maestro grita “¡Ya!

En el equipo de los corredores: el primer jugador de la fila, con el balón en manos, corre hacia el otro extremo de la colchoneta, da una vuelta alrededor del círculo de los pasadores, regresa, pasa el balón al primer de la fila y va al final de la misma. Sale el próximo jugador que ejecuta el mismo recorrido, y así ocurre repetidamente.

En el equipo de los pasadores del balón: los jugadores pasan el balón a la mano del compañero que está a su derecha haciendo el balón dar vueltas por el círculo. Cuando el balón cumple una vuelta, o sea, pasa por el jugador que empezó con el balón, los jugadores gritan el número de vuelta correspondiente: “1, 2, 3, 4,...15,...”. El objetivo es dar el máximo número de vueltas hasta que los corredores acaben de ejecutar su tarea.

Finalización: el juego acaba cuando llega el último corredor regresa a la fila. En este momento los pasadores paran el balón y el resultado de su equipo corresponde al número de vueltas que han hecho. Intercambian los equipos, es decir, el equipo que era corredor se convierte en pasador y viceversa. El equipo que logra el mejor resultado, dar más vueltas, es el ganador. El maestro apunta en la lista de clase un **punto positivo** a los estudiantes del equipo ganador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Este juego acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.
- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - dos balones, uno para cada equipo.

- los balones tienen unos diez centímetros de diámetro, son de goma, color amarillo con cuadros negros.
- los balones pertenecen al colegio y se guardan en el gimnasio dentro de una bolsa con otros balones de las mismas características.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado, donde apunta los puntos positivos para los participantes del equipo ganador.
- una bolsa de plástico que contiene veintidós papelitos, en los que la mitad de los papeles corresponden al número 1 y la otra mitad al 2; que son utilizados para separar los dos equipos.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el maestro explica detalladamente el juego.
- es el profesor de educación física quién decide por el juego “A dar más vueltas”.
- el alumnado alborota excesivamente, así como en el resto de la sesión. Es decir, gritan, ríen, saltan durante las explicaciones de los juegos, etc.
- el maestro opta por organizar los dos equipos al azar, es decir, mediante sorteo. Según el papelito que coja el estudiante corresponderá al equipo 1 ó 2.
- el alumnado celebra cuando sus amigos/as cogen el mismo número, pues serán del mismo equipo.
- el maestro observa el juego e interviene si detecta algún problema/conflicto en la ejecución.
- mientras juegan los estudiantes gritan de euforia, principalmente al final del juego.
- los ganadores celebran excesivamente cuando se determina el equipo ganador.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - es una actividad de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto seis juegos motrices diferentes, para desarrollar las diferentes capacidades físicas del alumnado (flexibilidad, fuerza, velocidad y resistencia).

- son destinados aproximadamente **seis minutos** para el juego “A dar más vueltas”, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.
- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.
- el juego acaba cuando llega el último corredor regresa a la fila. En este momento los pasadores paran el balón y el resultado de su equipo corresponde al número de vueltas que han hecho. Intercambian los equipos.
- el equipo que logra el mejor resultado, dar más vueltas, es el ganador. El maestro apunta en la lista de clase un **punto positivo** a los estudiantes del equipo ganador.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestra condición física” (Unidad Didáctica 2)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (con comunicación motriz)

Dominio: CAI

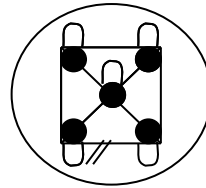
Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Contacto corporal adversario:

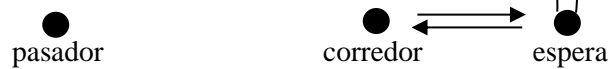
Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: otros (fijo y local)

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: tiempo límite

Subespacio: a atravesar

Esquema de roles:

	CORREDOR	ESPERA	PASADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Corre en solitario	- Está con los demás esperas	- Coopera con los demás pasadores pasando el balón para hacer el balón dar vueltas
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Corre hacia el otro extremo de la colchoneta, da una vuelta alrededor del círculo de los pasadores, regresa, pasa el balón al primer de la fila y va al final de la misma	- Está en fila con los demás jugadores espera de su equipo (en el turno de su equipo correr)	- Está de pie en el terreno liso, formando un círculo con los demás pasadores - Pasa el balón en la mano del compañero que está a su derecha y recibe del que está a su izquierda
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es corredor en su turno de correr (cuando corresponde a su equipo el rol corredor) - Corre lo más veloz que puede para que su equipo termine la prueba rápidamente (y el otro equipo logre dar menos vueltas con el balón)	- Se convierte en corredor cuando al ser el primer de la fila recibe el balón (en el turno de su equipo correr)	- Es pasador en el turno de su equipo pasar el balón - Intenta dar el máximo de vueltas con el balón en el tiempo disponible (para superar el equipo adversario en la ejecución del rol pasador) - Detiene el balón en el momento en que todos los corredores han ejecutado la carrera
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Lleva el balón de goma en las manos para correr		- Pasa y recibe el balón de goma en las manos

Nº: 84

Fechas: 17/11/2009 (martes)

LA RANA

Situación inicial: el maestro explica el juego detalladamente al alumnado. Los dos equipos son los mismos del juego anterior, que para organizarlos, los veintidós alumnos y alumnas formaron una fila para coger un papelito, mitad corresponde al número 1 y la otra al 2, en el sobre que sujetaba el maestro. El espacio para el juego es la colchoneta del gimnasio, que mide aproximadamente cinco por diecinueve metros, es lisa y recubierta de lona de PVC. Los jugadores del equipo 1 se colocan de cuclillas delante de la pared del extremo derecho de la colchoneta y los del equipo 2 en la pared del extremo izquierdo. Cada jugador dispone de un balón de goma.

Desarrollo: el juego comienza en el momento en que el maestro grita “Ya”. La tarea consiste en atravesar el terreno de juego saltando en cuclillas (como una rana) y dejar el balón en el otro extremo de la colchoneta. Una vez el jugador deja su balón, pasa a intentar “robar” los balones del equipo adversario. Es decir, desplazando igualmente a ranas, el jugador puede quitar el balón de la mano de un adversario que lo traslada o intentar coger a los balones, ya colocados, del equipo adversario. Si un jugador no se desplaza a ranas su equipo está desclasificado.

Finalización: el maestro explicó previamente que el juego acabaría a los cuatro minutos de su inicio y que el equipo que tenga más balones en este momento es el vencedor y sus jugadores ganan un punto positivo. Entretanto, el maestro desclasifica a los dos equipos simultáneamente por hacer trampa, es decir, no desplazarse saltando como una rana.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Este juego acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - veintidós balones, uno para cada jugador. Los balones tienen unos diez centímetros de diámetro, son de goma, color amarillo con cuadros negros.

- los balones pertenecen al colegio y se guardan en el gimnasio dentro de una bolsa con otros balones de las mismas características.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado, donde apuntaría los puntos positivos para los participantes del equipo ganador.

- una bolsa de plástico que contiene veintidós papelitos, en los que la mitad de los papeles corresponden al número 1 y la otra mitad al 2; que son utilizados para separar los dos equipos.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el profesor quién decide por “La rana” y lo explica detalladamente.

- el alumnado alborota excesivamente, así como en el resto de la sesión. Es decir, gritan, ríen, saltan durante las explicaciones de los juegos, etc.

- el maestro opta por organizar los dos equipos al azar, es decir, mediante sorteo. Según el papelito que coja el estudiante corresponderá al equipo 1 ó 2.

- el alumnado celebra cuando sus amigos/as cogen el mismo número, pues serán del mismo equipo.

- el maestro observa el juego e interviene si detecta algún problema/conflicto en la ejecución.

- algunos estudiantes se quejan de cansancio por desplazarse saltando.

- el maestro desclasifica los dos equipos por hacer trampas, es decir, no desplazarse saltando en cuclillas.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una actividad de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto seis juegos motrices diferentes, para desarrollar las diferentes capacidades físicas del alumnado (flexibilidad, fuerza, velocidad y resistencia).

- son destinados aproximadamente **tres minutos** para el juego “La rana”, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el maestro explicó previamente que el juego acabaría a los cuatro minutos de su inicio y que el equipo que tenga más balones en este momento sería el vencedor y sus participantes ganarían un punto positivo.

- el maestro finaliza el juego y desclasifica los dos equipos por hacer trampa, es decir, no desplazarse saltando como una rana.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestra condición física” (Unidad Didáctica 2)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación-oposición (con comunicación y contracomunicación motriz)

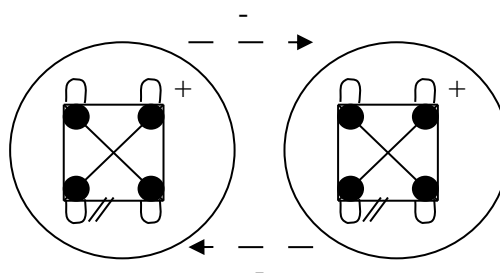
Dominio: CAI

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: sin marca
Red de cambio de roles: fijo

Memoria: con memoria
Sistema puntuaciones: tiempo límite
Subespacio: objetivo material

Esquema de roles:

	RANA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Se opone a los jugadores rana del equipo adversario intentando robarles sus balones, y evitando que éstos roben los de su equipo - Cooperar con los jugadores rana de su equipo recuperando los balones para el equipo y defendiendo a los suyos de los adversarios
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está en cuclillas en un extremo del terreno de juego, que es liso y corresponde a la colchoneta del gimnasio - Atraviesa el terreno de juego desplazándose como una rana (saltando en cuclillas), para trasladar su balón al otro extremo del terreno - Se desplaza, también saltando en cuclillas, por todo el terreno intentando robar los balones del equipo adversario
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es rana en todo el juego - Si al final de los cuatro minutos su equipo tiene más balones que el adversario, es el ganador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Cada jugador rana dispone de un balón de goma - Intenta “robar” los balones del equipo adversario - El objetivo del juego es conseguir el mayor número de balones para su equipo

Nº: 85

Fechas: 18/11/2009 (miércoles)

CAMPEONATO DE BALONCESTO II (PRIMERA JORNADA)

Situación inicial: el maestro explica la actividad y el funcionamiento del “campeonato” a los veinte alumnos y alumnas en círculo en el centro de la cancha polideportiva. En el mismo círculo, el maestro pasa de uno en uno con un sobre para que los estudiantes cojan un papelito (del 1 al 4, con cinco papelitos de cada número); para organizar los cuatro equipos, cada uno con cinco jugadores. Los participantes de los equipos se reúnen y el maestro pasa por cada equipo para recoger los papelitos. El maestro decide los equipos que comenzarán se enfrentando en esta “primera jornada”. Es decir, acontecerá un partido de cada vez, y mientras tanto los otros dos equipos “descansan” en la otra cancha (son tres canchas de baloncesto, que están paralelas entre sí en el largo de la cancha multiuso). El terreno de juego es **una cancha de baloncesto**, que mide aproximadamente diez por veinte metros y dispone de una canasta en cada extremo, que está a una altura aproximada de dos metros y medio del suelo. Cada equipo marca en una canasta. El maestro, que es el juez, dispone de una pelota de baloncesto y se coloca en el centro de la cancha. Los jugadores forman un círculo alrededor del juez.

Desarrollo: el juego comienza cuando el juez lanza el balón hacia arriba. El juego consiste en intentar meter el balón en la canasta para marcar un punto. Para eso, los cinco jugadores del equipo que dispone del balón atacan: realizan pases; se desplazan hacia su canasta, en el caso que disponga del balón debe botarlo para desplazarse; se escapan de los jugadores adversarios para poder recibir el balón; buscan las mejores oportunidades para tirar el balón a la canasta; etc. Los jugadores del equipo sin balón, defienden la canasta e intentan recuperar el balón a su equipo: se desplazan para evitar que los jugadores adversarios reciban el balón; persiguen al jugador adversario que está con el balón; etc. Es falta si un jugador corre sin botar el balón; carga con el hombro, agarra, empuja o golpea a un oponente. En este caso, un jugador del equipo contrario, lanza el balón a algún jugador en el sitio que ocurrió la falta. Si la pelota sale del terreno de juego la sacará un jugador del equipo contrario al último jugador que tocó el balón, desde el lugar que salió. El equipo que mete una canasta suma en el marcador los puntos correspondientes para el equipo: dos si el jugador tira desde fuera de la bombilla y tres si tira dentro de la bombilla. En ambos casos, un jugador del equipo contrario saca la pelota detrás de la línea de fondo de la canasta correspondiente, pasándola a un compañero.

Finalización: el maestro marca el final del partido a los **diez minutos** de su inicio. En este momento, el maestro apunta el resultado del partido en su diario y señala los equipos que se enfrentan y los que descansan en el próximo turno. Empieza el nuevo partido, que también terminará a los diez minutos de su inicio y rotaran los equipos para el próximo partido; y así ocurre repetidamente.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en la cancha multiuso del patio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los miércoles del curso académico

las clases acontecen en el patio, y los martes en el gimnasio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- la cancha multiuso mide aproximadamente cuarenta por veinte metros, está dividida transversalmente por una línea central y dispone de dos porterías, una de frente a la otra en cada extremo de la cancha, que miden dos metros de altura y tres de anchura.

- la cancha multiuso es descubierta, dispone de una valla en un lateral que da a la calle. Hay dos vallas que separan la cancha del jardín, que ocupa un lateral y un fondo de la cancha. El otro fondo también tiene valla, que separa la cancha del parque de niños.

- a lo largo de la cancha multiuso están pintadas tres canchas de baloncesto paralelas entre sí y perpendiculares a las porterías. Cada cancha mide aproximadamente diez por veinte metros y están delimitadas por las líneas laterales y por las de fondo; dispone de una línea de medio de campo, de las líneas de los tres puntos, etc. En cada extremo de la cancha, hay una canasta que está a una altura aproximada de dos metros y medio del suelo.

- el partido acontece en una cancha de baloncesto. Los otros dos equipos practican en las canastas de las otras canchas.

Objeto: - tres pelotas de baloncesto, una para el partido y una para cada equipo que descansa (para que “entrenen”).

- las pelotas de baloncesto son de material sintético, color naranja con líneas negras, tienen un diámetro de 23 centímetros, 68 centímetros de circunferencia y pesan aproximadamente 570 gramos.

- las pelotas pertenecen al colegio y se guardan en una caja en el gimnasio.

- cuatro estudiantes recogen las pelotas en el gimnasio y las llevan al patio. Son los encargados del material, es decir, los alumnos y alumnas que corresponden a providenciar y guardar los materiales necesarios para las clases en este mes.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para marcar el inicio y el fin de los partidos, y cuando quiere intervenir en algún partido.

- el maestro posee un cronómetro para marcar el tiempo de los partidos.

- el profesor tiene un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado; en los cuales apunta los resultados de los partidos y los puntos positivos al final del campeonato.

- un sobre de cartulina que contiene veinte papelitos, de los cuales cinco papelitos corresponden a cada número del 1 al 4; que son utilizados para separar los cuatro equipos para el “Campeonato de baloncesto II”.

Participantes: - veinte alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quien propone esta actividad.

- el maestro opta por organizar los cuatro equipos a suertes, es decir, mediante sorteo. Según el papelito que el estudiante coja en el sobre, corresponderá al equipo 1, 2, 3 ó 4.

- el alumnado celebra cuando sus amigos/as cogen el mismo número, pues serán del mismo equipo.

- el maestro es el juez en los partidos.

- el maestro, además de arbitrar, interviene en ocasiones señalando los problemas que observa, por ejemplo: si algún jugador no está participando; si los jugadores discuten; para animar a los jugadores del equipo sin balón a defender y recuperar el balón; etc.

- algunos estudiantes, en su mayoría chicas, no parecen estar motivados con el juego. Es decir, no intentan recuperar el balón, se quedan parados en el terreno de juego, se quejan. Posiblemente, eso ocurre por el hecho de que no reciben el balón porque sus compañeros de equipo no les pasan.

- los equipos realizan diferentes actividades en sus turnos de “descansar”: conversan, realizan pases, tiran a la canasta, etc.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - es la única actividad de esta sesión.

- el “Campeonato de baloncesto II” es la actividad principal de dos sesiones de educación física (18 y 25/11/2009). Las “finales” del campeonato acontecen en la próxima sesión (02/12/2009).

- cuando comenzó esta unidad didáctica (de baloncesto), el maestro explica a la observadora que optó por proponer los partidos mediante el torneo (todos equipos juegan contra todos para definir ganador el que logre más victorias), para motivar al alumnado a jugar.

- son destinados **treinta minutos** para los juegos del “Campeonato de baloncesto II”, de los cincuenta minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los miércoles tienen una duración de cincuenta minutos, diferentemente de las clases de los martes que duran cincuenta y cinco minutos.

- a cada punto, el juez señala el marcador. Por ejemplo, quince a siete.

- el juego termina cuando el maestro hace sonar el silbato a los diez minutos de su inicio. En este momento, el maestro apunta el resultado en su diario y señala los equipos que se enfrentarán y descansarán en el próximo turno. Empieza el nuevo partido, que terminará pasados diez minutos de su inicio; y así repetidamente.

- antes de empezar los partidos, el maestro explica al alumnado que el “campeonato” tendrá lugar en la clase de hoy y en la del miércoles que viene; en la que se realizarán los últimos partidos de la “primera fase” (todos los equipos juegan contra todos) y las “finales” para establecer el equipo ganador, el segundo y el tercer puesto, que ganarán **puntos positivos**.

- en la clase de hoy (“primera jornada”) han sido realizados **tres partidos** de baloncesto, cada uno con **diez minutos**.

Unidad didáctica: “Baloncesto” (Unidad Didáctica 3)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación-oposición (comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

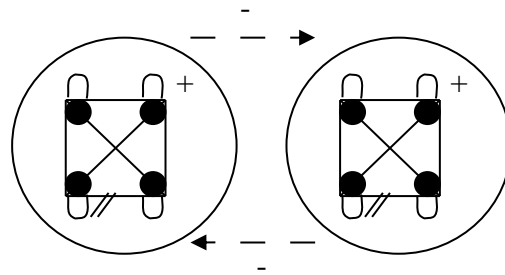
Red social: duelo simétrico por equipos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

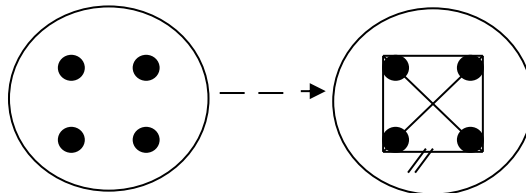
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: antagonónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: tiempo límite

Subespacio: objetivo material (fijo)

Esquema de roles:

	JUGADOR	ESPERA	JUEZ
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Coopera con los jugadores de su equipo realizando pases para intentar meter una canasta y evitando que el otro equipo la meta - Se opone a los jugadores del equipo adversario, marcándoles para dificultar que reciban el balón, se desplacen y/o tiren a la canasta 	<ul style="list-style-type: none"> - Está con los otros jugadores de su equipo y pueden practicar si lo deseen 	<ul style="list-style-type: none"> - Arbitra el juego
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso, que es una cancha de baloncesto - Se desplaza por todo el terreno de juego para marcar a los jugadores adversarios o desmarcarse de los mismos; para recuperar el balón; desplazarse hacia la canasta para tirar el balón; etc. - Si está con el balón debe botarlo para desplazarse - Evita que la pelota salga del terreno de juego 	<ul style="list-style-type: none"> - Está en una mitad de la otra cancha de baloncesto - Dispone de una canasta si quiere practicar 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie entre en un lateral de la cancha que acontece el juego
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Empieza a jugar cuando el juez lanza el balón hacia arriba - Es jugador durante todo el partido - Si su equipo mete una canasta se suman los puntos correspondientes al marcador (2 si tira de dentro de la bombilla, y 3 si fuera) - El partido acaba a los diez minutos de su inicio (el maestro hace sonar el silbato) - Es ganador si su equipo marca más puntos que el rival - En el próximo turno, juega contra otro equipo o se convierte en espera si es el turno de su equipo “descansar” 	<ul style="list-style-type: none"> - Está en espera con su equipo durante diez minutos, correspondientes al tiempo del partido de este turno 	<ul style="list-style-type: none"> - Marca el inicio y el fin de los partidos
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Intenta recuperar la pelota cuando el otro equipo dispone de la misma o cuando está en el suelo - Realiza pases con la pelota de baloncesto - Bota la pelota en el suelo para desplazarse - Tira la pelota hacia la canasta intentando meterla en la misma 	<ul style="list-style-type: none"> - Dispone de una pelota de baloncesto, que puede utilizarla para realizar pases, tirar a la canasta, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dispone de un silbato

Nº: 86

Fechas: 24/11/2009 (martes)

TODOS COJOS II

Situación inicial: el maestro explica el juego al alumnado. Los veintidós alumnos y alumnas se distribuyen por todo el terreno de juego, que es liso y corresponde a todo el gimnasio del colegio, que es cubierto, mide aproximadamente doce por veinte metros y dispone de una colchoneta que ocupa casi la mitad de su extensión. Se elige a suertes el jugador atrapador, es decir, el maestro señala un número de clase, que corresponde al estudiante que comienza el juego de atrapador.

Desarrollo: el juego comienza cuando el atrapador empieza a perseguir a los jugadores libres por el terreno de juego. Todos los jugadores, atrapador y jugadores libres, deben desplazarse a pata coja, es decir, saltando con una sola pierna y la otra pierna flexionada. El jugador libre que es atrapado se convierte en atrapador, y éste en jugador libre. Los demás atrapadores que atrapen a un jugador libre siguen siendo atrapadores. Es decir, el jugador atrapado pasa a ayudar al atrapador a perseguir a los jugadores libres. La persecución se hace de manera independiente, aunque se puede aplicar estrategias en equipo. El próximo jugador libre que es atrapado también se convierte en atrapador, y así ocurre repetidamente.

Finalización: el juego acaba cuando resta un jugador libre, que es el ganador. El maestro le pregunta su número y le apunta un **punto positivo** en la lista de clase.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado, en la que apunta un punto positivo para el ganador.

- Participantes:** - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).
 - es el profesor de educación física quién decide por el juego “Todos cojos II”.
 - se elige a suertes el jugador atrapador, es decir, el maestro señala un número de clase, que corresponde al estudiante que será atrapador.
 - el alumnado alborota excesivamente, así como en el resto de la sesión. Es decir, gritan, ríen, saltan durante las explicaciones de los juegos, etc.
 - en ocasiones, algunos jugadores hacen trampa, es decir, fingen no haber sido pillados y siguen siendo jugadores libres si nadie se entera.
 - el maestro observa el juego e interviene si detecta algún problema.
 - gran parte de los estudiantes se quejan al maestro de cansancio/agotamiento por desplazarse a la pata coja.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

- Tiempo:** - es una actividad de calentamiento de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto cinco juegos motrices diferentes, para desarrollar las diferentes capacidades físicas del alumnado (flexibilidad, fuerza, velocidad y resistencia).
 - son destinados aproximadamente **cinco minutos** para el juego “Todos cojos II”, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.
 - las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.
 - el juego acaba cuando el penúltimo jugador libre es atrapado: el jugador libre que resta sin ser atrapado es el ganador. El estudiante vencedor celebra la vitoria y se coloca delante del profesor que le apunta un ponto positivo en la lista de clase.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestra condición física” (Unidad Didáctica 2)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación-oposición (con comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

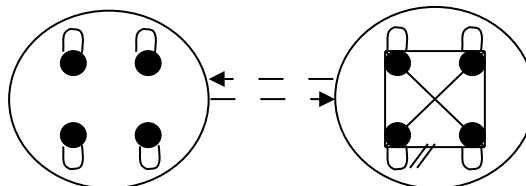
Red social: duelo por equipos disimétricos

Red de comunicación motriz: exclusiva inestable

Contacto corporal compañero: sin contacto

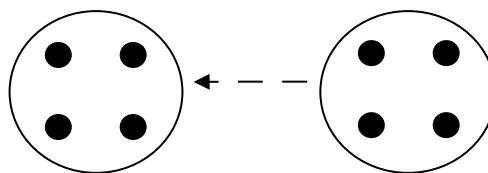
Contacto corporal adversario: simple contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



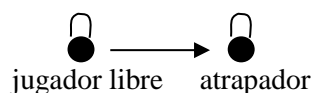
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: general convergente

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	ATRAPADOR INICIAL	ATRAPADOR	JUGADOR LIBRE
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Se opone a los jugadores libres intentando atraparles para convertirlos en atrapadores	- Se opone a los jugadores libres intentando atraparles para convertirlos en atrapadores - Puede cooperar con el otro (s) atrapador (es) para coger a los jugadores libres	- Se opone al atrapador o atrapadores, evitando ser pillado
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Se desplaza por todo el terreno liso, persiguiendo a los jugadores libres	- Se desplaza por todo el terreno liso, persiguiendo a los jugadores libres	- Se desplaza por todo el terreno liso, escapándose del atrapador o de los atrapadores
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Comienza el juego de atrapador: cuando atrapa algún jugador libre se convierte en jugador libre	- Una vez convertido en atrapador, seguirá siéndolo hasta que el juego acabe	- Se convierte en atrapador si es pillado por el atrapador - Es ganador si es el último jugador libre
RELACIÓN CON LOS OBJETOS			

Nº: 87

Fechas: 24/11/2009 (martes)

CULO QUE VEO PALMADA QUE ARREO II

Situación inicial: el maestro explica el juego al alumnado, subrayando que deben ir sumando las palmadas que dan, ya que el que logre dar más palmadas será el ganador. Los veintidós alumnos y alumnas se distribuyen por el terreno de juego, que es el gimnasio del colegio: liso, cubierto, mide aproximadamente doce por veinte metros y dispone de una colchoneta que ocupa casi la mitad de su extensión.

Desarrollo: el juego comienza cuando los jugadores empiezan a perseguir a los demás jugadores por el terreno de juego. El juego consiste en intentar dar una palmada en el culo de los demás al mismo tiempo que evita que recibir una palmada en su culo. El jugador va sumando las palmadas que logra. Encontrándose en riesgo de recibir una palmada, el jugador puede apoyar el culo en la pared o espalderas convirtiéndose en invulnerable hasta que desee volver a la acción.

Finalización: el maestro marca el final del juego y pregunta a los jugadores la cantidad de palmadas que han dado: el que ha logrado el mayor número es determinado ganador. El maestro le pregunta su número y le apunta un **punto positivo** en la lista de clase.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado, donde apunta el punto positivo para el estudiante ganador.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el profesor de educación física quién decide por este juego.

- el alumnado se ríe del nombre del juego.

- el alumnado alborota excesivamente, así como en el resto de la sesión. Es decir, gritan, ríen, saltan durante las explicaciones de los juegos, etc.
- el maestro observa el juego e interviene si detecta algún problema/conflicto en la ejecución.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una actividad de calentamiento de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto cinco juegos motrices diferentes, para desarrollar las diferentes capacidades físicas del alumnado (flexibilidad, fuerza, velocidad y resistencia).

- son destinados aproximadamente **cinco minutos** para el juego “Culo que veo palmada que arreo II”, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el maestro marca el final del juego. En este momento, el maestro pregunta la cantidad de palmadas que los jugadores han dado.

- el jugador que ha logrado el mayor número de palmadas (41 palmadas), es determinado ganador. El maestro le pregunta su número y le apunta un punto positivo.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestra condición física” (Unidad Didáctica 2)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: oposición (contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

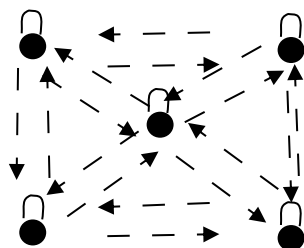
Red social: todos contra todos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero:

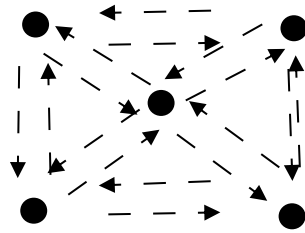
Contacto corporal adversario: contacto por golpeo

Grafo Red de Comunicación Motriz



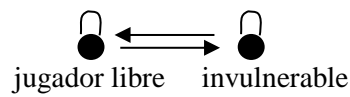
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: local

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: tiempo límite

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	JUGADOR LIBRE	INVULNERABLE
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Se opone a los demás jugadores libres intentando golpearles el culo y evitando que ellos golpeen el suyo	- Al estar invulnerable no interacciona con los demás jugadores
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Se desplaza libremente por todo el terreno de juego, que es liso y sin obstáculos	- Está de pie con la espalda apoyada en la pared o espaldera
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Se convierte en invulnerable cuando se apoya en la pared/espalderas - Intenta dar el máximo de palmadas en el tiempo de que dispone para ser el ganador	- Vuelve a convertirse en jugador cuando lo desee, desapoyándose de la pared
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 88

Fechas: 24/11/2009 (martes)

EL DRAGÓN II

Situación inicial: el maestro explica el juego al alumnado. Los veintidós alumnos y alumnas se cogen de las manos formando una cadena. A pedido del maestro, las chicas y los chicos se intercalan en la cadena. El espacio para el juego es la **colchoneta** del gimnasio del colegio que ocupa casi la mitad de la extensión del mismo, es lisa, recubierta en lona de PVC y mide aproximadamente cinco por diecinueve metros.

Desarrollo: el juego empieza cuando el maestro grita “¡Ya!”. El primer jugador de la cadena, la “cabeza” del dragón, corre guiando la cadena y su objetivo es tocar la “cola” del dragón, que es el último jugador de la cadena. Si la cabeza toca la cola gana un punto positivo. En cambio, si en los **veinte segundos** de que dispone la cabeza no logra tocar la cola, ésta última que gana el positivo. En ambos casos, la cabeza se convierte en cola y el que era el segundo jugador de la cadena se convierte en cabeza y se reinicia el juego. Si la cadena se suelta, el jugador que iba adelante se convierte en cabeza y el que iba detrás en cola, ningún jugador gana positivo y se reinicia el juego.

Finalización: el juego se detiene a los veinte segundos de su inicio; si la cabeza toca la cola; o algún jugador se suelta de la cadena: se reinicia una nueva partida intercambiando los roles. Se reinician diversas veces hasta que el maestro finalice la actividad definitivamente para pasar a la próxima.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Este juego acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir.

- el maestro tiene un reloj con cronómetro para marcar los dos minutos de que dispone la cabeza para intentar coger la cola.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado, donde apunta los puntos positivos para los jugadores exitosos.

- Participantes:** - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).
- es el profesor de educación física quién decide por el juego “El dragón”.
- el alumnado alborota excesivamente, así como en el resto de la sesión. Es decir, gritan, ríen, saltan durante las explicaciones de los juegos, etc.
- a pedido del maestro, las chicas y los chicos se intercalan en la cadena: se quejan, colocan cara de asco, etc.
- el maestro observa el juego e interviene si detecta algún problema en la ejecución.
- mientras juegan los estudiantes gritan de euforia.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una actividad de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto cinco juegos motrices diferentes, para desarrollar las diferentes capacidades físicas del alumnado (flexibilidad, fuerza, velocidad y resistencia).

- son destinados aproximadamente **ocho minutos** para el juego “El dragón II”, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el juego se detiene a los veinte segundos de su inicio; si la cabeza toca la cola; o algún jugador se suelta de la cadena: se reinicia una nueva partida intercambiando los roles

- el maestro anota puntos positivos a los estudiantes que al ejercer el rol cola o cabeza hayan ganado.

- el juego se reinicia varias veces hasta que el maestro lo finaliza para pasar al próximo.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestra condición física” (Unidad Didáctica 2)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación-oposición (comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

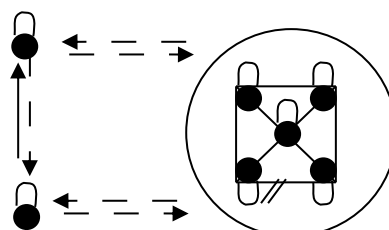
Red social: juego ambivalente

Red de comunicación motriz: ambivalente inestable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

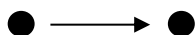
Contacto corporal adversario: simple contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



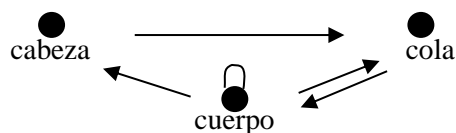
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: general fluctuante

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	COLA	CABEZA	CUERPO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Se opone a la cabeza evitando que le toque - Coopera con los cuerpos y cabeza para formar la cadena 	<ul style="list-style-type: none"> - Se opone a la cola intentando tocarla - Coopera con los cuerpos y cola formando la cadena y guiándola 	<ul style="list-style-type: none"> - Coopera con los demás jugadores para formar la cadena
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Es el último jugador de la cadena: coge de la mano de un cuerpo y no puede soltarse - Se desplaza por el terreno liso por la ruta decidida por la cabeza y evitar ser tocado por ella 	<ul style="list-style-type: none"> - Es el primer jugador de la cadena: coge de la mano de un cuerpo y no puede soltarse - Se desplaza por el terreno liso decidiendo la ruta de la carrera, para intentar tocar la cola 	<ul style="list-style-type: none"> - Está en la cadena: coge de la mano del cuerpo que va adelante y de la mano del que va detrás, a los que no puede soltarse - Se desplaza por el terreno liso por la ruta decidida por la cabeza
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Se convierte en cuerpo cuando es atrapado o se pasen veinte segundos (en este caso gana un positivo) 	<ul style="list-style-type: none"> - Se convierte en cola cuando atrape la cola (en este caso gana un positivo) o se pasen veinte segundos 	<ul style="list-style-type: none"> - Se convierte en cabeza cuando es el segundo de la cadena - Si la cadena se suelta, el cuerpo que va adelante se convierte en cabeza y el que va detrás en cola
RELACIÓN CON LOS OBJETOS			

Nº: 89

Fechas: 24/11/2009 (martes)

EL ENCUENTRO II

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas y un maestro están en el espacio del juego, que es el gimnasio del colegio: llano, cubierto, mide aproximadamente doce por veinte metros y dispone de una colchoneta que ocupa casi la mitad de su extensión. El maestro decide la pareja que empieza ejecutando el rol atacante, señalando dos números de clase: cada uno se coloca en un extremo del espacio. Los demás jugadores, defensores, se distribuyen estratégicamente por el terreno de juego.

Desarrollo: el juego empieza cuando el maestro grita “¡Ya!”. Los dos jugadores atacantes salen corriendo hacia el otro extremo intentando juntarse y abrazarse. Los defensores tratan de evitar el encuentro bloqueando los atacantes. Ningún defensor puede agarrar al atacante, si no está eliminado. Si la pareja logra encontrarse, los dos jugadores ganan un punto positivo. Si en los dos minutos de que disponen no consiguen juntarse no ganan positivo.

Finalización: el juego se detiene a los dos minutos de su inicio o cuando la pareja logra encontrarse. En ambos casos, empieza una nueva partida cambiando la pareja que ataca: los dos atacantes se convierten en defensores y el maestro escoge dos nuevos números de clase para ser la nueva pareja atacante. Se reinician diversas partidas hasta que todos los participantes han ejecutado el rol atacante.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado, donde apunta los puntos positivos para los jugadores exitosos.

- el maestro tiene un reloj con cronómetro para marcar los dos minutos que dispone cada pareja para juntarse.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el profesor de educación física quién decide por el juego “El encuentro II”.

- el alumnado alborota excesivamente, así como en el resto de la sesión. Es decir, gritan, ríen, saltan durante las explicaciones de los juegos, etc.

- el maestro determina a suertes las parejas de atacantes. Es decir, a cada partida señala dos nuevos números de clase. Por eso, en muchas ocasiones las parejas son mixtas, diferentemente de la clase anterior. Algunos niños y niñas tienen vergüenza de abrazar a su pareja en la hora del “encuentro”.

- el maestro observa el juego e interviene si detecta algún problema/conflicto en la ejecución.

- mientras juegan los estudiantes gritan de euforia.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - es una actividad de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto cinco juegos motrices diferentes, para desarrollar las diferentes capacidades físicas del alumnado (flexibilidad, fuerza, velocidad y resistencia).

- son destinados aproximadamente **quince minutos** para el juego “El encuentro II”, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el maestro anota un punto positivo para los estudiantes que logran encontrar su pareja en el turno de atacar.

- el juego se reinicia diversas veces hasta que todos los participantes han ejecutado el rol atacante.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestra condición física” (Unidad Didáctica 2)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación-oposición (con comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

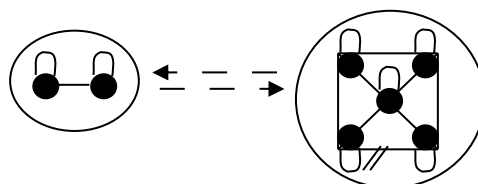
Red social: duelo por equipos disimétricos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

Contacto corporal adversario: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	ATACANTE	DEFENSA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none">- Coopera con el otro atacante intentando encontrarse con él- Se opone a los jugadores defensa evitando que le bloqueen	<ul style="list-style-type: none">- Se opone a los jugadores defensa evitando que éstos se encuentren- Coopera con los demás defensas bloqueando a los atacantes
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none">- Está de pie en uno de los extremos del terreno liso, opuesto al otro atacante- Intenta atravesar el terreno para encontrarse con el otro atacante- Corre, finta, etc. para escaparse de los jugadores defensa	<ul style="list-style-type: none">- Está de pie colocado con los demás defensas estratégicamente por el terreno liso- Bloquea a los jugadores atacantes evitando que atraviesen el terreno y logren juntarse
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none">- Es atacante en el turno correspondiente a la pareja- Dispone de dos minutos para juntarse con su pareja- Se convierte en defensa cuando logra encontrar a su pareja (otro atacante) o se pasan los dos minutos	<ul style="list-style-type: none">- Se convierte en atacante cuando el maestro señala su número de clase
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 90

Fechas: 24/11/2009 (martes)

CAMPO QUEMADO III

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas se colocan delante de las espalderas del gimnasio: el maestro sujeta un sobre de papel y va pasando por cada uno de los estudiantes para que cojan un papelito en el sobre. La mitad de los papeles corresponden al número 1 y la otra mitad al 2: según el número que coja el estudiante corresponde a su equipo. En uno de los papelitos de cada equipo, además del número (1 ó 2), también está escrito “capitán” y el estudiante que lo coja comenzará el juego en el cementerio de su equipo. El equipo 1 se coloca en el campo derecho y el 2 en el izquierdo del terreno de juego, que es la colchoneta del gimnasio: lisa, recubierta en lona de PVC y mide aproximadamente cinco por diecinueve metros. Tres bancos suecos delimitan los espacios del juego: uno representa la línea central que separa los campos adversarios y los otros dos separan el campo del cementerio adversario que está al fondo del campo adversario. El maestro, que está en un lateral del campo, dispone de un balón de goma blando de color amarillo con un diámetro de unos veinte centímetros y señala que los participantes del equipo vencedor ganarán un positivo.

Desarrollo: el juego comienza cuando el maestro lanza el balón hacia arriba desde un lateral del banco que separa los campos: ambos equipos lo disputan desde sus respectivos campos. 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 prisionero. Los jugadores del equipo (jugadores de campo y prisioneros), cuando en posesión del balón, pueden realizar 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 en el cementerio, se convierte en jugador de campo cuando algún jugador de su equipo es golpeado. Los demás prisioneros solo podrán convertirse en jugador de campo si golpean a algún jugador de campo del equipo adversario.

Finalización: el juego acabaría cuando el último jugador de campo de uno de los equipos fuese golpeado; y el otro equipo sería vencedor (y ganaría positivo). Entretanto, el maestro finaliza el juego antes de su fin porque acaba la sesión.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Este juego acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en

lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- tres bancos suecos delimitan los espacios del juego: uno representa la línea central que separa los campos adversarios y los otros dos separan el campo del cementerio adversario, que está al fondo del campo adversario.
- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.
- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.
- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - un balón para el partido.

- el balón es de goma, blando, y de color amarillo. Tiene un diámetro aproximado de veinte centímetros.
- el balón pertenece al colegio y se guarda en una caja con otros balones iguales, que está situada en el gimnasio.

Material de apoyo: - tres bancos suecos para separar los diferentes espacios del juego (campos y cementerios).

- 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 gimnasio.
- cuatro estudiantes recogen y colocan los bancos en la posición para el juego. Son los encargados del material, es decir, los alumnos y alumnas que providencian y guardan los materiales necesarios para las clases en este mes.
- un sobre de cartulina que contiene veintidós papelitos, en los que la mitad de los papeles corresponden al número 1 y la otra mitad al 2; que son utilizados para separar los dos equipos.
- el maestro dispone de un silbato para arbitrar el juego.
- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el profesor de educación física decide por el juego “Campo quemado III”.
- el maestro opta por organizar los dos equipos al azar, es decir, mediante sorteo. Según el papelito que coja el estudiante corresponderá al equipo 1 ó 2. En uno de los papelitos de cada equipo, además del número (1 ó 2), también está escrito “capitán” y el estudiante que lo coja comenzará el juego en el cementerio de su equipo.
- el alumnado celebra cuando sus amigos/as cogen el mismo número, pues serán del mismo equipo.
- el maestro cuenta el número de participantes en cada equipo antes de recoger los papelitos.
- en ocasiones, los jugadores del mismo equipo disputan el balón entre sí, principalmente cuando están aprisionados para intentar salvarse.
- en el campo quemado de hoy, los participantes pasan el balón a los más habilidosos del equipo para que lo tiren ellos. De todas formas, se les nota más solidarios que otras veces al jugar el campo quemado. Incluso se observa, en ocasiones, que algunos chicos habilidosos pasan el balón a las chicas o chicos poco habilidosos, para que lo lancen ellos.

- el maestro observa el juego y se hace de juez: decide y pita con el silbato cuando algún jugador es golpeado, etc.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una actividad de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto cinco juegos diferentes, para desarrollar las diferentes capacidades físicas del alumnado (flexibilidad, fuerza, velocidad y resistencia).

- son destinados aproximadamente **doce minutos** para el “Campo quemado III”, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el maestro señaló antes del inicio del juego, que éste acabaría cuando el último jugador de campo de uno de los equipos fuese golpeado; y el otro equipo sería vencedor y sus componentes ganarían un positivo. Entretanto, el maestro finaliza el juego antes de su fin porque es la hora de marcharse al aula.

Unidad didáctica: “Mejoramos nuestra condición física” (Unidad Didáctica 2)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación-oposición (comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

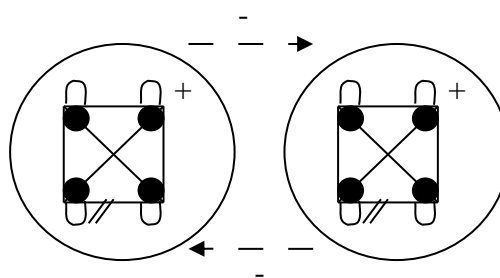
Red social: duelo por equipos simétricos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal adversario: sin contacto

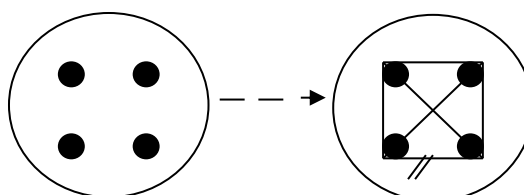
Contacto corporal compañero: sin contacto

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. Entretanto, la sesión termina antes del final del juego.

Sistema de puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	CAPITÁN	PRISIONERO	JUGADOR DE CAMPO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza pases con los jugadores de su equipo - Intenta golpear a los jugadores de campo del equipo adversario para convertirlos en prisioneros 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza pases con los jugadores de campo y prisioneros de su equipo - Intenta golpear a los jugadores de campo del equipo adversario, para convertirlos en prisioneros 	<ul style="list-style-type: none"> - Evita ser golpeado por el balón que tira el prisionero y jugadores de campo adversarios - Puede realizar pases con los jugadores de campo y prisioneros de su equipo - Intenta golpear a los jugadores de campo del equipo adversario, para convertirlos en prisioneros
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza en el cementerio correspondiente a su equipo, que está al fondo del campo adversario 	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza en el cementerio correspondiente a su equipo, que está 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 su equipo se convierte en prisionero 	<ul style="list-style-type: none"> - Se convierte en jugador de campo si golpea a algún jugador de campo adversario 	<ul style="list-style-type: none"> - Si es golpeado se convierte en prisionero - El juego acaba cuando todos los jugadores de un equipo son convertidos en prisioneros (el otro es ganador)
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Intenta recuperar el balón para a su equipo - Tira el balón hacia los jugadores de campo adversario, intentando golpearlos 	<ul style="list-style-type: none"> - Intenta recuperar el balón para a su equipo - Tira el balón hacia los jugadores de campo adversario, intentando golpearlos 	<ul style="list-style-type: none"> - Se esquivo del balón evitando ser golpeado - Intenta coger el balón para recuperar a su equipo - Tira el balón hacia los jugadores de campo adversario, intentando golpearlos

Nº: 91

Fecha: 25/11/2009 (miércoles)

CAMPEONATO DE BALONCESTO II (SEGUNDA JORNADA)

Situación inicial: en la clase anterior, “primera jornada”, el maestro explicó la actividad y el funcionamiento del “campeonato”. Para organizar los veinte alumnos y alumnas en cuatro equipos, el maestro pasó de uno en uno con un sobre para que los estudiantes cogiesen un papelito (del 1 al 4, con cinco papelitos de cada número). Para esta “segunda jornada”, el maestro decide los equipos que comienzan enfrentándose. Es decir, acontece un partido de cada vez, mientras tanto los otros dos equipos “entrenan” en las otras canchas (son tres canchas de baloncesto, que están paralelas entre sí en el largo de la cancha multiuso). El terreno de juego es una cancha de baloncesto, que mide aproximadamente diez por veinte metros y dispone de una canasta en cada extremo, que está a una altura aproximada de dos metros y medio del suelo. Cada equipo marca en una canasta. El maestro, que es el juez, dispone de una pelota de baloncesto y se coloca en el centro de la cancha. Los jugadores forman un círculo alrededor del juez. Los jugadores de un equipo llevan petos amarillos.

Desarrollo: el juego comienza cuando el juez lanza el balón hacia arriba. El juego consiste en intentar meter el balón en la canasta para marcar un punto. Para eso, los cinco jugadores del equipo que dispone del balón atacan: realizan pases; se desplazan hacia su canasta, en el caso que disponga del balón debe botarlo para desplazarse; se escapan de los jugadores adversarios para poder recibir el balón; buscan las mejores oportunidades para tirar el balón a la canasta; etc. Los jugadores del equipo sin balón, defienden la canasta e intentan recuperar el balón a su equipo: se desplazan para evitar que los jugadores adversarios reciban el balón; persiguen al jugador adversario que está con el balón; etc. Es falta si un jugador corre sin botar el balón; carga con el hombro, agarra, empuja o golpea a un oponente. En este caso, un jugador del equipo contrario, lanza el balón a algún jugador en el sitio que ocurrió la falta. Si la pelota sale del terreno de juego la sacará un jugador del equipo contrario al último jugador que tocó el balón, desde el lugar que salió. El equipo que mete una canasta suma en el marcador los puntos correspondientes para el equipo: dos si el jugador tira desde fuera de la bombilla y tres si tira dentro de la bombilla. En ambos casos, un jugador del equipo contrario saca la pelota detrás de la línea de fondo de la canasta correspondiente, pasándola a un compañero.

Finalización: el maestro marca el final del partido a los **diez minutos** de su inicio. En este momento, el maestro anota el resultado del partido en su diario y señala los equipos que se enfrentan y los que descansan en el próximo turno. Empieza el nuevo partido, que también terminará a los diez minutos de su inicio y rotarán los equipos para el próximo partido; y así ocurre repetidamente hasta que todos los equipos se hayan enfrentado.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en la cancha multiuso del patio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los miércoles del curso académico las clases acontecen en el patio, y los martes en el gimnasio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- la cancha multiuso mide aproximadamente cuarenta por veinte metros, está dividida transversalmente por una línea central y dispone de dos porterías, una de frente a la otra en cada extremo de la cancha, que miden dos metros de altura y tres de anchura.
- la cancha multiuso es descubierta, dispone de una valla en un lateral que da a la calle. Hay dos vallas que separan la cancha del jardín, que ocupa un lateral y un fondo de la cancha. El otro fondo también tiene valla, que separa la cancha del parque de niños.
- a lo largo de la cancha multiuso están pintadas tres canchas de baloncesto paralelas entre sí y perpendiculares a las porterías. Cada cancha mide aproximadamente diez por veinte metros y están delimitadas por las líneas laterales y por las de fondo; dispone de una línea de medio de campo, de las líneas de los tres puntos, etc. En cada extremo de la cancha, hay una canasta que está a una altura aproximada de dos metros y medio del suelo.
- el partido acontece en una cancha de baloncesto. Los otros dos equipos practican en las canastas de las otras canchas.

Objeto: - tres pelotas de baloncesto, una para el partido y una para cada equipo que “entrena”.

- las pelotas de baloncesto son de material sintético, color naranja con líneas negras, tienen un diámetro de 23 centímetros, 68 centímetros de circunferencia y pesan aproximadamente 570 gramos.
- las pelotas pertenecen al colegio y se guardan en una caja en el gimnasio.
- cuatro estudiantes recogen las pelotas en el gimnasio y las llevan al patio. Son los encargados del material, es decir, los alumnos y alumnas que corresponden a providenciar y guardar los materiales necesarios para las clases en este mes.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para marcar el inicio y el fin de los partidos y cuando quiere intervenir en algún partido.

- el maestro posee un cronómetro para marcar el tiempo de los partidos.
- el profesor tiene un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado; en los cuales apunta los resultados de los partidos y los puntos positivos al final del campeonato.
- un sobre de cartulina que contiene veinte papelitos, de los cuales cinco papelitos corresponden a cada número del 1 al 4; que son utilizados para separar los cuatro equipos para el “Campeonato de baloncesto II”.
- cinco petos amarillos, que son utilizados para diferenciar los jugadores de los dos equipos.

Participantes: - veinte alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quien propone esta actividad.
- el maestro opta por organizar los cuatro equipos a suertes, es decir, mediante sorteo. Según el papelito que el estudiante coja en el sobre, corresponderá al equipo 1, 2, 3 ó 4.
- el alumnado celebra cuando sus amigos/as cogen el mismo número, pues serán del mismo equipo.
- el maestro es el juez en los partidos.
- el maestro, además de arbitrar, interviene en ocasiones señalando los problemas que observa, por ejemplo: si algún jugador no está participando; si los jugadores discuten; para animar a los jugadores del equipo sin balón a defender y recuperar el balón; etc.
- en uno de los partidos, el maestro entra en un equipo que iba perdiendo con diferencia, para ayudarles y enseñarles cómo actuar en la defensa.
- algunos estudiantes, en su mayoría chicas, no parecen estar motivados con el juego. Es decir, no intentan recuperar el balón, se quedan parados en el terreno de juego, se quejan.

Posiblemente, eso ocurre por el hecho de que no reciben el balón porque sus compañeros de equipo no les pasan.

- en algunos equipos falta uno o más jugadores, sea por haber faltado o se lesionado. En este caso, escogen a un jugador de los equipos que están descansando/entrenando para substituir al jugador que falta. Los jugadores invitados juegan dando lo máximo que pueden, por lo que parece que no les importa mucho el resultado final del campeonato, ya que colaboran con los equipos rivales para que ganen.

- los equipos realizan diferentes actividades en sus turnos de “entrenar”: conversan, realizan pases, tiran a la canasta, discuten, etc.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí (rotación de equipo)

Tiempo: - es la única actividad de esta sesión.

- el “Campeonato de baloncesto II” es la actividad principal de dos sesiones de educación física (18 y 25/11/2009). Las “finales” del campeonato acontecen en la próxima sesión (02/12/2009).

- cuando comenzó esta unidad didáctica (de baloncesto), el maestro explica a la observadora que optó por proponer los partidos mediante el torneo (todos equipos juegan contra todos para definir ganador el que logre más victorias), para motivar al alumnado a jugar.

- son destinados **treinta minutos** para los juegos del “Campeonato de baloncesto II” (segunda jornada); de los cincuenta minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los miércoles tienen una duración de cincuenta minutos, diferentemente de las clases de los martes que duran cincuenta y cinco minutos.

- a cada punto, el juez señala el marcador. Por ejemplo, quince a siete.

- el juego termina cuando el maestro hace sonar el silbato a los diez minutos de su inicio. En este momento, el maestro apunta el resultado en su diario y señala los equipos que se enfrentarán y descansarán en el próximo turno. Empieza el nuevo partido, que terminará pasados diez minutos de su inicio; y así ocurre repetidamente hasta que todos los equipos se hayan enfrentado.

- antes de empezar los partidos, el maestro explica al alumnado que el “campeonato” tendrá lugar en ésta sesión y en la próxima (hoy); en la que se realizarán los últimos partidos de la “primera fase” (todos los equipos juegan contra todos) y las “finales” para establecer el equipo ganador, el segundo y el tercer puesto; que ganarán los correspondientes **puntos positivos**. Finalmente, por falta de tiempo en la clase de hoy, las finales acontecen en la próxima sesión del miércoles.

- en la clase de hoy (“segunda jornada”) han sido realizados **tres partidos** de baloncesto, cada uno con **diez minutos**.

Unidad didáctica: “Baloncesto” (Unidad Didáctica 3)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación-oposición (con comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

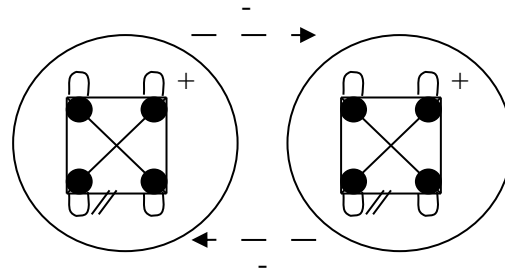
Red social: duelo simétrico por equipos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

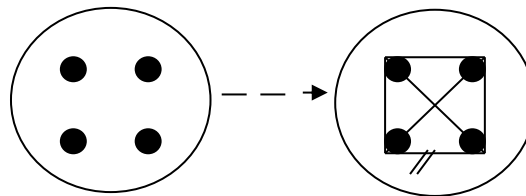
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: tiempo límite

Subespacio: objetivo material

Esquema de roles:

	JUGADOR	ESPERA	JUEZ
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Coopera con los jugadores de su equipo realizando pases para intentar meter una canasta y evitando que el otro equipo la meta - Se opone a los jugadores del equipo adversario, marcándoles para dificultar que reciban el balón, se desplacen y/o tiren a la canasta 	<ul style="list-style-type: none"> - Está con los otros jugadores de su equipo y pueden practicar si lo deseen 	<ul style="list-style-type: none"> - Arbitra el juego
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso, que es una cancha de baloncesto - Se desplaza por todo el terreno de juego para marcar a los jugadores adversarios o desmarcarse de los mismos; para recuperar el balón; desplazarse hacia la canasta para tirar el balón; etc. - Si está con el balón debe botarlo para desplazarse - Evita que la pelota salga del terreno de juego 	<ul style="list-style-type: none"> - Está en una mitad de la otra cancha de baloncesto - Dispone de una canasta si quiere practicar 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie entre en un lateral de la cancha que acontece el juego
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Empieza a jugar cuando el juez lanza el balón hacia arriba - Es jugador durante todo el partido - Si su equipo mete una canasta se suman los puntos correspondientes al marcador (2 si tira de dentro de la bombilla, y 3 si fuera) - El partido acaba a los diez minutos de su inicio (el maestro hace sonar el silbato) - Es ganador si su equipo marca más puntos que el rival - En el próximo turno, juega contra otro equipo o se convierte en espera si es el turno de su equipo “descansar” 	<ul style="list-style-type: none"> - Está en espera con su equipo durante diez minutos, correspondientes al tiempo del partido de este turno 	<ul style="list-style-type: none"> - Marca el inicio y el fin de los partidos
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Intenta recuperar la pelota cuando el otro equipo dispone de la misma o cuando está en el suelo - Realiza pases con la pelota de baloncesto - Bota la pelota en el suelo para desplazarse - Tira la pelota hacia la canasta intentando meterla en la misma 	<ul style="list-style-type: none"> - Dispone de una pelota de baloncesto, que puede utilizarla para realizar pases, tirar a la canasta, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dispone de un silbato

Nº: 92

Fecha: 01/12/2009 (martes)

CAMPO QUEMADO IV

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas se colocan delante de las espalderas del gimnasio: el maestro sujeta un sobre de papel y va pasando por cada uno de los estudiantes, para que cojan un papelito en el sobre. La mitad de los papeles corresponden al número 1 y la otra mitad al 2: según el número que coja el estudiante corresponde a su equipo. En uno de los papelitos de cada equipo, además del número (1 ó 2), también está escrito “capitán” y el estudiante que lo coja comenzará el juego en el cementerio de su equipo. El equipo “1” se coloca en el campo derecho y el “2” en el izquierdo del terreno de juego, que es la colchoneta del gimnasio: lisa, recubierta en lona de PVC y mide aproximadamente cinco por diecinueve metros. Tres bancos suecos delimitan los espacios del juego: uno representa la línea central que separa los campos adversarios y los otros dos separan el campo del cementerio adversario, que está al fondo del campo adversario. El maestro, que está en un lateral del campo, dispone de un balón de goma blando de color amarillo con un diámetro aproximado de veinte centímetros y señala que los jugadores del equipo vencedor ganarán un punto positivo.

Desarrollo: el juego comienza cuando el maestro lanza el balón hacia arriba desde un lateral del banco que separa los dos campos: ambos equipos lo disputan desde sus respectivos campos. 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 prisionero. Los jugadores del equipo (jugadores de campo y prisioneros), cuando en posesión del balón, pueden realizar 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 en el cementerio, se convierte en jugador de campo cuando algún jugador de su equipo es golpeado. Los demás prisioneros solo podrán convertirse en jugador de campo si golpean a algún jugador de campo del equipo adversario.

Finalización: el juego acaba cuando el último jugador de campo es golpeado: el otro equipo es vencedor y sus jugadores se colocan en fila para que el maestro les apunte el **punto positivo** en la lista de clase.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Este juego acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en

lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- tres bancos suecos delimitan los espacios del juego: uno representa la línea central que separa los campos adversarios y los otros dos separan el campo del cementerio adversario, que está al fondo del campo adversario.
- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.
- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.
- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - un balón para el partido.

- el balón es de goma, blando, y de color amarillo. Tiene un diámetro aproximado de veinte centímetros.
- el balón pertenece al colegio y se guarda en una caja con otros balones iguales, que está situada en el gimnasio.

Material de apoyo: - tres bancos suecos, que sirven para separar los diferentes espacios del juego (campos y cementerios).

- 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 se guardan en el gimnasio.
- cuatro estudiantes recogen y colocan los bancos en la posición para el juego. Son los encargados del material, es decir, los alumnos y alumnas que corresponden a providenciar y guardar los materiales necesarios para las clases en este mes.
- un sobre de cartulina que contiene veintidós papelitos, en los que la mitad de los papeles corresponden al número 1 y la otra mitad al 2; que son utilizados para separar los dos equipos.
- el maestro dispone de un silbato que utiliza para arbitrar el juego.
- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado, dónde apunta los puntos positivos para los participantes del equipo ganador.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el profesor de educación física decide por el juego Campo quemado. El maestro explica al alumnado que para la clase de hoy tenía planeadas otras actividades, pero que a causa de la excursión al “Campo frío” es tarde y están vestidos inapropiadamente (con vaqueros, botas, etc.). El alumnado celebra cuando el maestro señala que jugarían al Campo quemado.
- el maestro opta por organizar los dos equipos al azar, es decir, mediante sorteo. Según el papelito que coja el estudiante corresponderá al equipo 1 ó 2. En uno de los papelitos de cada equipo, además del número (1 ó 2), también está escrito “capitán” y el estudiante que lo coja comenzará el juego en el cementerio de su equipo.
- el alumnado celebra cuando sus amigos/as cogen el mismo número, pues serán del mismo equipo.
- el maestro cuenta el número de participantes en cada equipo antes de recoger los papelitos.
- el maestro interrumpe el juego para solicitar que las alumnas que llevan botas, que las quiten.

- los participantes del mismo equipo aunque sean compañeros disputan el balón entre sí, principalmente cuando están aprisionados para intentar salvarse. En ocasiones incluso discuten y pelean por el balón, por ejemplo cada jugador tira el balón hacia su lado. En esta disputa por lanzar el balón, suelen tener ventaja los chicos más habilidosos que incluso fuerzan a sus compañeros de equipo, en las escasas veces que tienen el balón, que les pase para que tiren ellos. En función de esta disputa por lanzar el balón se pasa mucho tiempo, y el equipo adversario se queja. Además, las chicas y algunos chicos, una vez en el cementerio allí permanecen hasta que se acabe el juego, ya que nunca tienen oportunidad de intentar salvarse. Son siempre los chicos habilidosos que lo hacen.
- el maestro observa el juego y se hace de juez: decide y pita con el silbato cuando algún jugador es golpeado. Entretanto, no interviene en los conflictos del juego señalados anteriormente.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una actividad de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto dos versiones diferentes del juego “Campo quemado”. Según el maestro tenía otras actividades programadas para hoy, pero las cambio a causa de la excursión.

- son destinados aproximadamente **veinte minutos** para el “Campo quemado IV”, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el maestro señaló antes del inicio del juego, que éste acabaría cuando el último jugador de campo de uno de los equipos fuese golpeado; y el otro equipo sería vencedor y sus componentes ganarían un positivo

- cuando acaba el juego, los estudiantes del equipo ganador celebran excesivamente la victoria y forman una fila delante del profesor que les apunta un **punto positivo** en la lista de clase. El maestro solicita que el otro equipo les de enhorabuena, algunos lo hacen otros no.

Unidad didáctica: no pertenece a ninguna unidad didáctica, ya que se cambió el programa a causa de la excursión.

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación-oposición (con comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

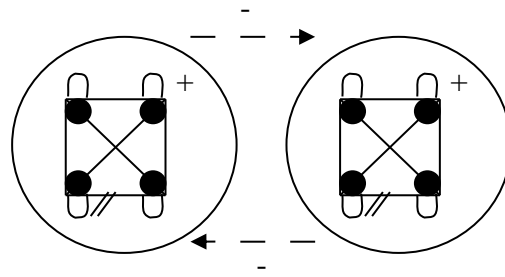
Red social: duelo por equipos simétricos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal adversario: sin contacto

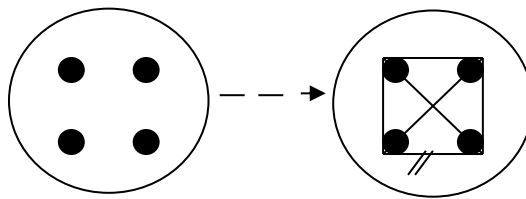
Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



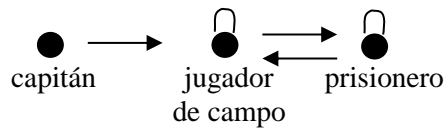
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: local

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	CAPITÁN	PRISIONERO	JUGADOR DE CAMPO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza pases con los jugadores de su equipo - Intenta golpear a los jugadores de campo del equipo adversario para convertirlos en prisioneros 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza pases con los jugadores de campo y prisioneros de su equipo - Intenta golpear a los jugadores de campo del equipo adversario, para convertirlos en prisioneros 	<ul style="list-style-type: none"> - Evita ser golpeado por el balón que tira el prisionero y jugadores de campo adversarios - Puede realizar pases con los jugadores de campo y prisioneros de su equipo - Intenta golpear a los jugadores de campo del equipo adversario, para convertirlos en prisioneros
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza en el cementerio correspondiente a su equipo, que está al fondo del campo adversario 	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza en el cementerio correspondiente a su equipo, que está 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 su equipo se convierte en prisionero 	<ul style="list-style-type: none"> - Se convierte en jugador de campo si golpea a algún jugador de campo adversario 	<ul style="list-style-type: none"> - Si es golpeado se convierte en prisionero - El juego acaba cuando todos los jugadores de un equipo son convertidos en prisioneros (el otro es ganador)
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Intenta recuperar el balón para su equipo - Tira el balón hacia los jugadores de campo adversario, intentando golpearlos 	<ul style="list-style-type: none"> - Intenta recuperar el balón para su equipo - Tira el balón hacia los jugadores de campo adversario, intentando golpearlos 	<ul style="list-style-type: none"> - Se esquivo del balón evitando ser golpeado - Intenta coger el balón para recuperar a su equipo - Tira el balón hacia los jugadores de campo adversario, intentando golpearlos

Nº: 93

Fecha: 01/12/2009 (martes)

CAMPO QUEMADO V (SIN SALVARSE)

Situación inicial: antes de comenzar el juego anterior, veintidós alumnos y alumnas se colocan delante de las espalderas del gimnasio: el maestro sujeta un sobre de papel y va pasando por cada uno de los estudiantes, para que cojan un papelito en el sobre. La mitad de los papeles corresponden al número 1 y la otra mitad al 2: según el número que coja el estudiante corresponde a su equipo. En uno de los papelitos de cada equipo, además del número (1 ó 2), también está escrito “capitán” y el estudiante que lo coja comenzará el juego en el cementerio de su equipo. El equipo 1 se coloca en el campo derecho y el 2 en el izquierdo del terreno de juego, que es la colchoneta del gimnasio: lisa, recubierta en lona de PVC y mide aproximadamente cinco por veinte metros. Tres bancos suecos delimitan los espacios del juego: uno representa la línea central que separa los campos adversarios y los otros dos separan el campo del cementerio adversario, que está al fondo del campo adversario. El maestro, que está en un lateral del campo, dispone de un balón de goma blando de color amarillo con un diámetro aproximado de veinte centímetros y señala que los jugadores del equipo vencedor ganarán un punto positivo.

Desarrollo: el juego comienza cuando el maestro lanza el balón hacia arriba desde un lateral del banco que separa los dos campos: ambos equipos lo disputan desde sus respectivos campos. 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 prisionero. Los jugadores del equipo (jugadores de campo y prisioneros), cuando en posesión del balón, pueden realizar 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 en el cementerio, se convierte en jugador de campo cuando algún jugador de su equipo es golpeado. **Los demás jugadores, una vez atrapados, seguirán siendo prisioneros hasta que el juego acabe.**

Finalización: el juego acaba cuando el último jugador de campo es golpeado: el otro equipo es vencedor y sus jugadores se colocan en fila para que el maestro les apunte el **punto positivo** en la lista de clase.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Este juego acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- tres bancos suecos delimitan los espacios del juego: uno representa la línea central que separa los campos adversarios y los otros dos separan el campo del cementerio adversario, que está al fondo del campo adversario.
- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.
- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.
- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - un balón para el partido.

- el balón es de goma, blando, y de color amarillo. Tiene un diámetro aproximado de veinte centímetros.
- el balón pertenece al colegio y cuando no es utilizado está guardado en una caja con otros balones iguales, que está situada en el gimnasio.

Material de apoyo: - tres bancos suecos, que sirven para separar los diferentes espacios del juego (campos y cementerios).

- 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 gimnasio.
- cuatro estudiantes recogen y colocan los bancos en la posición para el juego “Campo quemado”. Son los encargados del material, es decir, los alumnos y alumnas que corresponden a providenciar y guardar los materiales necesarios para las clases en este mes.
- un sobre de cartulina que contiene veintidós papelitos, en los que la mitad de los papeles corresponden al número 1 y la otra mitad al 2; que son utilizados para separar los dos equipos.
- el maestro dispone de un silbato que utiliza para arbitrar el juego.
- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado, dónde apunta los puntos positivos para los participantes del equipo ganador.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el profesor de educación física decide por el juego Campo quemado. El maestro explica al alumnado que para la clase de hoy tenía planeadas otras actividades, pero que a causa de la excursión al “Campo frío” es tarde y están vestidos inapropiadamente (con vaqueros, botas, etc.). El alumnado celebra cuando el maestro señala que jugarían al Campo quemado.
- el maestro opta por organizar los dos equipos al azar, es decir, mediante sorteo. Según el papelito que coja el estudiante corresponderá al equipo 1 ó 2. En uno de los papelitos de cada equipo, además del número (1 ó 2), también está escrito “capitán” y el estudiante que lo coja comenzará el juego en el cementerio de su equipo.
- el alumnado celebra cuando sus amigos/as cogen el mismo número, pues serán del mismo equipo.
- el maestro cuenta el número de participantes en cada equipo antes de recoger los papelitos.
- el maestro interrumpe el juego anterior para solicitar que las alumnas que llevan botas, que las quiten.

- en esta versión del Campo quemado, al no poder salvarse una vez en el cementerio, se observa que el alumnado disputa el balón con sus compañeros en menor intensidad que en el juego anterior, en el que se podía salvarse. Es decir, los participantes del mismo equipo aunque sean compañeros disputan el balón entre sí, principalmente cuando están aprisionados. En ocasiones incluso discuten y pelean por el balón, por ejemplo cada jugador tira el balón hacia su lado. En esta disputa por lanzar el balón, suelen tener ventaja los chicos más habilidosos que incluso fuerzan a sus compañeros de equipo, en las escasas veces que tienen el balón, que les pase para que tiren ellos.
- el maestro observa el juego y se hace de juez: decide y pita con el silbato cuando algún jugador es golpeado. Entretanto, no interviene en los conflictos del juego señalados anteriormente.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una actividad de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto dos versiones diferentes del juego “Campo quemado”. Según el maestro tenía otras actividades programadas para hoy, pero las cambio a causa de la excursión.

- son destinados aproximadamente **diez minutos** para el “Campo quemado V (sin salvarse)”, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el maestro señaló antes del inicio del juego, que éste acabaría cuando el último jugador de campo de uno de los equipos fuese golpeado; y el otro equipo sería vencedor y sus componentes ganarían un positivo

- cuando acaba el juego, los estudiantes del equipo ganador celebran excesivamente la victoria y forman una fila delante del profesor que les apunta un **punto positivo** en la lista de clase.

Unidad didáctica: no pertenece a ninguna unidad didáctica a causa de la excursión.

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación-oposición (comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

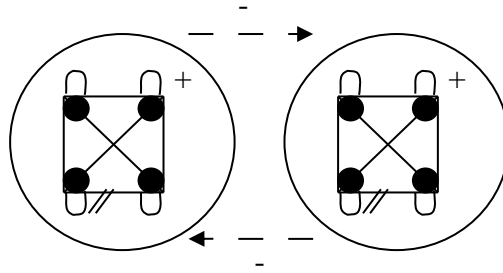
Red social: duelo por equipos simétricos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal adversario: sin contacto

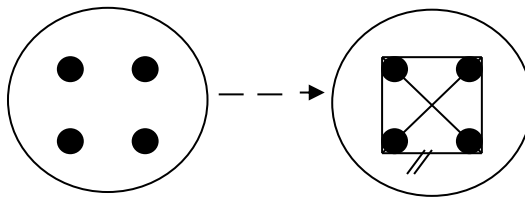
Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



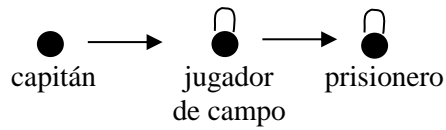
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: local

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	CAPITÁN	PRISIONERO	JUGADOR DE CAMPO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Puede realizar pases con los jugadores de campo de su equipo - Intenta golpear a los jugadores de campo del equipo adversario, para convertirlos en prisioneros 	<ul style="list-style-type: none"> - Puede realizar pases con los jugadores de campo y prisioneros de su equipo - Intenta golpear a los jugadores de campo del equipo adversario, para convertirlos en prisioneros 	<ul style="list-style-type: none"> - Evita ser golpeado por el balón que tira el prisionero y jugadores de campo adversarios - Puede realizar pases con los jugadores de campo y prisioneros de su equipo - Intenta golpear a los jugadores de campo del equipo adversario, para convertirlos en prisioneros
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza en el cementerio correspondiente a su equipo, que está al fondo del campo adversario 	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza en el cementerio correspondiente a su equipo, que está 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 prisionero 	<ul style="list-style-type: none"> - Una vez atrapado, es prisionero hasta que acabe el juego 	<ul style="list-style-type: none"> - Si es golpeado se convierte en prisionero - El juego termina cuando todos los jugadores de campo de uno de los equipos son convertidos en prisioneros, y el otro equipo es el ganador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Va a por el balón (en la zona del cementerio), intentando cogerlo para recuperarlo 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 del cementerio), intentando cogerlo para recuperarlo a su equipo - Tira el balón hacia los jugadores de campo adversario, intentando golpearlos 	<ul style="list-style-type: none"> - Se esquivo 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 recuperarlo a su equipo - Tira el balón hacia los jugadores de campo adversario, intentando golpearlos

Nº: 94

Fecha: 02/12/2009

CAMPEONATO DE BALONCESTO II (FINALES)

Situación inicial: en la “primera jornada”, el maestro explicó la actividad y el funcionamiento del “campeonato”. Para organizar los veinte alumnos y alumnas en cuatro equipos, el maestro pasó de uno en uno con un sobre para que los estudiantes cogiesen un papelito (del 1 al 4, con cinco papelitos de cada número). Una vez todos los equipos se hayan enfrentado entre todos en el “campeonato” (en la primera y segunda jornada/clase), el maestro suma los puntos (victorias) de cada equipo y señala la clasificación general de los equipos. Para la clase de hoy, toca las finales del campeonato: el primer y segundo colocados juegan por el oro y plata, y el tercer y cuarto colocados disputan el bronce. El maestro señala los equipos que comienzan enfrentándose. Es decir, acontece un partido de cada vez, mientras tanto los otros equipos “entrenan” en las otras canchas (son tres canchas de baloncesto, que están paralelas entre sí en el largo de la cancha multiuso). El terreno de juego es una cancha de baloncesto, que mide aproximadamente diez por veinte metros y dispone de una canasta en cada extremo, que está a una altura aproximada de dos metros y medio del suelo. Cada equipo marca en una canasta. El maestro, que es el juez, dispone de una pelota de baloncesto y se coloca en el centro de la cancha. Los jugadores forman un círculo alrededor del juez. Los jugadores de un equipo llevan petos amarillos.

Desarrollo: el juego comienza cuando el juez lanza el balón hacia arriba. El juego consiste en intentar meter el balón en la canasta para marcar un punto. Para eso, los cinco jugadores del equipo que dispone del balón atacan: realizan pases; se desplazan hacia su canasta, en el caso que disponga del balón debe botarlo para desplazarse; se escapan de los jugadores adversarios para poder recibir el balón; buscan las mejores oportunidades para tirar el balón a la canasta; etc. Los jugadores del equipo sin balón, defienden la canasta e intentan recuperar el balón a su equipo: se desplazan para evitar que los jugadores adversarios reciban el balón; persiguen al jugador adversario que está con el balón; etc. Es falta si un jugador corre sin botar el balón; carga con el hombro, agarra, empuja o golpea a un oponente. En este caso, un jugador del equipo contrario, lanza el balón a algún jugador en el sitio que ocurrió la falta. Si la pelota sale del terreno de juego la sacará un jugador del equipo contrario al último jugador que tocó el balón, desde el lugar que salió. El equipo que mete una canasta suma en el marcador los puntos correspondientes para el equipo: dos si el jugador tira desde fuera de la bombilla y tres si tira dentro de la bombilla. En ambos casos, un jugador del equipo contrario saca la pelota detrás de la línea de fondo de la canasta correspondiente, pasándola a un compañero.

Finalización: el maestro marca el final del partido a los diez minutos de su inicio. En este momento, el maestro anota el resultado del partido en su diario y convoca los dos próximos equipos para el próximo juego de las finales. Empieza el nuevo partido, que también termina los diez minutos de su inicio. El maestro apunta los resultados en su diario y presenta en voz alta los equipos “campeones” del campeonato: **oro, plata y bronce**. Los ganadores se colocan en fila y el maestro les apunta en la lista de clase los **puntos positivos** correspondientes: tres positivos para los jugadores del equipo que ganó el “oro”, dos para la “plata” y un positivo para el “bronce”.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en la cancha multiuso del patio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los miércoles del curso académico las clases acontecen en el patio, y los martes en el gimnasio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- la cancha multiuso mide aproximadamente cuarenta por veinte metros, está dividida transversalmente por una línea central y dispone de dos porterías, una de frente a la otra en cada extremo de la cancha, que miden dos metros de altura y tres de anchura.

- la cancha multiuso es descubierta, dispone de una valla en un lateral que da a la calle. Hay dos vallas que separan la cancha del jardín, que ocupa un lateral y un fondo de la cancha. El otro fondo también tiene valla, que separa la cancha del parque de niños.

- a lo largo de la cancha multiuso están pintadas tres canchas de baloncesto paralelas entre sí y perpendiculares a las porterías. Cada cancha mide aproximadamente diez por veinte metros y están delimitadas por las líneas laterales y por las de fondo; dispone de una línea de medio de campo, de las líneas de los tres puntos, etc. En cada extremo de la cancha, hay una canasta que está a una altura aproximada de dos metros y medio del suelo.

-el partido acontece en una cancha de baloncesto. Los otros dos equipos practican en las canastas de las otras canchas.

- ha **llovido** y la cancha estaba mojada en la clase de hoy. El maestro solicita al alumnado que tengan cuidado. Por esta razón la pelota resbalaba de las manos de los jugadores con frecuencia.

Objeto: - tres pelotas de baloncesto, una para el partido y una para cada equipo que “entrena”.

- las pelotas de baloncesto son de material sintético, color naranja con líneas negras, tienen un diámetro de 23 centímetros, 68 centímetros de circunferencia y pesan aproximadamente 570 gramos.

- las pelotas pertenecen al colegio y se guardan en una caja en el gimnasio.

- cuatro estudiantes recogen las pelotas en el gimnasio y las llevan al patio. Son los encargados del material, es decir, los alumnos y alumnas que corresponden a providenciar y guardar los materiales necesarios para las clases en este mes.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para marcar el inicio y el fin de los partidos y cuando quiere intervenir en algún partido.

- el maestro posee un cronómetro para marcar el tiempo de los partidos.

- el profesor tiene un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado; en los cuales apunta los resultados de los partidos y los puntos positivos al final del campeonato.

- un sobre de cartulina que contiene veinte papelitos, de los cuales cinco papelitos corresponden a cada número del 1 al 4; que son utilizados para separar los cuatro equipos para el “Campeonato de baloncesto II”.

- cinco petos amarillos para diferenciar los jugadores de los dos equipos.

Participantes: - veinte alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quien propone esta actividad.

- el maestro opta por organizar los cuatro equipos a suertes, es decir, mediante sorteo. Según el papelito que el estudiante coja en el sobre, corresponde al equipo 1, 2, 3 ó 4.

- el alumnado celebra cuando sus amigos/as cogen el mismo número, pues serán del mismo equipo.

- el maestro es el juez en los partidos.

- el maestro, además de arbitrar, interviene en ocasiones señalando los problemas que observa, por ejemplo: si algún jugador no está participando; si los jugadores discuten; para animar a los jugadores del equipo sin balón a defender y recuperar el balón; etc.
- algunos estudiantes, en su mayoría chicas, no parecen estar motivados con el juego. Es decir, no intentan recuperar el balón, se quedan parados en el terreno de juego, se quejan. Posiblemente, eso ocurre por el hecho de que no reciben el balón porque sus compañeros de equipo no les pasan.
- los equipos realizan diferentes actividades en el turno de “entrenar”: conversan, realizan pases, tiran a la canasta, discuten, etc.
- los jugadores de los equipos vencederos, principalmente del “campeón”, celebran la victoria: se abrazan, gritan, etc.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - los dos juegos de las finales del “Campeonato de baloncesto” son una de las actividades de esta sesión, en la que el maestro ha propuesto también la “Exhibición” (un partido de exhibición, en el que selecciona a los más habilidosos).

- el “Campeonato de baloncesto II” fue la actividad principal de dos sesiones de educación física (18 y 25/11/2009); y en la clase de hoy acontecieron las “finales” del campeonato.

- antes de empezar el campeonato, el maestro explica al alumnado que éste tendrá lugar en ésta sesión y en la próxima; en la que se realizarán los últimos partidos de la “primera fase” (todos los equipos juegan contra todos) y las “finales” para establecer el equipo ganador, el segundo y el tercer puesto. Finalmente, por falta de tiempo en la clase anterior, las finales acontecen en la sesión de hoy.

- cuando comenzó esta unidad didáctica (de baloncesto), el maestro explicó a la observadora que opta por proponer los partidos mediante el torneo (todos equipos juegan contra todos para definir ganador el que logre más victorias), para motivar al alumnado a jugar.

- son destinados **veinte minutos** para los juegos de las finales del “Campeonato de baloncesto II” (dos partidos, cada uno con diez minutos); de los cincuenta minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los miércoles tienen una duración de cincuenta minutos, diferentemente de las clases de los martes que duran cincuenta y cinco minutos.

- a cada punto, el juez señala el marcador. Por ejemplo, quince a siete.

- el juego termina cuando el maestro hace sonar el silbato a los diez minutos de su inicio. En este momento, el maestro anota el resultado del partido en su diario y convoca los dos próximos equipos para el próximo juego de las finales.

- el maestro pide que todos los estudiantes se reúnan y presenta en voz alta los equipos “campeones” del campeonato: el “oro”, la “plata” y el “bronce”. El maestro y los estudiantes cantan el “Himno de los campeones” y aplauden a los equipos vencedores.

- los estudiantes de los equipos dicen su número de clase al maestro, que les apunta en la lista a los **puntos positivos** correspondientes: tres positivos para los jugadores del equipo que gana oro, dos puntos para la plata y un positivo para el bronce.

Unidad didáctica: “Baloncesto” (Unidad Didáctica 3)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación-oposición (con comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

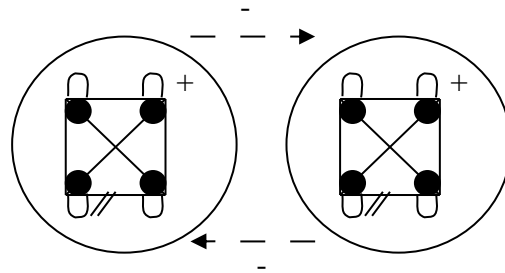
Red social: duelo simétrico por equipos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

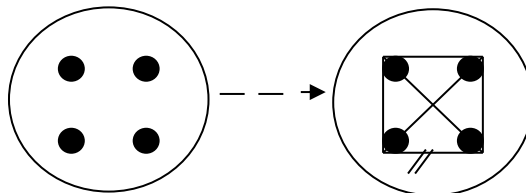
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: tiempo límite

Subespacio: objetivo material

Esquema de roles:

	JUGADOR	ESPERA	JUEZ
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Coopera con los jugadores de su equipo realizando pases para intentar meter una canasta y evitando que el otro equipo la meta - Se opone a los jugadores del equipo adversario, marcándoles para dificultar que reciban el balón, se desplacen y/o tiren a la canasta 	<ul style="list-style-type: none"> - Está con los otros jugadores de su equipo y pueden practicar si lo deseen 	<ul style="list-style-type: none"> - Arbitra el juego
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso, que es una cancha de baloncesto - Se desplaza por todo el terreno de juego para marcar a los jugadores adversarios o desmarcarse de los mismos; para recuperar el balón; desplazarse hacia la canasta para tirar el balón; etc. - Si está con el balón debe botarlo para desplazarse - Evita que la pelota salga del terreno de juego 	<ul style="list-style-type: none"> - Está en una mitad de la otra cancha de baloncesto - Dispone de una canasta si quiere practicar 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie entre en un lateral de la cancha que acontece el juego
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Empieza a jugar cuando el juez lanza el balón hacia arriba - Es jugador durante todo el partido - Si su equipo mete una canasta se suman los puntos correspondientes al marcador (2 si tira de dentro de la bombilla, y 3 si fuera) - El partido acaba a los diez minutos de su inicio (el maestro hace sonar el silbato) - Es ganador si su equipo marca más puntos que el rival 	<ul style="list-style-type: none"> - Está en espera con su equipo durante diez minutos, correspondiente al tiempo del partido 	<ul style="list-style-type: none"> - Marca el inicio y el fin de los partidos
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Intenta recuperar la pelota cuando el otro equipo dispone de la misma o está en el suelo - Realiza pases con la pelota de baloncesto - Bota la pelota en el suelo para desplazarse - Tira la pelota hacia la canasta intentando meterla en la misma 	<ul style="list-style-type: none"> - Dispone de una pelota de baloncesto, que puede utilizarla para realizar pases, tirar a la canasta, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dispone de un silbato

Nº: 95

Fecha: 02/12/2009 (miércoles)

EXHIBICIÓN (PARTIDO DE BALONCESTO)

Situación inicial: el maestro **selecciona diez estudiantes** (más habilidosos) para jugar el partido de exhibición de baloncesto y les organiza en dos equipos. Los demás, diez estudiantes, jugarán en la otra cancha. Es decir, acontece un partido oficial, mientras los demás estudiantes se organizan en dos equipos y juegan libremente en la otra cancha (son tres canchas de baloncesto, que están paralelas entre sí en el largo de la cancha multiuso). El terreno de cada juego es una cancha de baloncesto, que mide aproximadamente diez por veinte metros y dispone de una canasta en cada extremo, que está a una altura aproximada de dos metros y medio del suelo. Cada equipo marca en una canasta. En el partido de exhibición el maestro se hace de juez: dispone de una pelota de baloncesto y se coloca en el centro de la cancha. Los jugadores forman un círculo alrededor del juez. Los jugadores de un equipo llevan petos amarillos. En el otro partido, los jugadores deciden qué equipo empieza con el balón.

Desarrollo: en el partido de exhibición, el juego comienza cuando el juez lanza el balón hacia arriba. En el otro partido, cuando el jugador que dispone del balón lo pasa a un compañero. El juego consiste en intentar meter el balón en la canasta para marcar un punto. Para eso, los cinco jugadores del equipo que dispone del balón atacan: realizan pases; se desplazan hacia su canasta, en el caso que disponga del balón debe botarlo para desplazarse; se escapan de los jugadores adversarios para poder recibir el balón; buscan las mejores oportunidades para tirar el balón a la canasta; etc. Los jugadores del equipo sin balón, defienden la canasta e intentan recuperar el balón a su equipo: se desplazan para evitar que los jugadores adversarios reciban el balón; persiguen al jugador adversario que está con el balón; etc. Es falta si un jugador corre sin botar el balón; carga con el hombro, agarra, empuja o golpea a un oponente. En este caso, un jugador del equipo contrario, lanza el balón a algún jugador en el sitio que ocurrió la falta. Si la pelota sale del terreno de juego la sacará un jugador del equipo contrario al último jugador que tocó el balón, desde el lugar que salió. El equipo que mete una canasta suma en el marcador los puntos correspondientes para el equipo: dos si el jugador tira desde fuera de la bombilla y tres si tira dentro de la bombilla. En ambos casos, un jugador del equipo contrario saca la pelota detrás de la línea de fondo de la canasta correspondiente, pasándola a un compañero.

Finalización: el maestro marca el final de los partidos a aproximadamente **siete minutos** del inicio porque acaba la clase.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en la cancha multiuso del patio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los miércoles del curso académico las clases acontecen en el patio, y los martes en el gimnasio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- la cancha multiuso mide aproximadamente cuarenta por veinte metros, está dividida transversalmente por una línea central y dispone de dos porterías, una de frente a la otra en cada extremo de la cancha, que miden dos metros de altura y tres de anchura.
- la cancha multiuso es descubierta, dispone de una valla en un lateral que da a la calle. Hay dos vallas que separan la cancha del jardín, que ocupa un lateral y un fondo de la cancha. El otro fondo también tiene valla, que separa la cancha del parque de niños.
- a lo largo de la cancha multiuso están pintadas tres canchas de baloncesto paralelas entre sí y perpendiculares a las porterías. Cada cancha mide aproximadamente diez por veinte metros y están delimitadas por las líneas laterales y por las de fondo; dispone de una línea de medio de campo, de las líneas de los tres puntos, etc. En cada extremo de la cancha, hay una canasta que está a una altura aproximada de dos metros y medio del suelo.
- el partido oficial acontece en una cancha de baloncesto, y el otro partido se realiza en la otra cancha.
- ha **llovido** y la cancha estaba mojada en la clase de hoy. El maestro solicita al alumnado que tengan cuidado. Por esta razón la pelota resbalaba de las manos de los jugadores con frecuencia.

Objeto: - dos pelotas de baloncesto, una para el partido oficial (“exhibición”) y una para el otro juego.

- las pelotas de baloncesto son de material sintético, color naranja con líneas negras, tienen un diámetro de 23 centímetros, 68 centímetros de circunferencia y pesan aproximadamente 570 gramos.
- las pelotas pertenecen al colegio y se guardan en una caja en el gimnasio.
- cuatro estudiantes recogen las pelotas en el gimnasio y las llevan al patio. Son los encargados del material, es decir, los alumnos y alumnas que corresponden a providenciar y guardar los materiales necesarios para las clases en este mes.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para marcar el inicio y el fin de los partidos y cuando quiere intervenir en algún partido.

- el maestro posee un cronómetro para marcar el tiempo de los partidos.
- el profesor tiene un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.
- cinco petos amarillos, que son utilizados para diferenciar los jugadores de los dos equipos (en el partido de exhibición).

Participantes: - veinte alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quien propone esta actividad.
- para la “exhibición” el maestro selecciona a los diez estudiantes que considera más habilidosos en el baloncesto. Son casi todos los chicos, excepto tres alumnos; y solamente una chica. Es decir, juegan nueve chicos y una chica.
- los estudiantes celebran cuando son seleccionados por el maestro para participar en el partido de exhibición.
- el maestro es el juez del partido oficial (exhibición) y no interviene en ningún sentido ni momento en el otro partido.
- en el partido de exhibición, el maestro, además de arbitrar, interviene señalando los problemas que observa, por ejemplo: si algún jugador no está participando; si los jugadores discuten; para animar a los jugadores del equipo sin balón a defender y recuperar el balón; etc.
- el maestro parece no molestarse por el otro juego, ya que no interviene en las discusiones, peleas, incumplimiento de las normas, falta de participación, entre otros problemas que se observa en el transcurrir del mismo.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - en la sesión de hoy, además del partido de “exhibición”, se realizaron los dos juegos de las finales del “campeonato de baloncesto”.

- son destinados aproximadamente **siete minutos** para la “Exhibición”, de los cincuenta minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los miércoles tienen una duración de cincuenta minutos, diferentemente de las clases de los martes que duran cincuenta y cinco minutos.

- a cada punto, el juez señala el marcador. Por ejemplo, quince a siete.

- el maestro marca el final del partido a aproximadamente siete minutos de su inicio porque acaba la clase.

Unidad didáctica: “Baloncesto” (Unidad Didáctica 3)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación-oposición (con comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

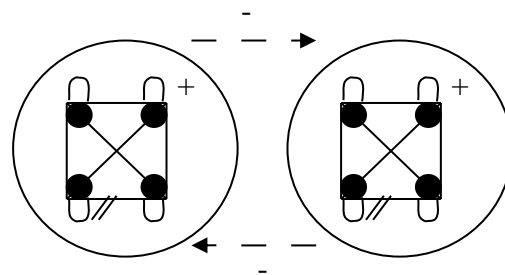
Red social: duelo simétrico por equipos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

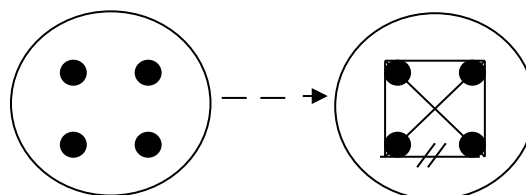
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: tiempo límite

Subespacio: objetivo material

Esquema de roles:

	JUGADOR	JUEZ
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none">- Coopera con los jugadores de su equipo realizando pases para intentar meter una canasta y evitando que el otro equipo la meta- Se opone a los jugadores del equipo adversario, marcándoles para dificultar que reciban el balón, se desplacen y/o tiren a la canasta	<ul style="list-style-type: none">- Arbitra el juego (partido de exhibición)
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none">- Está de pie en un terreno liso, que es una cancha de baloncesto- Se desplaza por todo el terreno de juego para marcar a los jugadores adversarios o desmarcarse de los mismos; para recuperar el balón; desplazarse hacia la canasta para tirar el balón; etc.- Si está con el balón debe botarlo para desplazarse- Evita que la pelota salga del terreno de juego	<ul style="list-style-type: none">- Está de pie en un lateral de la cancha que acontece el partido de exhibición
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none">- Partido exhibición: empieza a jugar cuando el juez lanza el balón hacia arriba- Otro partido: empieza a jugar cuando el jugador que dispone del balón lo pasa a un compañero- Es jugador durante todo el partido- Si su equipo mete una canasta se suman los puntos correspondientes al marcador (2 si tira de dentro de la bombilla, y 3 si fuera)- Los partidos acaban a los siete minutos del inicio (el maestro hace sonar el silbato)- Es ganador si su equipo marca más puntos que el rival	<ul style="list-style-type: none">- Marca el inicio y el fin de los partidos
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none">- Intenta recuperar la pelota cuando el otro equipo dispone de la misma o cuando está en el suelo- Realiza pases con la pelota de baloncesto- Bota la pelota en el suelo para desplazarse- Tira la pelota hacia la canasta intentando meterla en la misma	<ul style="list-style-type: none">- Dispone de un silbato

Nº: 96

Fecha: 09/12/2009 (miércoles)

CAMPEONATO DE ATLETISMO-PRUEBA DE RESISTENCIA

Situación inicial: antes de comenzar la prueba, el maestro explica detalladamente las pruebas y el “Campeonato de Atletismo” a los veinte alumnos y alumnas. El alumnado se coloca en fila delante del maestro que sujeta un sobre de papel: los estudiantes, de uno en uno, cogen un papelito en el sobre (cada cuarto de los papelitos corresponden al número 1, 2, 3 y 4). Según el número que coja corresponderá a su equipo en el “Campeonato de atletismo”: los estudiantes van colocándose en un rincón de la cancha correspondiente a su equipo. El terreno de juego es la cancha multiuso, que es un terreno liso, mide aproximadamente veinte por cuarenta metros y dispone de las líneas de los diferentes deportes. El maestro explica al alumnado que deberán correr durante doce minutos y les recomienda que controlen el ritmo de la carrera y la respiración, ya que no pueden detener la carrera si no su equipo pierde puntos. Es decir, son cinco jugadores por equipo y cada jugador puede sumar un máximo de cinco puntos a su equipo si no detiene la carrera. Si la detiene ganará menos puntos según el momento en que ha parado.

Desarrollo: los practicantes comienzan a correr en el momento en que el maestro hace sonar el silbato. La tarea consiste en dar vueltas alrededor de la cancha multiuso, en el espacio exterior a las líneas del campo de voleibol, manteniendo el ritmo de la carrera estable. A cada minuto o cuando solicita algún practicante, el maestro informa cuanto tiempo queda de carrera.

Finalización: la tarea acaba cuando cumplen los **doce minutos**: el maestro hace sonar el silbato y todos se reúnen en un lateral de la cancha. El maestro apunta en su diario y señala al alumnado los puntos que ha logrado cada jugador y suma los puntos que ha obtenido cada equipo en esta prueba del campeonato.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en la cancha multiuso del patio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los miércoles del curso académico las clases acontecen en el patio, y los martes en el gimnasio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- la cancha multiuso mide aproximadamente cuarenta por veinte metros, está dividida transversalmente por una línea central y dispone de dos porterías, una de frente a la otra en cada extremo de la cancha, que miden dos metros de altura y tres de anchura.

- la cancha multiuso es descubierta, dispone de una valla en un lateral que da a la calle. Hay dos vallas que separan la cancha del jardín, que ocupa un lateral y un fondo de la cancha. El otro fondo también tiene valla, que separa la cancha del parque de niños.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para marcar el inicio y el final de la carrera.

- el maestro dispone de un reloj con cronómetro para marcar el tiempo de la carrera.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado. En el cuaderno están anotados los nombres de cada participante en su correspondiente equipo, donde apunta los puntos que logran en cada prueba.
- un sobre de cartulina que contiene veinte papelitos, en los que cada cuarto corresponde al número 1, 2, 3 y 4; que son utilizados para separar los cuatro equipos para el “Campeonato de atletismo”.

Participantes: - veinte alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quien decide por esta actividad y la explica detalladamente al alumnado, así como el “Campeonato de atletismo” como un todo.
- son cuatro equipos, cada uno con cinco jugadores. El maestro opta por organizar los cuatro equipos al azar, es decir, mediante sorteo. Según el papelito que coja el estudiante corresponde al equipo 1, 2, 3 ó 4.
- el alumnado celebra cuando sus amigos/as cogen el mismo número, pues serán del mismo equipo.
- el maestro cuenta el número de participantes en cada equipo antes de recoger los papelitos.
- dos estudiantes no participan porque están lesionados.
- el maestro y los dos estudiantes lesionados se hacen de jueces observando si los participantes están ejecutando correctamente la tarea; por ejemplo, si no detienen la carrera, andan o desplazan por la parte interna de la cancha de voleibol.
- algunos participantes optan por correr en compañía de otro u otros participantes, sea conversando o solamente corriendo lado a lado: corren en grupos, parejas o tríos, que van cambiando a lo largo del tiempo de la carrera. Las elecciones son independientes del equipo que pertenecen los participantes.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto tres tareas motrices/pruebas de atletismo, correspondientes al “Campeonato de Atletismo”, que seguirá en la próxima sesión.

- antes de empezar el “Campeonato de Atletismo”, el maestro explica detalladamente cuáles serán las “pruebas” (5 en total), el **sistema de puntuación** y señala que los participantes del equipo vencedor (“medalla de oro”) ganarán 3 positivos, los “medalla de plata” recibirán 2 positivos, y los “medalla de bronce” obtendrán 1 punto positivo.
- son destinados **doce minutos** para la “Prueba de resistencia”; de los cincuenta minutos de la clase de educación física.
- las clases correspondientes a los miércoles tienen una duración de cincuenta minutos, diferentemente de las clases de los martes que duran cincuenta y cinco minutos.
- a cada un minuto aproximadamente el maestro informa cuanto tiempo queda de carrera. Además, en ocasiones, algunos estudiantes que están cansados preguntan al maestro cuanto queda.
- el maestro marca el final de carrera a los doce minutos de su inicio haciendo sonar el silbato. En este momento, el maestro apunta y señala los puntos que ha logrado cada jugador y suma los puntos que ha obtenido cada equipo en esta prueba del campeonato. Todos los estudiantes aguantan correr hasta el final y marcan los 5 puntos para su equipo: cada equipo logrado la puntuación máxima en esta prueba, 25 puntos.

Unidad didáctica: “Atletismo” (Unidad Didáctica 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

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	CORREDOR	JUEZ
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Ejecuta la tarea motriz en solitario	- Observa si ningún corredor detiene la carrera
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Corre alrededor de la cancha multiuso, debiendo ir siempre por la parte externa del campo de voleibol - Comparte el espacio con los demás corredores	- Está de pie en un lateral de la cancha polideportiva
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Empieza a correr cuando el maestro hace sonar el silbato - Corre simultáneamente a los demás - Corre durante doce minutos hasta que el maestro marque el final de la carrera - Si detiene la carrera pierde puntos según el momento en que ha parado	- Marca el inicio y el final de la carrera
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		- Dispone de un silbato y un cuaderno para anotar los puntos

Nº: 97

Fecha: 09/12/2009 (miércoles)

CAMPEONATO DE ATLETISMO-PRUEBA DE RELEVOS

Situación inicial: antes de comenzar la primera prueba, el maestro explicó detalladamente las pruebas y el “Campeonato de Atletismo” a los veinte alumnos y alumnas. El alumnado se coloca en fila delante del maestro, éste que sujeta un sobre de papel: los estudiantes, de uno en uno, cogen un papelito en el sobre (cada cuarto de los papelitos corresponden al número 1, 2, 3 y 4). Según el número que coge corresponde a su equipo en el “Campeonato de Atletismo”. El terreno de juego es la cancha multiuso, que es un terreno liso y mide aproximadamente veinte por cuarenta metros. Los equipos se colocan en un extremo de la cancha a una distancia aproximada de dos metros unos de los otros. Cada equipo se coloca en fila detrás de la línea de fondo del extremo de la cancha. El primer participante de la fila, de cada equipo, dispone de un relevo de madera en la mano.

Desarrollo: la prueba comienza cuando el maestro grita “Ya” y hace sonar el silbato. En este momento, el primer corredor, de cada equipo, sale corriendo. La prueba consiste en correr en línea recta lo más rápido que pueda; tocar la valla que está en el otro extremo de la cancha; volver corriendo, también en línea recta; y pasar el relevo al jugador de su equipo que es el primer jugador de la fila (e irse al final de la fila). Sale el que ahora es el primer jugador de la fila que realiza la misma acción, y así ocurre repetidamente.

Finalización: la prueba acaba cuando el último jugador de cada equipo cruza la línea de fondo y regresa a su fila. Los tres primeros equipos a terminar la prueba son los ganadores, y según el orden de llegada sumarán los correspondientes puntos señalados anteriormente por el maestro. Es decir, el primer puesto gana 30 puntos; el segundo, 24; y el tercero equipo a llegar, marca 18 puntos.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en la cancha multiuso del patio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los miércoles del curso académico las clases acontecen en el patio, y los martes en el gimnasio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- la cancha multiuso mide aproximadamente cuarenta por veinte metros, está dividida transversalmente por una línea central y dispone de dos porterías, una de frente a la otra en cada extremo de la cancha, que miden dos metros de altura y tres de anchura.

- la cancha multiuso es descubierta, dispone de una valla en un lateral que da a la calle. Hay dos vallas que separan la cancha del jardín, que ocupa un lateral y un fondo de la cancha. El otro fondo también tiene valla, que separa la cancha del parque de niños.

Objeto: - cuatro relevos, uno para cada equipo.

- los relevos son de madera, miden aproximadamente treinta centímetros de largura y un centímetro de diámetro (dos son amarillos y dos azules).

- los relevos pertenecen al centro educativo y se guardan en un caja en el almacén del colegio.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para marcar el inicio de la prueba.
- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado. En el cuaderno están anotados los nombres de cada participante en su correspondiente equipo donde se apunta los puntos que logran en cada prueba.
- un sobre de cartulina que contiene veinte papelitos, en los que cada cuarto corresponde al número 1, 2, 3 y 4; que son utilizados para separar los cuatro equipos para el “Campeonato de atletismo”.

Participantes: - veinte alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).
- es el maestro quien decide por esta actividad.
- el maestro explica detalladamente al alumnado la actividad y el “Campeonato de atletismo” como un todo.
- son cuatro equipos, cada uno con cinco jugadores.
- el maestro opta por organizar los cuatro equipos al azar, es decir, mediante sorteo. Según el papelito que coja el estudiante corresponderá al equipo 1, 2, 3 ó 4.
- el alumnado celebra cuando sus amigos/as cogen el mismo número, pues serán del mismo equipo.
- el maestro cuenta el número de participantes en cada equipo antes de recoger los papelitos.
- dos estudiantes no participan porque están lesionados.
- el maestro y los dos estudiantes lesionados se hacen de jueces observando si los participantes no hacen trampas; por ejemplo, si no tocan la valla o perjudican a un jugador adversario.
- mientras esperan en la fila, los participantes están muy entusiasmados: saltan, gritan, animan al que está corriendo de su equipo, etc.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto tres tareas motrices/pruebas de atletismo, correspondientes al “Campeonato de Atletismo”, que seguirá en la próxima sesión.
- antes de empezar el “Campeonato de Atletismo”, el maestro explica detalladamente cuáles serán las “pruebas” (5 en total), el sistema de puntuación y señala que los participantes del equipo vencedor (“medalla de oro”) ganarán 3 positivos, los “medalla de plata” recibirán 2 positivos, y los “medalla de bronce” obtendrán 1 punto positivo.
- son destinados aproximadamente **ocho minutos** para la “Prueba de relevos”; de los cincuenta minutos de la clase de educación física.
- las clases correspondientes a los miércoles tienen una duración de cincuenta minutos, diferentemente de las clases de los martes que duran cincuenta y cinco minutos.
- la prueba acaba cuando el último jugador de cada equipo cruza la línea de fondo y regresa a su fila.
- los tres primeros equipos a terminar la prueba son los ganadores, y según el orden de llegada sumarán los correspondientes puntos señalados anteriormente por el maestro. Es decir, el primer puesto gana 30 puntos; el segundo, 24; y el tercero equipo a llegar, marca 18 puntos.

Unidad didáctica: “Atletismo” (Unidad Didáctica 4)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (con comunicación motriz)

Dominio: CAI

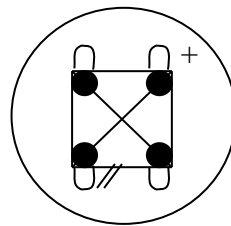
Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Contacto corporal adversario:

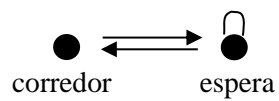
Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: local

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: a atravesar

Esquema de roles:

	CORREDOR	ESPERA	JUEZ
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Pasa el relevo a la mano del primer espera de la fila, transmitiéndole el rol corredor 	<ul style="list-style-type: none"> - Está en fila con los demás esperas de su equipo - Debe respetar el orden de la fila 	<ul style="list-style-type: none"> - Observa si los participantes respetan las normas e interviene si considera necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Corre en línea recta lo más rápido que pueda - Toca la valla que está en el otro extremo de la cancha - Vuelve corriendo, también en línea recta; y pasa el relevo al primer jugador de la fila (y se va al final de la misma) 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie, en fila, en un extremo de la cancha polideportiva 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un lateral de la cancha polideportiva
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Se convierte en corredor cuando al ser el primer espera de su fila, recibe el relevo - Intenta ejecutar la tarea lo más rápido posible - Vuelve a convertirse en espera cuando pasa el relevo al primer espera de la fila 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuando, al ser el primer espera de su fila/equipo, recibe el relevo se convierte en corredor 	<ul style="list-style-type: none"> - Marca el inicio de la carrera
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Lleva el relevo en la mano mientras corre 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuando es el primer espera recibe el relevo, para convertirse en corredor 	<ul style="list-style-type: none"> - Dispone de un silbato y un cuaderno para anotar los puntos

Nº: 98

Fecha: 09/12/2009 (miércoles)

CAMPEONATO DE ATLETISMO - PRUEBA DE VELOCIDAD

Situación inicial: antes de comenzar la primera prueba, el maestro explicó detalladamente las pruebas y el “Campeonato de Atletismo” a los veinte alumnos y alumnas. El alumnado se colocó en fila delante del maestro que sujetaba un sobre de papel: los estudiantes, de uno en uno, cogen un papelito en el sobre (cada cuarto de los papelitos corresponden al 1, 2, 3 y 4). Según el número que coge corresponde a su equipo en el “Campeonato de Atletismo”. El terreno de juego es la cancha multiuso, que es lisa y mide aproximadamente veinte por cuarenta metros. Los equipos se colocan en un extremo de la cancha a una distancia aproximada de dos metros unos de los otros. Cada equipo se coloca en fila detrás de la línea de fondo del extremo de la cancha. El maestro solicita que, en cada equipo, los participantes se coloquen en la fila en orden de velocidad; es decir, según lo rápido creen que corren: del más rápido hasta el más lento. Son “los unos”, “los dos”, “los tres”, “los cuatro”, y “los cinco” o “los últimos”, de cada equipo, que competirán los unos contra los otros.

Desarrollo: la prueba comienza cuando el maestro grita “Ya” y hace sonar el silbato. En este momento, “los unos”, primer corredor de cada equipo, salen corriendo. La prueba consiste en correr en línea recta lo más rápido que se pueda, para cruzar la línea de llegada antes de los demás.

Finalización: la carrera acaba cuando el jugador de cada equipo cruza la línea de fondo (y regresa a su fila). Los tres primeros equipos a terminar la prueba son los ganadores, y según el orden de llegada sumarán los correspondientes puntos señalados anteriormente por el maestro. Es decir, el que llega primero gana 3 puntos; el segundo, 2; y el tercero jugador a llegar marca 1 punto para su equipo. El próximo jugador, de cada equipo, que ahora es el primer de la fila, se prepara para correr. Salen “los dos” en el momento en que el maestro grita “Ya” y realiza la misma acción que el corredor anterior. Así ocurre repetidamente hasta que corran “los cincos”, que son los últimos jugadores de cada equipo. En este momento el maestro suma los puntos que ha logrado cada equipo, anota en el cuaderno y señala a los participantes.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en la cancha multiuso del patio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los miércoles del curso académico las clases acontecen en el patio, y los martes en el gimnasio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- la cancha multiuso mide aproximadamente cuarenta por veinte metros, está dividida transversalmente por una línea central y dispone de dos porterías, una de frente a la otra en cada extremo de la cancha, que miden dos metros de altura y tres de anchura.

- la cancha multiuso es descubierta, dispone de una valla en un lateral que da a la calle. Hay dos vallas que separan la cancha del jardín, que ocupa un lateral y un fondo de la cancha. El otro fondo también tiene valla, que separa la cancha del parque de niños.

Objeto:

Material de apoyo:- el maestro dispone de un silbato para marcar el inicio de la carrera.
- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado. En el cuaderno están los nombres de los participantes en cada equipo donde se apunta los puntos que logran en cada prueba.
- un sobre de cartulina que contiene veinte papelitos, en los que cada cuarto corresponde al número 1, 2, 3 y 4; que son utilizados para separar los cuatro equipos para el “Campeonato de atletismo”.

Participantes: - veinte alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quien decide por esta actividad.
- el maestro explica detalladamente al alumnado la actividad y el “Campeonato de atletismo” como un todo.
- son cuatro equipos, cada uno con cinco jugadores. El maestro opta por organizar los cuatro equipos al azar, es decir, mediante sorteo. Según el papelito que coja el estudiante corresponderá al equipo 1, 2, 3 ó 4.
- el alumnado celebra cuando sus amigos/as cogen el mismo número, pues serán del mismo equipo.
- dos estudiantes no participan porque están lesionados.
- el maestro y los dos estudiantes lesionados se hacen de jueces observando si los participantes no hacen trampas y el orden de llegada de los corredores.
- mientras esperan en la fila, los participantes están muy entusiasmados: saltan, gritan, animan al que está corriendo de su equipo, etc.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - es una de las actividades de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto tres tareas motrices/pruebas de atletismo, correspondientes al “Campeonato de Atletismo”, que seguirá en la próxima sesión.

- antes de empezar el “Campeonato de Atletismo”, el maestro explica detalladamente cuáles serán las “pruebas” (5 en total), el sistema de puntuación y señala que los participantes del equipo vencedor (“medalla de oro”) ganarán 3 positivos, los “medalla de plata” recibirán 2 positivos, y los “medalla de bronce” obtendrán 1 punto positivo.
- son destinados **ocho minutos** para la “Prueba de velocidad”; de los cincuenta minutos de la clase de educación física.
- las clases correspondientes a los miércoles tienen una duración de cincuenta minutos, diferentemente de las clases de los martes que duran cincuenta y cinco minutos.
- cada carrera acaba cuando el jugador de cada equipo cruza la línea de fondo (y regresa a su fila). Los tres primeros equipos a terminar la prueba son los ganadores, y según el orden de llegada sumarán los correspondientes puntos señalados anteriormente por el maestro. Es decir, el que llega primero gana 3 puntos; el segundo, 2; y el tercero jugador a llegar, marca 1 punto para su equipo.
- el próximo jugador de cada equipo, “los dos”, que ahora es el primer de la fila, sale en el momento en que el maestro grita “Ya” y realiza la misma acción que el corredor anterior. Así ocurre repetidamente hasta que corran “los cinco”, que son los últimos jugadores de cada equipo.
- finalizada la prueba, el maestro suma los puntos que ha logrado cada equipo, anota en el cuaderno y señala a los participantes.

Unidad didáctica: “Atletismo” (Unidad Didáctica 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

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: a atravesar

Esquema de roles:

	CORREDOR	ESPERA	JUEZ
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Corre en solitario	- Está en fila con los demás esperas de su equipo - Debe respetar el orden de la fila	- Observa si los participantes respetan las normas e interviene si considera necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Corre en línea recta lo más rápido que puede para cruzar la línea de llegada antes de los demás corredores	- Está de pie en fila en un extremo de la cancha multiuso	- Está de pie en un lateral de la cancha multiuso
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Se convierte en corredor cuando es el primer espera de su fila - Intenta ejecutar la tarea lo más rápido posible	- Se convierte en corredor cuando es el primer espera de su equipo	- Marca el inicio de cada una de las carreras
RELACIÓN CON LOS OBJETOS			- Dispone de un silbato

Nº: 99

Fecha: 15/12/2009 (martes)

CAMPEONATO DE ATLETISMO - SALTO DE LONGITUD

Situación inicial: antes de comenzar la primera prueba (en la “jornada” anterior), el maestro explicó detalladamente las pruebas y el “campeonato de atletismo” a los veinte alumnos y alumnas. El alumnado se colocó en fila delante del maestro que sujetaba un sobre de papel: los estudiantes, de uno en uno, cogieron un papelito en el sobre (cada cuarto de los papelitos corresponden al número 1, 2, 3 y 4). Según el número pillado corresponde a su equipo en el campeonato. La sesión de hoy acontece en el gimnasio, que es cubierto, mide aproximadamente doce por doce metros y dispone de una colchoneta que ocupa casi la mitad de su extensión. Para esta prueba el espacio es la colchoneta, que es lisa, recubierta en lona de PVC y mide aproximadamente cinco por diecinueve metros. El primer equipo se coloca en un extremo de la colchoneta y los participantes de los demás equipos se ponen en el lateral del gimnasio, fuera del “estadio” (colchoneta). Un participante del primer equipo se prepara para realizar la prueba; es decir: se pone detrás de la línea de fondo de la colchoneta, que está a aproximadamente tres metros de la cuerda que marca el punto límite para realizar el impulso del salto. Paralelamente a la longitud de los saltos está colocada una cinta métrica.

Desarrollo: la actividad comienza cuando el primer participante realiza su salto. La tarea consiste en recorrer la máxima distancia posible en el plano horizontal a partir de un salto tras una carrera. La carrera previa debe realizarse dentro de un área existente, es decir, los tres metros entre la línea del extremo de la colchoneta y la cuerda; ésta que indica el punto límite para realizar el impulso. Cada saltador dispone de dos intentos. Acaba el turno de cada saltador cuando realiza su segundo intento. En este momento, el maestro anota su mejor salto y el saltador se coloca en la espaldera. Sale el próximo competidor para realizar sus saltos, y así ocurre repetidamente. Según se van poniendo más competidores en la espaldera, éstos se van colocando en el orden correspondiente a la distancia que han logrado, de la más alta a la más baja.

Finalización: la prueba acaba cuando todos los participantes han realizado sus saltos y están en el orden definitivo en la espaldera, en el “pódium”. El maestro anota los puntos correspondientes a cada jugador, es decir: el primero colocado gana 20 puntos, el segundo gana 19 y así hasta el último colocado, el vigésimo, que gana solamente 1 punto. Los puntos correspondientes a cada jugador se suman a la puntuación de su equipo en el “campeonato de atletismo”.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Esta prueba acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en

lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.
- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.
- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro tiene un silbato.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado. En el cuaderno están anotados los nombres de cada participante en su correspondiente equipo donde se apunta los puntos que logran en cada prueba.
- un sobre de cartulina que contiene veinte papelitos, en los que cada cuarto corresponde al número 1, 2, 3 y 4; que son utilizados para separar los cuatro equipos para el “Campeonato de atletismo”.
- una cuerda de fibras de cáñamo, que mide aproximadamente 2 metros de longitud, y sirve para marcar el punto límite para realizar el impulso del salto.
- una cinta métrica, estirada paralela a la zona de los saltos, para cuantificar los saltos del alumnado.

Participantes: - veinte alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quien decide por esta actividad.
- el maestro explica detalladamente al alumnado la actividad y el “Campeonato de atletismo” como un todo.
- son cuatro equipos, cada uno con cinco jugadores.
- el maestro opta por organizar los cuatro equipos al azar, es decir, mediante sorteo. Según el papelito que coja el estudiante será del equipo 1, 2, 3 ó 4.
- el alumnado celebra cuando sus amigos/as cogen el mismo número, pues son del mismo equipo.
- el maestro cuenta el número de participantes en cada equipo antes de recoger los papelitos.
- dos estudiantes no participan porque están lesionados.
- “compite” un jugador de cada vez.
- los participantes que están en espera asisten a los saltadores y, según el desempeño de cada uno: aplauden, celebran, se ríen, etc.; independiente si es de su equipo o no.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - es una de las actividades de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto dos tareas motrices/pruebas de atletismo, correspondientes a la segunda jornada/sesión del “Campeonato de Atletismo”.

- antes de empezar el “Campeonato de Atletismo”, el maestro explica detalladamente cuáles serán las “pruebas” (5 en total), el sistema de puntuación y señala que los participantes del equipo vencedor (“medalla de oro”) ganarán 3 positivos, los “medalla de plata” recibirán 2 positivos, y los “medalla de bronce” obtendrán 1 punto positivo.

- son destinados aproximadamente **catorce minutos** para la “Prueba de salto de longitud”; de los cincuenta cinco minutos de la clase de educación física.
- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.
- cada saltador dispone de dos intentos. Acaba el turno de cada saltador cuando realiza su segundo intento: el maestro anota su mejor salto y el saltador se coloca en la espaldera. En este momento, sale el próximo competidor para realizar sus saltos, y así ocurre repetidamente.
- la prueba acaba cuando todos los participantes han realizado sus saltos y están en el orden definitivo en la espaldera, en el “pódium”.
- el maestro anota los puntos correspondientes a cada jugador, es decir: el primero colocado (en la espaldera) gana 20 puntos, el segundo gana 19 y así hasta el último colocado, el vigésimo, que gana solamente 1 punto. Los puntos correspondientes a cada jugador se suman a la puntuación de su equipo en el “Campeonato de atletismo”.
- el alumno vencedor, que ocupa el primer puesto, celebra excesivamente y durante mucho tiempo.

Unidad didáctica: “Atletismo” (Unidad Didáctica 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

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: a atravesar

Esquema de roles:

	SALTADOR	JUEZ	ESPERA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Realiza el salto en solitario	- Observa la ejecución - Facilita la dinámica de la actividad	- Está con los demás esperas
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie detrás de la línea de fondo de la colchoneta - Realiza una carrera de 3 metros (desde la línea del extremo de la colchoneta hasta la cuerda; ésta que indica el punto límite para realizar el impulso) - Intenta recorrer la máxima distancia posible en el plano horizontal a partir de un salto tras una carrera	- Está de pie en un lateral de la zona de salto	- Está en el lateral del gimnasio, en la parte exterior de la colchoneta
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es saltador en su turno de ejecución - Dispone de dos intentos de saltos - Se coloca en el “pódium” con los demás lanzadores en el orden de la distancia lograda - Al final de la prueba, anota los puntos a su equipo según su colocación en el pódium; o sea, cuanto más adelante más puntos gana	- Es juez en toda la actividad	- Espera su turno de saltar - Se convierte en saltador cuando, al ser el turno de su equipo, es su vez de saltar
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		- Dispone de un silbato y un cuaderno para anotar los puntos	

Nº: 100

Fecha: 15/12/2009 (martes)

CAMPEONATO DE ATLETISMO- LANZAMIENTO DE PESO

Situación inicial: antes de comenzar la primera prueba (en la “jornada” anterior), el maestro explicó detalladamente las pruebas y el “campeonato de atletismo” a los veinte alumnos y alumnas. El alumnado se colocó en fila delante del maestro que sujetaba un sobre de papel: los estudiantes, de uno en uno, cogieron un papelito en el sobre (cada cuarto de los papelitos corresponden al número 1, 2, 3 y 4). Según el número pillado corresponde a su equipo en el campeonato. La sesión de hoy acontece en el gimnasio, que es cubierto, mide aproximadamente doce por veinte metros y dispone de una colchoneta que ocupa casi la mitad de su extensión. Para esta prueba el terreno es la colchoneta, que es lisa, recubierta en lona de PVC y mide aproximadamente cinco por diecinueve metros. El primer equipo se coloca en un extremo de la colchoneta y los participantes de los demás equipos se ponen en el lateral del gimnasio, fuera del “estadio” (colchoneta). Un participante del primer equipo se prepara para realizar la prueba; es decir: se pone detrás de la línea de fondo de la colchoneta, que está a aproximadamente dos metros de la cuerda que marca el punto límite para realizar el lanzamiento. Paralelamente a la longitud de los lanzamientos, a partir de la cuerda, está colocada una cinta métrica. Los participantes disponen de dos balones medicinales para los lanzamientos, uno de 2 kg para las chicas, y otro de 3 kg para los chicos.

Desarrollo: la actividad comienza cuando el primer participante realiza su lanzamiento. La tarea consiste en propulsar un balón medicinal de 2 ó 3kg a través del aire a la máxima distancia posible tras un pequeño desplazamiento. El desplazamiento previo debe realizarse dentro de un área existente, es decir, los dos metros entre la línea del extremo de la colchoneta y la cuerda; ésta que indica el punto límite para realizar el lanzamiento. Cada lanzador dispone de dos intentos. Acaba el turno de cada lanzador cuando realiza su segundo intento. En este momento, el maestro anota la distancia de su mejor lanzamiento y el lanzador se coloca en la espaldera. Sale el próximo competidor para realizar sus lanzamientos, y así ocurre repetidamente. Según se van poniendo más competidores en la espaldera, éstos se van colocando en el orden correspondiente a la distancia que han logrado, de la más alta a la más baja.

Finalización: la prueba acaba cuando todos los participantes han realizado sus lanzamientos y están en el orden definitivo en la espaldera, en el “pódium”. El maestro anota los puntos correspondientes a cada jugador, es decir: el primero colocado gana 20 puntos, el segundo gana 19 y así hasta el último colocado, el vigésimo, que gana solamente 1 punto. Los puntos correspondientes a cada jugador se suman a la puntuación de su equipo en el campeonato.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Esta prueba acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.
- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.
- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.
- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - un balón medicinal amarillo de 2 kg para el lanzamiento de las chicas.

- un balón medicinal amarillo de 3 kg para el lanzamiento de los chicos.

Material de apoyo: - el maestro tiene un silbato.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado. En el cuaderno están anotados los nombres de cada participante en su correspondiente equipo donde se apuntan los puntos que logran en cada prueba.

- un sobre de cartulina que contiene veinte papelitos, en los que cada cuarto corresponde al número 1, 2, 3 y 4 para separar los cuatro equipos para el “Campeonato de atletismo”.

- una cuerda de fibras de cáñamo, que mide aproximadamente 2 metros de longitud, y sirve para marcar el punto límite para realizar el impulso del salto.

- una cinta métrica, estirada paralela a la zona de lanzamiento, para cuantificar las distancias logradas por el alumnado.

Participantes: - veinte alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quien decide por esta actividad.

- el maestro explica detalladamente al alumnado la actividad y el “Campeonato de atletismo” como un todo.

- son cuatro equipos, cada uno con cinco jugadores.

- el maestro opta por organizar los cuatro equipos al azar, es decir, mediante sorteo. Según el papelito que coja el estudiante será del equipo 1, 2, 3 ó 4.

- el alumnado celebra cuando sus amigos/as cogen el mismo número, pues son del mismo equipo.

- el maestro cuenta el número de participantes en cada equipo antes de recoger los papelitos.

- dos estudiantes no participan porque están lesionados.

- “compite” un jugador de cada vez.

- los participantes que están en espera asisten a los lanzadores y, según el desempeño de cada uno: aplauden, celebran, se ríen, etc.; independiente si es de su equipo o no.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - es una de las actividades de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto dos tareas motrices/pruebas de atletismo, correspondientes a la segunda jornada/sesión del “Campeonato de Atletismo”.

- antes de empezar el “Campeonato de Atletismo”, el maestro explica detalladamente cuáles serán las “pruebas” (5 en total), el sistema de puntuación y señala que los

participantes del equipo vencedor (“medalla de oro”) ganarán 3 positivos, los “medalla de plata” recibirán 2 positivos, y los “medalla de bronce” obtendrán 1 punto positivo.

- son destinados aproximadamente **catorce minutos** para la “Prueba de lanzamiento de peso”; de los cincuenta cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- cada participante dispone de dos intentos de lanzamiento. Acaba el turno de cada lanzador cuando realiza su segundo intento: el maestro anota su mejor lanzamiento y el lanzador se coloca en la espaldera. En este momento, sale el próximo competidor para realizar sus lanzamientos, y así ocurre repetidamente.

- la prueba acaba cuando todos los participantes han realizado sus lanzamientos y están en el orden definitivo en la espaldera, en el “pódium”.

- el maestro anota los puntos correspondientes a cada jugador, es decir: el primero colocado (en la espaldera) gana 20 puntos, el segundo gana 19 y así hasta el último colocado, el vigésimo, que gana solamente 1 punto. Los puntos correspondientes a cada jugador se suman a la puntuación de su equipo en el “Campeonato de atletismo”.

- el maestro solicita que el alumnado juegue “Alien”, mientras él suma la puntuación de los equipos.

- después del “Alien”, el maestro solicita que los equipos se coloquen en fila y señala la puntuación de los cuatro equipos, comentando el desempeño de cada equipo en el campeonato, es decir, en cada una de las pruebas. Finalmente, el maestro “entrega los trofeos”; o sea, **puntos positivos**, empezando de la plata hasta el oro, en el cual canta un himno inventado, etc. Los participantes del equipo vencedor celebran, entretanto menos que en otras ocasiones, quizás porque los otros equipos ya hayan sido premiados y se marcharon del gimnasio al baño.

Unidad didáctica: “Atletismo” (Unidad Didáctica 4)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz (sin comunicación motriz)

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: a atravesar

Esquema de roles:

	LANZADOR	JUEZ	ESPERA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Realiza los lanzamientos en solitario	- Observa la ejecución - Facilita la dinámica de la actividad	- Está con los demás esperas
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie detrás de la línea de fondo de la colchoneta - Realiza un desplazamiento entre la línea del extremo de la colchoneta y la cuerda (dos metros); ésta que indica el punto límite para realizar el lanzamiento - Propulsa un balón medicinal de 2 ó 3kg a través del aire a la máxima distancia posible	- Está de pie en un lateral de la zona de lanzamiento	- Está en el lateral del gimnasio, en la parte exterior de la colchoneta
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es lanzador en su turno de ejecución - Dispone de dos intentos de lanzamiento - Se coloca en el “pódium” con los demás lanzadores en el orden de la distancia lograda - Al final de la prueba, anota los puntos a su equipo según su colocación en el pódium; o sea, cuanto más adelante más puntos gana	- Es juez en toda la actividad	- Espera su turno de lanzamiento - Se convierte en lanzador cuando, al ser el turno de su equipo, es su vez de lanzar
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de un balón medicinal (2 kg si es chica y 3 kg si chico), para realizar los lanzamientos	- Dispone de un silbato y un cuaderno para anotar los puntos/distancias	

Nº: 101

Fecha: 15/12/2009 (martes)

ALIEN IV

Situación inicial: veinte alumnos y alumnas se distribuyen por la colchoneta, que mide aproximadamente cinco por diecinueve metros, ocupa casi la mitad del gimnasio, es lisa, recubierta en lona de PVC y corresponde al área de los jugadores libres. Un jugador dispone de un balón de goma blando. El maestro se coloca en un lateral de la colchoneta y explica al alumnado que sumará los puntos del “Campeonato de atletismo” mientras juegan y que el juego acabará cuando quede un jugador libre, que será el vencedor (“Alien”) y ganará un punto positivo.

Desarrollo: el juego empieza cuando el jugador que tiene el balón lo lanza hacia atrás. Los jugadores libres intentan coger el balón o se escapan si no se lo creen capaces de alcanzarlo. El jugador libre que logra coger el balón se convierte en atrapador: puede dar un máximo de tres pasos en posesión del mismo para lanzarlo en dirección a otro jugador con la intención de golpearle. Si el jugador agarra el balón o lo recupera en el suelo, así como otro jugador libre, intentará golpear a algún jugador libre que esté cercano. En cambio, si el jugador es golpeado se convierte en atrapado: se va al área exterior a la colchoneta, que la rodea, ocupando un lateral y un fondo de la misma. Cuando el balón llega al área de los jugadores atrapados, éstos lo disputan para cogerlo y lanzarlo hacia un jugador libre con la intención de golpearle, y así salvarse.

Finalización: el juego acaba cuando queda un jugador libre; éste que es el vencedor y el maestro le apunta un **punto positivo** en la lista de clase.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - un balón para el partido.

- el balón es de goma, blando, y de color azul. Tiene un diámetro aproximado de veinte centímetros.

- el balón pertenece al colegio y se guarda en una caja con otros balones iguales, que está situada en el gimnasio.

Material de apoyo: - el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los números de clase del alumnado donde apunta el positivo.

Participantes: - veinte alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el profesor de educación física propone el juego “Alien” para que los estudiantes jueguen mientras él suma la puntuación de los equipos en el “Campeonato de atletismo”, ya que estaban alborotando.

- el maestro resalta al alumnado que no hagan trampas. Eso porque, no asistirá y arbitrará el juego como suele hacer.

- en el transcurrir del juego, los atrapados disputan el balón entre sí para intentar salvarse. En ocasiones incluso discuten y pelean por el balón, por ejemplo cada jugador tira el balón hacia su lado. En esta disputa, suelen tener ventaja los chicos más habilidosos, que en alguna ocasión incluso fuerzan a los demás atrapados que les pase el balón para que tiren ellos.

- una alumna intenta hacer trampa constantemente, fingiendo no haber sido golpeada cuando lo era.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es un juego de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto tres tareas motrices diferentes (las dos últimas pruebas del “Campeonato de atletismo” y el “Alien”, mientras suma los puntos de los equipos).

- son destinados aproximadamente **ocho minutos** para el “Alien IV”; de los cincuenta cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el estudiante vencedor celebra la victoria y se coloca delante del profesor que le apunta un **punto positivo** en la lista de clase. El maestro había señalado antes de empezar el partido que el ganador (jugador libre) ganaría un positivo.

- una vez acabado el juego, el maestro señala la puntuación de los equipos y realiza el ritual de la entrega de los trofeos (explicado en la tarea anterior).

Unidad didáctica: no pertenece a ninguna unidad didáctica, sino que el maestro la propuso en una sesión de la unidad didáctica “Atletismo” para entretener el alumnado mientras suma la puntuación de los equipos en el “Campeonato de atletismo”.

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: oposición (con contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

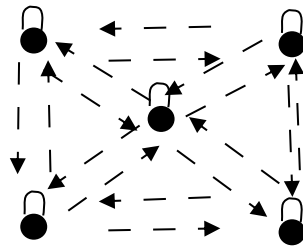
Red social: todos contra todos

Red de comunicación motriz: exclusiva inestable

Contacto corporal compañero:

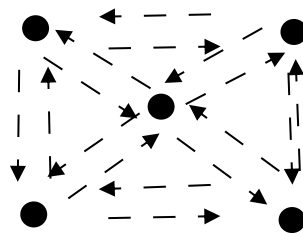
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



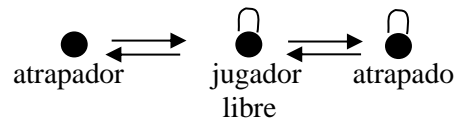
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: general fluctuante

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	JUGADOR LIBRE	JUGADOR ATRAPADO	ATRAPADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Se opone a los demás jugadores libres disputando el balón - Se opone al atrapador evitando ser golpeado 	<ul style="list-style-type: none"> - Se opone a los demás jugadores atrapados disputando el balón - Se opone a los jugadores libres intentando golpearles (para salvarse) 	<ul style="list-style-type: none"> - Se opone a los jugadores libres intentando golpearles
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza libremente por el campo de los jugadores libres (colchoneta), intentando coger el balón al mismo tiempo que evita ser golpeado por el mismo si otro jugador lo coge 	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza por todo el área de los atrapados (laterales de la colchoneta), intentando coger el balón - Va hacia la línea que divide los campos para lanzar el balón hacia los jugadores libres 	<ul style="list-style-type: none"> - Puede dar máximo 3 pasos con el balón antes de lanzarlo
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Se convierte en atrapador si logra coger el balón - Si convierte en jugador atrapado si es golpeado - Es ganador si es el último jugador libre 	<ul style="list-style-type: none"> - Se convierte en jugador libre si logra golpear algún jugador libre 	<ul style="list-style-type: none"> - Vuelve a convertirse en jugador libre cuando lanza el balón
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Intenta coger el balón para convertirse en atrapador - Evita ser golpeado por el balón 	<ul style="list-style-type: none"> - Intenta coger el balón - Si logra coger el balón, lo lanza hacia un jugador libre intentando golpearle 	<ul style="list-style-type: none"> - Lanza el balón hacia un jugador libre intentando golpearle

Nº: 102

Fechas: 16/12/2009 (miércoles)

EL CORREO DE ZAR II

Situación inicial: en el inicio de la sesión el alumnado decide, mediante votación, los dos juegos de la clase (éste y fútbol). Para organizar los dos equipos (para ambos juegos), el maestro señala que los “pares” (estudiantes que son número par en la lista de clase), se coloquen en el lado derecho y los “impares” en el lado izquierdo de la cancha multiuso, que mide aproximadamente veinte por cuarenta metros. Los once jugadores del equipo se colocan uno al lado del otro, detrás de la línea de fondo de la cancha del lado que corresponde a su equipo. El maestro entrega un papelito para cada equipo y decide el equipo que empezará siendo “ejército” y “caballeros”.

Desarrollo: el equipo que comienza de caballeros escoge un jugador para llevar el papelito en esta disputa de punto, sin que el otro equipo se entere de la persona escogida; ya que el objetivo es hacer llegar el papelito al campo adversario (la carta a Moscú). El juego comienza cuando el profesor hace sonar el silbato y grita “¡A por los caballeros!”. En este momento, los once jugadores caballeros salen del fondo de la cancha para atravesar corriendo hacia el otro extremo de la misma, intentando cruzar la línea de fondo del equipo adversario. Los jugadores del ejército, que no saben quien lleva el papelito (la carta), defienden su campo intentando tocar a los jugadores caballeros por todo el terreno de juego, para convertirlos en atrapados. El jugador atrapado debe permanecer de pie en el sitio que ha sido pillado y puede salvarse si algún jugador libre de su equipo (caballero) le toque. Es punto para el equipo caballero si el jugador que lleva la carta logra llegar al campo adversario. En el caso que todos los caballeros estén atrapados o en el campo adversario (Moscú), el maestro pregunta quién lleva el papelito. Si es uno de los jugadores que están atrapados ningún equipo puntúa. Al final de cada disputa de punto, el juego se reinicia e intercambian los equipos: el que era caballero se convierte en ejército y viceversa.

Finalización: el maestro finaliza el juego para pasar al próximo juego votado. El equipo que ha marcado más puntos es el vencedor.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en la cancha multiuso del patio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los miércoles del curso académico las clases acontecen en el patio, y los martes en el gimnasio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- la cancha multiuso mide aproximadamente cuarenta por veinte metros, está dividida transversalmente por una línea central y dispone de dos porterías, una de frente a la otra en cada extremo de la cancha, que miden dos metros de altura y tres de anchura.

- la cancha multiuso es descubierta, dispone de una valla en un lateral que da a la calle. Hay dos vallas que separan la cancha del jardín, que ocupa un lateral y un fondo de la cancha. El otro fondo también tiene valla, que separa la cancha del parque de niños.

- ha estado **nevando** moderadamente antes y durante la clase. Por esta razón, el suelo está **mojado** y algunos estudiantes resbalan. El maestro no parece importarse demasiado con la nieve, el alumnado tampoco.

Objeto: - un pedazo de papel, para cada equipo, que es blanco, mide aproximadamente cinco por cinco centímetros y pertenece al maestro.

- el papelito representa la carta que debe ser llevada por el jugador caballero escogido, para el campo adversario.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el alumnado que decide por esta actividad. Es decir, en el inicio de la sesión el maestro señala que “esta clase es vuestra”. Primeramente, los estudiantes numeran algunos juegos que les gustan. En un segundo momento realizan la votación. Empatán las actividades “Correo de Zar” y “Fútbol”; por lo que el maestro decide que en la mitad del tiempo de la clase jugarán al “Correo de Zar”, y la otra mitad al “Fútbol”. Cabe resaltar que casi todos los chicos votaron en el “Fútbol”, y las chicas y algunos chicos en el “Correo de Zar”.

- para organizar los dos equipos (para ambos juegos de la sesión), el maestro señala que los “pares” (estudiantes que son número par en la lista de clase) se coloquen en el lado derecho, y los “impares” en el lado izquierdo de la cancha polideportiva

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades de una sesión de educación física en la que se han practicado dos tareas motrices diferentes (“Correo de Zar” y “Fútbol”), ambas decididas por el alumnado.

- son destinados aproximadamente **quince minutos** para el “Correo de Zar II”, de los cincuenta minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los miércoles tienen una duración de cincuenta minutos, diferentemente de las clases de los martes que duran cincuenta y cinco minutos.

- los equipos celebran cuando marcan un punto.

- el maestro finaliza el juego para pasar al próximo juego votado, el fútbol. El equipo que tiene más puntos es el vencedor.

Unidad didáctica: no pertenece a ninguna unidad didáctica, sino que al ser la última sesión del trimestre (antes de vacaciones), el maestro permite que el alumnado escoja las tareas a ser practicadas.

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación-oposición (con comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

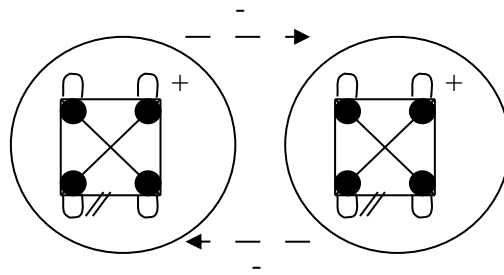
Red social: duelo por equipos disimétricos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: simple contacto

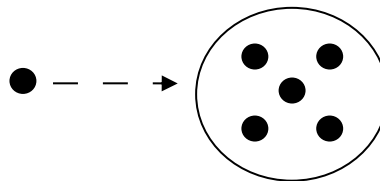
Contacto corporal adversario: simple contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



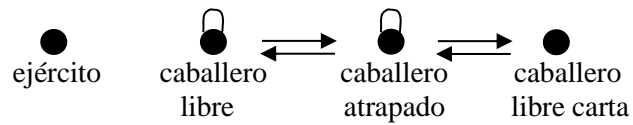
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: local

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: tiempo límite

Subespacio: objetivo material (fijo)

Esquema de roles:

	CABALLERO LIBRE	CABALLERO LIBRE CARTA	CABALLERO ATRAPADO	EJÉRCITO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Coopera con los caballeros atrapados liberándoles - Coopera con el caballero que lleva la carta, distraendo a los jugadores del ejército, para que no le atrapen - Se opone a los jugadores ejército, evitando ser atrapado 	<ul style="list-style-type: none"> - Coopera con el caballero libre y atrapado, intentando hacer llegar la carta - Se opone a los jugadores del ejército, evitando ser atrapado 	<ul style="list-style-type: none"> - Es liberado si un caballero libre colabora con él tocándole 	<ul style="list-style-type: none"> - Se opone a los caballeros libres y al caballero que lleva la carta, intentando atraparles
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Sale de detrás de la línea de fondo de la cancha, que corresponde a su equipo - Intenta atravesar la cancha hasta el otro fondo, evitando ser tocado por un jugador ejército 	<ul style="list-style-type: none"> - Sale de detrás de la línea de fondo de la cancha, que corresponde a su equipo - Intenta atravesar la cancha hasta el otro fondo (para marcar un punto), evitando ser tocado por un jugador ejército 	<ul style="list-style-type: none"> - Permanece de pie en el sitio que fue atrapado 	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza por el terreno liso (cancha multiuso), persiguiendo los caballeros libres - Puede permanecer delante de su campo, que es un fondo de la cancha, evitando que los caballeros entren en el mismo
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es caballero libre en esta disputa de punto - Se convierte en caballero atrapado si es tocado por un jugador ejército 	<ul style="list-style-type: none"> - Es caballero libre que lleva la carta en esta disputa de punto - Se convierte en caballero atrapado si es tocado por un jugador ejército 	<ul style="list-style-type: none"> - Se convierte en caballero libre o caballero libre que lleva carta si es tocado por un caballero libre 	<ul style="list-style-type: none"> - Es jugador ejército en toda la disputa de punto
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		<ul style="list-style-type: none"> - Lleva un papelito (la carta) escondido en su ropa 		

Nº: 103

Fechas: 16/12/2009 (miércoles)

FÚTBOL SALA

Situación inicial: en el inicio de la sesión el alumnado decide mediante votación los dos juegos de la clase (“Correo de Zar” y “Fútbol sala”). Para organizar los dos equipos (para ambos juegos), el maestro señala que los “pares” (estudiantes que son número par en la lista de clase), se coloquen en el lado derecho y los “impares” en el lado izquierdo de la cancha multiuso. La cancha mide aproximadamente veinte por cuarenta metros y dispone de diferentes líneas y zonas correspondientes al fútbol sala: líneas laterales que se unen en su parte central por medio de una línea recta, perpendicular a las mismas (línea central); las líneas de fondo de cada campo; un círculo de 3 metros de radio en el centro de la cancha (círculo central); el área de penalti está trazada a una distancia de 6 metros de la línea de fondo; el punto de penalti, desde donde se ejecutarán los mencionados castigos, está a una distancia de 6 metros del centro de cada una de las porterías. En cada extremo de la cancha está una portería, situadas sobre las líneas de fondo, en su parte central. Consiste en dos postes verticales, equidistantes de las esquinas y unidos en la parte superior por un travesaño horizontal. La distancia entre los postes es de aproximadamente 3 metros y la distancia del borde inferior del travesaño al suelo es de 2 metros. La profundidad de la meta, es decir, del lado interno de ambos postes hacia el exterior de la superficie de juego es de aproximadamente 80 centímetros en su parte superior y de 100 centímetros a nivel del suelo. Las redes son de nylon y se enganchan en la parte posterior de los postes y el travesaño, y la parte inferior estará sujeta a tubos encorvados. Juegan once jugadores en cada equipo: diez jugadores de campo y un portero. Los jugadores de campo se distribuyen por su campo y el portero se pone delante de su portería. Los jugadores deciden a suertes qué equipo comienza con el balón: dos jugadores de este equipo se colocan en el círculo central, y uno de ellos dispone del balón delante de sus pies.

Desarrollo: el partido comienza cuando el jugador que dispone del balón lo pasa a su compañero. El juego consiste en intentar meter el balón en la portería para marcar un punto. Para eso, los jugadores del equipo que dispone del balón atacan: realizan pases con los pies; se desplazan hacia su canasta conduciendo la pelota con los pies; se escapan de los jugadores adversarios para poder recibir el balón; buscan las mejores oportunidades para tirar la pelota a la portería; etc. Los jugadores del equipo sin balón, defienden la portería e intentan recuperar el balón a su equipo: se desplazan para evitar que los jugadores adversarios reciban el balón; persiguen al jugador adversario que está con el balón; etc. Es falta si un jugador: da o intenta dar una patada a un adversario; pone una zancadilla a un contrario para hacerlo caer o intentarlo, sea por medio de la pierna o agachándose delante o detrás de él; salta o se tira sobre un adversario; carga violentamente o de forma peligrosa a un adversario; carga por detrás a un contrario que no hace obstrucción; golpea o intenta golpear a un contrario; sujeta a un contrario o le impide la acción; empuja a un contrario con las manos o los brazos; carga a un contrario con el hombro sin disputa de balón; lleva, golpea o lanza el balón con la mano o el brazo separados del cuerpo, o intencionadamente con el brazo o mano pegado al cuerpo; se desliza para tratar de jugar el balón que está controlado por un jugador contrario. En este caso, un jugador del equipo contrario, lanza el balón a algún jugador en el sitio que ocurrió la falta. Se concederá un tiro de penalti si un jugador comete una de las faltas

antes mencionadas dentro de su área de penalti. Si el balón sale de las laterales del terreno de juego, el partido sigue. Si el balón sale por las líneas de fondo del terreno de juego lo sacará un jugador del equipo contrario al último jugador que tocó el balón desde la esquina. Si el último jugador a tocar el balón es del equipo que ataca, lo saca el portero. El equipo que mete un gol suma en el marcador un punto para el equipo. Un jugador del equipo contrario saca el balón desde el medio de la cancha, pasándolo a un compañero, y sigue el partido.

Finalización: el maestro finaliza el partido porque acaba la sesión. El equipo que ha marcado más puntos es el vencedor.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en la cancha multiuso del patio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los miércoles del curso académico las clases acontecen en el patio, y los martes en el gimnasio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- la cancha multiuso mide aproximadamente cuarenta por veinte metros, está dividida transversalmente por una línea central y dispone de dos porterías, una de frente a la otra en cada extremo de la cancha, que miden dos metros de altura y tres de anchura.

- la cancha multiuso es descubierta, dispone de una valla en un lateral que da a la calle. Hay dos vallas que separan la cancha del jardín, que ocupa un lateral y un fondo de la cancha. El otro fondo también tiene valla, que separa la cancha del parque de niños.

- ha estado **nevando** moderadamente antes y durante la clase. Por esta razón, el suelo está **mojado** y algunos estudiantes resbalan. El maestro no parece importarse demasiado con la nieve, el alumnado tampoco.

Objeto: - un balón de fútbol sala.

- el balón es esférico; de cuero o material sintético; con una circunferencia aproximada de 62 centímetros y pesa unos 400 gramos.

- el balón pertenece al colegio y se guarda en una caja con otros balones iguales, que está situada en el gimnasio.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para arbitrar e intervenir en el partido.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el alumnado que decide por esta actividad. Es decir, en el inicio de la sesión el maestro señala que “esta clase es vuestra”. Primeramente, los estudiantes numeran algunos juegos que les gustan. En un segundo momento realizan la votación. Empatán las actividades “Correo de Zar” y “Fútbol”; por lo que el maestro decide que en la mitad del tiempo de la clase jugarán al “Correo de Zar”, y la otra mitad al “Fútbol”. Cabe resaltar que casi todos los chicos votaron en el “Fútbol”, y las chicas y algunos chicos en el “Correo de Zar”.

- para organizar los dos equipos (para ambos juegos de la sesión), el maestro señala que los “pares” (estudiantes que son número par en la lista de clase) se coloquen en el lado derecho, y los “impares” en el lado izquierdo de la cancha multiuso.

- la mayoría de las chicas no participan del juego, es decir: no intentan recuperar el balón, conversan, permanecen paradas. El maestro intenta animarles en alguna ocasión, entretanto no insiste. La razón que alegan es que no se les pasa el balón, lo que es verdad.

Por otro lado, los pocos chicos que están desmotivados con el juego, el maestro les anima constantemente a intentar recuperar el balón, etc., así como celebra cuando realizan un buen pase o jugada.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades de una sesión de educación física en la que se han practicado dos tareas motrices diferentes (“Correo de Zar” y “Fútbol”), ambas decididas por el alumnado.

- son destinados aproximadamente **dieciocho minutos** para el “Fútbol”, de los cincuenta minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los miércoles tienen una duración de cincuenta minutos, diferentemente de las clases de los martes que duran cincuenta y cinco minutos.

- los equipos celebran cuando marcan un punto.

- el maestro finaliza el juego para pasar al próximo juego votado, el fútbol. El equipo que tiene más puntos es el vencedor.

Unidad didáctica: no pertenece a ninguna unidad didáctica, sino que al ser la última sesión del trimestre (antes de vacaciones), el maestro permite que el alumnado escoja las tareas a ser practicadas.

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación-oposición (con comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

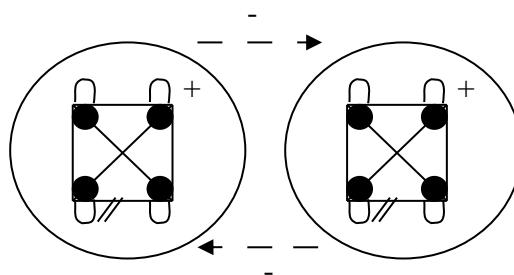
Red social: duelo por equipos simétricos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

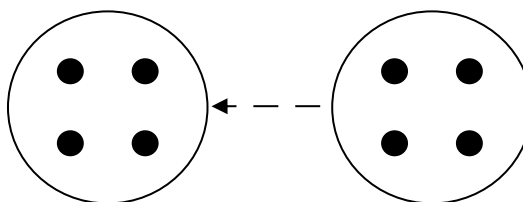
Contacto corporal adversario: sin contacto

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 puntuaciones: tiempo límite

Subespacio: objetivo material (fijo)

Esquema de roles:

	PORTERO	JUGADOR CAMPO	JUEZ
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Coopera con los jugadores de campo - Se opone a los jugadores de campo y portero del otro equipo 	<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"> - Es el árbitro e interviene cuando juzga necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se mantiene delante de la portería, que está en el extremo del terreno de juego (cancha multiuso) 	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza libremente por el terreno de juego, en función del balón - Intenta que el balón pase la línea de la portería contraria, para marcar un gol/punto 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un lateral de la cancha multiuso
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Si marca un gol es punto para su equipo - Al final del partido si su equipo tiene más puntos que el adversario, es el vencedor 	<ul style="list-style-type: none"> - Si marca un gol es punto para su equipo - Al final del partido si su equipo tiene más puntos que el adversario, es el vencedor 	<ul style="list-style-type: none"> - Es juez en todo el partido - Marca el final del partido
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Intenta agarrar el balón con las manos o intercétalo con los pies u otra parte del cuerpo, para evitar que éste entre en la portería 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza pases con el balón, lo conduce por el terreno, etc., siempre con los pies 	<ul style="list-style-type: none"> - Dispone de un silbato para intervenir

PARTE II – SEGUNDO TRIMESTRE LECTIVO

Nº: 104

Fecha: 12/01/2010 (martes)

LA CADENA

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas se distribuyen por el terreno de juego, que el gimnasio del colegio: liso, cubierto, mide aproximadamente doce por veinte metros y dispone de una colchoneta que ocupa casi la mitad de su extensión. El maestro escoge un estudiante al azar para empezar el juego atrapando.

Desarrollo: el juego comienza cuando el atrapador empieza a perseguir a los jugadores libres. Cuando el atrapador consigue tocar a algún jugador, el atrapado se convierte en atrapador, ayudando de esta manera al que hasta ahora venía realizando este trabajo. A partir de ahora, los dos atrapadores, se agarran de la mano, y van a perseguir a los demás hasta atrapar a algún otro. La pareja consigue atrapar a otro jugador. Entonces, al igual que ha sucedido antes, éste se convierte en atrapador y uniéndose de la mano formando una cadena con los anteriores, irán en busca de otra presa. En estos momentos son tres personas que persiguen, únicamente con dos manos libres, una en cada extremo de la cadena, que van a ser las únicas que pueden servir para agarrar a otro jugador. En el momento en que un cuarto jugador se agrega a la cadena, ésta se divide en dos. Es decir, pasan a ser dos cadenas que persiguen independientemente, y así siempre que sean cuatro jugadores en cada cadena.

Finalización: el juego acaba cuando queda un jugador libre, que es el ganador, y el maestro le apunta un **punto positivo**.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:

Material de apoyo: el maestro dispone de un silbato para intervenir en el juego.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado donde apunta el punto positivo para el ganador.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el profesor de educación física decide por el juego “La cadena”.

- se determina a suertes el jugador que empieza el juego atrapando. Es decir, el maestro grita un número de clase aleatoriamente, que corresponde a un estudiante.

- el maestro observa el juego. Entretanto, no interviene en la mayoría de los conflictos que surgen, por ejemplo en las discusiones en caso de trampas.

- algunos estudiantes intentan hacer trampa, principalmente fingir que no han sido atrapados. En estas situaciones, los demás jugadores se quejan entre sí y al maestro, éste último que en la mayoría de los casos no interviene.

- una alumna no participa porque está lesionada.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es uno de los juegos de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto siete juegos motores diferentes.

- son destinados aproximadamente **seis minutos** para “La cadena”, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- es vencedor el jugador libre que queda sin ser atrapado. El maestro apunta un **punto positivo** para el estudiante ganador en la lista de clase. El maestro había señalado antes de empezar el partido que el vencedor ganaría un positivo.

Unidad didáctica: “Jugamos” (Unidad Didáctica 5)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación-oposición (con comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

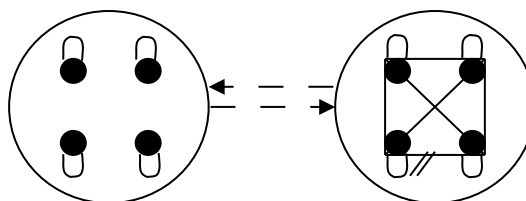
Red social: duelo disimétrico por equipos

Red de comunicación motriz: exclusiva inestable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

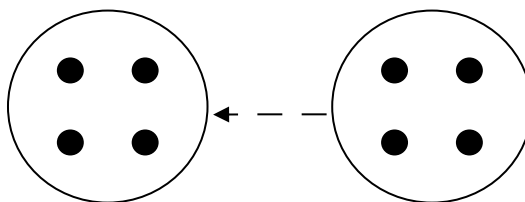
Contacto corporal adversario: simple contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



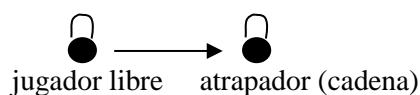
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: general convergente

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	JUGADOR LIBRE	ATRAPADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Se opone al atrapador/atrapadores de la (s) cadena (s), evitando ser tocado	- Se opone a los jugadores libres intentando tocarles/atraparles - Cooperar con los demás atrapadores de la cadena, intentando atrapar a los jugadores libres
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Se desplaza por todo el terreno de juego, evitando ser atrapado por los atrapadores de la(s) cadena (s)	- Se desplaza por todo el terreno de juego, evitando soltarse de la cadena, para intentar atrapar a los jugadores libres
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- A partir del momento que es convertido en atrapador, será atrapador hasta el final del juego - Interviene simultáneamente con los jugadores libres	- Si es atrapado se convierte en atrapador - Interviene simultáneamente con los atrapadores
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 105

Fecha: 12/01/2010 (martes)

SANFERMINES

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas se distribuyen por el terreno de juego, que es la colchoneta del gimnasio: lisa, recubierta en lona de PVC y mide aproximadamente cinco por diecinueve metros. El maestro escoge un estudiante al azar para empezar el juego atrapando y le entrega un balón de goma, parcialmente deshinchado, que deberá llevarlo en una mano.

Desarrollo: el juego comienza cuando el maestro hace sonar el silbato y el jugador atrapador empieza a correr para intentar atrapar algún jugador libre. Los jugadores libres se escapan del atrapador, evitando ser pillados, o sea, tocados por el balón que el atrapador lleva en una mano. Si el jugador libre es atrapado se intercambian los roles: el que era atrapador se convierte en jugador libre y éste, en atrapador. Los jugadores libres se convierten en invulnerables si suben en las espalderas; ya que el atrapador no puede pillarles en las mismas. Entretanto, las espalderas dejan de ser un espacio seguro en el momento en que el maestro emite un ruido con la boca (pipipi) o hace sonar el silbato; volviendo a serlo cuando el maestro detiene el ruido.

Finalización: el profesor marca el final del juego para pasar al próximo previsto.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Este juego acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - se utiliza un balón para el juego, que está parcialmente deshinchado.

- el balón es de goma, blando, de color morado y tiene un diámetro aproximado de diez centímetros.

- el balón pertenece al colegio y se guarda en una caja con otros balones similares, que está situada en el gimnasio.

Material de apoyo: - el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los números de clase del alumnado.

- el maestro dispone de un silbato para intervenir en el juego.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el profesor de educación física decide por el juego “Los Sanfermines”.

- el maestro observa el juego. Entretanto, no interviene en la mayoría de los conflictos que surgen, por ejemplo en las discusiones en caso de trampas.

- algunos estudiantes intentan hacer trampa, principalmente fingir que no han sido atrapados. En estas situaciones, los demás jugadores se quejan entre sí y al maestro, éste último que en la mayoría de los casos no interviene.

- una alumna no participa porque está lesionada.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es uno de los juegos de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto siete juegos motores diferentes.

- son destinados aproximadamente **seis minutos** para el “Los Sanfermines”, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el maestro marca el final del juego para pasar al próximo. En este momento, el profesor determina un jugador como “vencedor”, que según el maestro es el que ha jugado mejor y le apunta un **punto positivo**.

Unidad didáctica: “Jugamos” (Unidad Didáctica 5)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: oposición (con contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

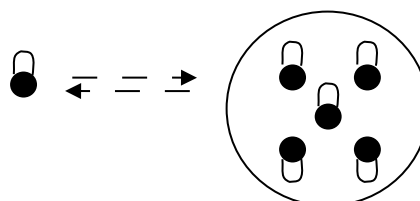
Red social: uno contra todos

Red de comunicación motriz: exclusiva inestable

Contacto corporal compañero:

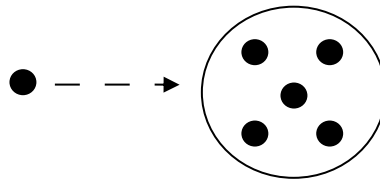
Contacto corporal adversario: simple contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: general permutante

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: sin memoria. Entretanto, al finalizar el juego el maestro determina un jugador vencedor que según el profesor ha jugado mejor.

Sistema puntuaciones:

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	ATRAPADOR	JUGADOR LIBRE	INVULNERABLE
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Se opone a los jugadores libres intentando atraparles para intercambiar los roles	- Se opone al jugador atrapador, evitando ser pillado	- Sube en las espalderas para no ser cogido por el atrapador
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Se desplaza por el terreno de juego que es liso (colchoneta del gimnasio), intentando atrapar algún jugador libre - Está prohibido de subir en las espalderas	- Se desplaza por el terreno de juego (colchoneta del gimnasio), evitando ser atrapado - Si está en riesgo de ser atrapado puede subir a las espalderas para estar inmune	- Está encima de las espalderas, que están en dos laterales de la colchoneta
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Se convierte en atrapado en el momento que es pillado - Se convierte en jugador libre si atrapa a algún jugador libre	- Si es atrapado se convierte en atrapador - Si sube en algún espacio seguro se convierte en inmune, excepto cuando el maestro suena el silbato repetidamente	- Se convierte en inmune cuando está en riesgo y vuelve a ser jugador libre cuando le parece oportuno - Cuando el maestro hace sonar el silbato repetidamente tiene que reconvertirse en jugador libre
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Agarra con una mano un balón de goma parcialmente deshinchado para atrapar	- Evita ser tocado por el balón que lleva el atrapador	

Nº: 106

Fecha: 12/01/2010 (martes)

EL TARZAN Y LOS LEONES II

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas se distribuyen por el terreno de juego, que es la colchoneta del gimnasio: lisa, recubierta en lona de PVC y mide aproximadamente cinco por diecinueve metros. El maestro elige a suertes un alumno para empezar ejecutando el rol de león (atrapador): el niño se coloca a cuatro patas en el suelo. El maestro está de pie en un lateral de la colchoneta.

Desarrollo: el juego comienza cuando el maestro hace sonar el silbato. El jugador león se desplaza a cuatro patas intentando tocar a un jugador libre, que se escapa evitando ser tocado. Cuando el león logra tocar a algún jugador, éste se convierte en león y ayudará al león a atrapar a los jugadores libres. A cada momento, la dificultad va creciendo para los jugadores libres (“tarzanes”) ya que el número de leones aumenta y el terreno de juego es pequeño.

Finalización: el juego termina cuando solamente queda un jugador libre, que es el ganador, y el maestro le apunta un **punto positivo** en la lista de clase.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Este juego acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para arbitrar el juego.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los números de clase del alumnado donde apunta el punto positivo.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el profesor de educación física decide por el juego “Tarzan y los leones”.

- el maestro observa el juego; entretanto, no interviene en la mayoría de los conflictos que surgen.

- algunos estudiantes intentan hacer trampa, principalmente fingir que no han sido atrapados. En estas situaciones, los demás jugadores se quejan entre sí y al maestro, éste último que en la mayoría de los casos no interviene.
- una alumna no participa porque está lesionada.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es uno de los juegos de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto siete juegos motores diferentes.

- son destinados aproximadamente **tres minutos** para el “Tarzan y los leones”, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el juego termina cuando solamente queda un jugador libre, que es el ganador, y el maestro le apunta un punto positivo en la lista de clase.

Unidad didáctica: “Jugamos” (Unidad Didáctica 5)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación-oposición (con comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

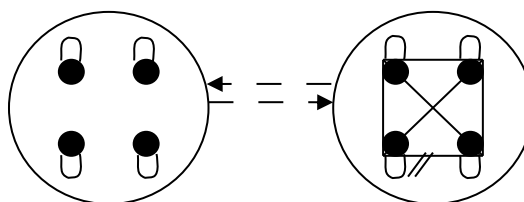
Red social: duelo disimétrico por equipos

Red de comunicación motriz: exclusiva inestable

Contacto corporal compañero: sin contacto

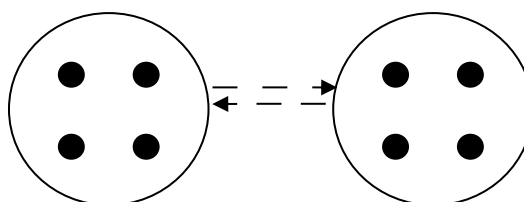
Contacto corporal adversario: simple contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



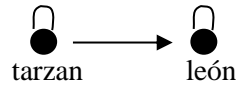
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: general convergente

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	TARZAN (JUGADOR LIBRE)	LEÓN (ATRAPADOR)
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Se opone a los leones evitando ser atrapado	- Se opone a los tarzanes intentando atraparles, para convertirles en león - Coopera con los demás leones al atrapar a los tarzanes
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Se desplaza (corriendo o andando) por el terreno de juego (colchoneta del gimnasio), evitando ser tocado por el/los león(es)	- Se desplaza a cuatro patas por el terreno de juego (colchoneta del gimnasio), intentando tocar a los tarzanes
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es tarzan hasta el momento en que es atrapado y se convierte en león - El juego acaba cuando queda un tarzan, que es el vencedor	- A partir del momento que es atrapado será león hasta el final del juego
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 107

Fecha: 12/01/2010 (martes)

LOS CAZADORES Y LOS CONEJOS IV (2 BALONES Y 3 GANADORES)

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas se distribuyen por el terreno de juego, que es liso y corresponde a todo el gimnasio del colegio, que es cubierto, mide aproximadamente doce por veinte metros y dispone de una colchoneta que ocupa casi la mitad de su extensión. El maestro dispone de un balón de goma blando y se coloca de espalda para los participantes en un extremo del terreno de juego.

Desarrollo: el juego empieza cuando el maestro lanza el balón hacia atrás. Los jugadores (conejos) intentan coger el balón o se escapan si no se lo creen capaces de alcanzarlo. El jugador conejo cuando logra coger un balón se convierte en cazador: puede dar un máximo de tres pasos en posesión del mismo para lanzarlo en dirección a otro jugador con la intención de golpearle. Si el jugador agarra el balón o lo recupera en el suelo, así como otro jugador conejo, intentará golpear a algún participante que esté cercano. En cambio, si el jugador es golpeado se convierte en conejo atrapado: habrá de sentarse y mantenerse en alerta para conseguir coger el balón desde el sitio o tocar a algún jugador, para poder levantarse y volver a estar libre. Pasados aproximadamente tres minutos del inicio del juego el maestro lanza otro balón al terreno de juego y grita “¡Una segunda!” para avisar a los jugadores.

Finalización: el maestro marca el final del juego cuando quedan tres jugadores libres. El profesor les determina vencedores y les apunta un **punto positivo** en la lista de clase.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - se utilizan dos balones en el juego. Los balones son de goma, blandos, de color amarillo y tienen un diámetro aproximado de veinte centímetros.

- los balones pertenecen al colegio y se guardan en una caja con otros balones iguales, que está situada en el gimnasio.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado donde apunta los puntos positivos.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el profesor de educación física decide por el juego “Los cazadores y los conejos”.

- el maestro observa el juego; entretanto, no interviene en la mayoría de los conflictos que surgen.

- algunos estudiantes intentan hacer trampa, principalmente fingir que no han sido atrapados. En estas situaciones, los demás jugadores se quejan entre sí y al maestro, éste último que en la mayoría de los casos no interviene.

- una alumna no participa porque está lesionada.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es uno de los juegos de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto siete juegos motores diferentes.

- son destinados aproximadamente **ocho minutos** para “Los cazadores y los conejos”, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el maestro marca el final del juego cuando quedan tres jugadores libres, para pasar al próximo juego. Es decir, como el juego tardaba en acabar (quedar un jugador libre) ha decidido finalizarlo. El profesor determina a los tres jugadores vencedores y les apunta un **punto positivo** en la lista de clase.

Unidad didáctica: “Jugamos” (Unidad Didáctica 5)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: oposición (contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

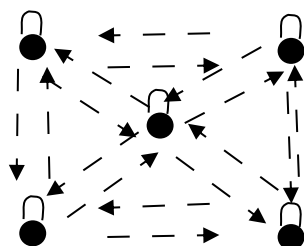
Red social: todos contra todos

Red de comunicación motriz: exclusiva inestable

Contacto corporal compañero:

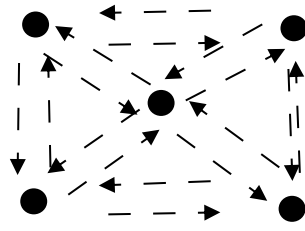
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



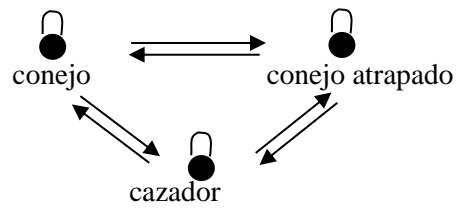
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: general fluctuante

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	CAZADOR	CONEJO	CONEJO ATRAPADO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Se opone a los conejos, intentando golpearles para atraparles	- Se opone al cazador evitando ser golpeado - Se opone a los demás conejos, disputando los balones para convertirse en cazador	- Se opone al cazador y a los conejos, intentando atraparles (tocarles) para convertirse en conejo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en el terreno liso, que es el gimnasio - Puede desplazarse hasta un máximo de tres pasos	- Está de pie en el terreno liso - Se desplaza por todo el terreno de juego, para evitar ser golpeado e intentar coger el balón - Desvía de los conejos atrapados para que no le toquen	- Está sentado en el terreno liso en el lugar que ha sido atrapado - Tiene que permanecer en el sitio: puede únicamente mover los brazos y tronco
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Se convierte en cazador cuando logra coger un balón -Se convierte otra vez en conejo cuando lanza el balón	- Se convierte en conejo atrapado cuando un cazador le golpea con un balón o si un conejo atrapado le toca	- Se convierte en conejo si toca a algún conejo o cazador - Se convierte en cazador si logra coger un balón
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de un balón - Intenta golpear a los conejos con el balón que dispone	- Intenta coger algún balón, para convertirse en cazador - Evita ser golpeado por los balones (se esquivaba, corre, etc.)	- Intenta agarrar algún balón para salvarse

Nº: 108

Fecha: 12/01/2010 (martes)

EL GATO Y EL RATÓN II (GIMNASIO)

Situación inicial: en un terreno liso que corresponde al gimnasio del colegio, que es cubierto, mide aproximadamente doce por veinte metros y dispone de una colchoneta que ocupa casi la mitad de su extensión; el maestro escoge dos números al azar que corresponden al número de clase de dos estudiantes que empezarán el juego ejecutando los roles “gato” y “ratón”. Los demás, veinte alumnos y alumnas, se organizan en parejas. Las parejas se distribuyen por todo el espacio de juego y se cogen de la mano.

Desarrollo: el juego comienza cuando el jugador gato empieza a perseguir al ratón. El gato intenta tocar al jugador ratón, que corre libremente por todo el terreno de juego esquivando de las parejas (jugadores espera que están con las manos cogidas), con la intención de atraparlo. Si el gato atrapa al ratón, se intercambian los roles: el ratón se convierte en gato y éste en ratón, y deberá huirse rápidamente. El gato tiene la opción cuando está en riesgo de ser tocado o se cansa de correr, de agarrar de la mano de algún jugador espera para salvarse: el jugador del lado contrario de esa pareja se convierte en ratón, suelta de la mano de su pareja y deberá huirse del gato.

En el transcurrir del juego el maestro añade un gato y un ratón. Es decir, escoge otros dos jugadores que están en espera para también pasar a ejecutar estos roles. A partir de este momento son dos gatos y dos ratones que intervienen independientemente; es decir, cada gato persigue a su correspondiente presa.

Obs. Algunos jugadores cantan la canción del “gato y ratón” mientras están en espera.

Finalización: el maestro marca el final del juego para pasar al próximo previsto.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el profesor de educación física decide por el juego “Los cazadores y los conejos”.

- se decide a suertes los estudiantes que empiezan el juego ejecutando los roles gato y ratón. Es decir, el maestro señala dos números de clase aleatoriamente.

- el maestro observa el juego. Entretanto, no interviene en la mayoría de los conflictos que surgen, por ejemplo en las discusiones en caso de trampas.

- en el principio del juego el maestro canta la canción del “gato y el ratón” y los estudiantes que la conocen, le acompañan. Luego el maestro deja de cantar, pero algunos estudiantes siguen cantándola (chicas, principalmente) en el transcurrir del juego, excepto cuando ejecutan en rol ratón o gato.

- en el transcurrir del juego el maestro añade un ratón y un gato, que funcionan independientemente del otro gato y ratón. Entretanto, en muchas ocasiones, los jugadores se confunden en relación a quien tienen que perseguir o escapar, principalmente cuando un ratón agarra de la mano de una espera, y éste tiene que escapar del gato que le corresponde.

- una alumna no participa porque está lesionada.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es uno de los juegos de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto siete juegos motores diferentes.

- son destinados aproximadamente **siete minutos** para “El gato y el ratón”, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el maestro marca el final del juego para pasar al próximo previsto. En ese momento, el profesor determina un ganador, que es un alumno tímido, y parece que lo hizo para motivarle.

Unidad didáctica: “Jugamos” (Unidad Didáctica 5)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación -oposición (con comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

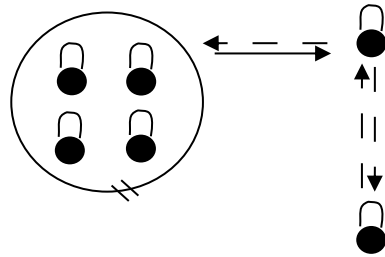
Red social: juego ambivalente

Red de comunicación motriz: ambivalente inestable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

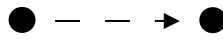
Contacto corporal adversario: simple contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



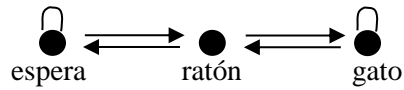
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: general permutante

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	GATO	RATÓN	ESPERA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Se opone al ratón, intentando atraparlo	- Se opone al gato, evitando ser atrapado - Cooperación y/o se opone con el espera, convirtiéndolo en ratón, al coger de una mano del espera que está a su lado	- Cooperación con el ratón, estando disponible para acogerlo o soltarse de la pareja
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Se desplaza por todo el terreno liso para atrapar al ratón, debiendo esquivarse de las parejas (jugadores espera)	- Se desplaza libremente por todo el terreno liso para escaparse del ratón, debiendo esquivarse de las parejas (jugadores espera)	- Permanece de pie en el terreno liso - Está al lado de su pareja que le coge de una mano
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Se convierte en ratón cuando atrapa al jugador que ejecutaba este rol (permutan los roles) - Interviene simultáneamente con el ratón	- Se convierte en gato si es atrapado por el jugador que ejecutaba este rol (permutan los roles) - Se convierte en espera si coge de una mano de algún jugador espera - Interviene simultáneamente con el gato	- Se convierte en ratón cuando el que era ratón coge de la mano de su pareja
RELACIÓN CON LOS OBJETOS			

Nº: 109

Fecha: 12/01/2010 (martes); 19/01/2010 (martes)

ALIEN V

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas se distribuyen por la colchoneta, que mide aproximadamente cinco por diecinueve metros, ocupa casi la mitad del gimnasio, es lisa, recubierta en lona de PVC y corresponde al área de los jugadores libres. El maestro se coloca en un lateral de la colchoneta, dispone de un balón de goma blando y señala que el juego acaba cuando quede un jugador libre que será el vencedor (“Alien”) y ganará un punto positivo.

Desarrollo: el juego empieza cuando el profesor lanza el balón hacia atrás. Los jugadores libres intentan coger el balón o se escapan si no se lo creen capaces de alcanzarlo. El jugador libre que logra coger un balón se convierte en atrapador: puede dar un máximo de tres pasos en posesión del mismo para lanzarlo en dirección a otro jugador con la intención de golpearle. Si el jugador agarra el balón o lo recupera en el suelo, así como otro jugador libre, intentará golpear a algún jugador libre que esté cercano. En cambio, si el jugador es golpeado se convierte en atrapado: se va al área exterior a la colchoneta, que la rodea, ocupando un lateral y un fondo de la misma. Cuando el balón llega al área de los jugadores atrapados, éstos lo disputan para cogerlo y lanzarlo hacia un jugador libre con la intención de golpearle, y así salvarse.

Finalización: el juego acaba cuando queda un jugador libre; éste que es el vencedor y el maestro le apunta un **punto positivo** en la lista de clase.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - un balón para el partido, que es de goma, blando y color azul. Tiene un diámetro aproximado de veinte centímetros.

- el balón pertenece al colegio y se guarda en una caja con otros balones iguales, que está situada en el gimnasio.

Material de apoyo: - el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los números de clase donde apunta el positivo.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el profesor de educación física decide por el juego “Alien”.
- el maestro observa el juego. Entretanto, no interviene en la mayoría de los conflictos que surgen, por ejemplo en las discusiones en caso de trampas.
- algunos estudiantes intentan hacer trampa, principalmente fingir que no han sido atrapados. En estas situaciones, los demás jugadores se quejan entre sí y al maestro, éste último que en la mayoría de los casos no interviene. Es decir, el profesor decide dejar que los alumnos solucionen los conflictos solos.
- los jugadores gritan eufóricamente, principalmente las chicas, cuando se escapan del balón.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es uno de los juegos de **dos sesiones** de educación física, en la que el maestro ha propuesto siete juegos motores diferentes en la primera y tres en la segunda, ambas correspondientes a la unidad didáctica de juegos conocidos por el alumnado, para el regreso de las vacaciones.

- son destinados aproximadamente cinco minutos para el “Alien” en esta versión en cada una de las sesiones; de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física. Sumando un total de **diez minutos** para el Alien con estas características.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el estudiante vencedor celebra la victoria. El maestro le apunta un **positivo** en la lista de clase como ha prometido antes de empezar el partido.

Unidad didáctica: “Jugamos” (Unidad Didáctica 5)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: oposición (con contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

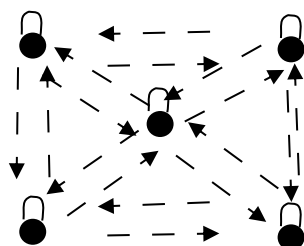
Red social: todos contra todos

Red de comunicación motriz: exclusiva inestable

Contacto corporal compañero:

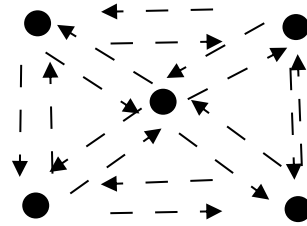
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



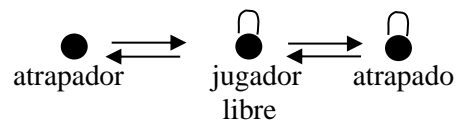
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: general fluctuante

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	JUGADOR LIBRE	JUGADOR ATRAPADO	ATRAPADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Se opone a los demás jugadores libres disputando el balón - Se opone al atrapador evitando ser golpeado 	<ul style="list-style-type: none"> - Se opone a los demás jugadores atrapados disputando el balón - Se opone a los jugadores libres intentando golpearles (para salvarse) 	<ul style="list-style-type: none"> - Se opone a los jugadores libres intentando golpearles
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza libremente por el campo de los jugadores libres (colchoneta), intentando coger el balón al mismo tiempo que evita ser golpeado por el mismo si otro jugador lo coge 	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza por todo el área de los atrapados (laterales de la colchoneta), intentando coger el balón - Va hacia la línea que divide los campos para lanzar el balón hacia los jugadores libres 	<ul style="list-style-type: none"> - Puede dar máximo 3 pasos con el balón antes de lanzarlo
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Se convierte en atrapador si logra coger el balón - Si convierte en jugador atrapado si es golpeado - Es ganador si es el último jugador libre 	<ul style="list-style-type: none"> - Se convierte en jugador libre si logra golpear algún jugador libre 	<ul style="list-style-type: none"> - Vuelve a convertirse en jugador libre cuando lanza el balón
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Intenta coger el balón para convertirse en atrapador - Evita ser golpeado por el balón 	<ul style="list-style-type: none"> - Intenta coger el balón - Si logra coger el balón, lo lanza hacia un jugador libre intentando golpearle 	<ul style="list-style-type: none"> - Lanza el balón hacia un jugador libre intentando golpearle

Nº: 110

Fecha: 12/01/2010 (martes)

EL DRAGÓN III

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas se cogen de las manos formando una cadena. El espacio para el juego es la **colchoneta** del gimnasio del colegio que ocupa casi la mitad de la extensión del mismo, es lisa, recubierta en lona de PVC y mide aproximadamente cinco por diecinueve metros.

Desarrollo: el juego empieza cuando el maestro grita “¡Ya!”. El primer jugador de la cadena, la “cabeza” del dragón, corre guiando la cadena por todo el terreno de juego y su objetivo es tocar la “cola” del dragón, que es el último jugador de la cadena.

Finalización: el **maestro** marca el final del juego cuando la cabeza logra tocar la cola del dragón.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Este juego acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el profesor de educación física decide por el juego “El dragón”.

- el maestro observa el juego. Entretanto, no interviene en la mayoría de los conflictos que surgen, por ejemplo en las discusiones en caso de trampas.

- una alumna no participa porque está lesionada.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es uno de los juegos de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto siete juegos motores diferentes.

- son destinados aproximadamente **dos minutos** para “El dragón”, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el maestro finaliza el juego en el momento en que la cabeza logra tocar la cola, y suben al aula porque se acaba la clase.

Unidad didáctica: “Jugamos” (Unidad Didáctica 5)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación-oposición (con comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

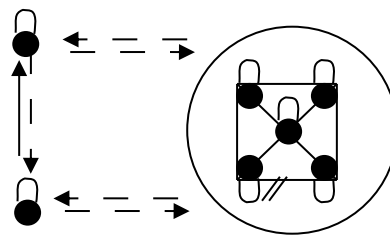
Red social: juego ambivalente

Red de comunicación motriz: ambivalente estable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

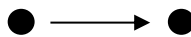
Contacto corporal adversario: simple contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	COLA	CABEZA	CUERPO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Se opone a la cabeza evitando que le toque - Coopera con los jugadores cuerpo y cabeza formando la cadena 	<ul style="list-style-type: none"> - Se opone a la cola intentando tocarla - Coopera con los jugadores cuerpo y cola formando la cadena y guiándola 	<ul style="list-style-type: none"> - Coopera con los demás jugadores (cuerpos, cabeza y cola) formando la cadena
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Es el último jugador de la cadena y está cogido de una mano de un jugador cuerpo al que no puede soltarse - Se desplaza por el terreno liso por la ruta decidida por la cabeza e intenta evitar ser tocado por ella 	<ul style="list-style-type: none"> - Es el primer jugador de la cadena y está cogido de una mano de un jugador cuerpo al que no puede soltarse - Se desplaza por el terreno liso decidiendo la ruta de la carrera, para intentar tocar la cola 	<ul style="list-style-type: none"> - Está en la cadena cogido de una mano del jugador cuerpo que va adelante y la otra mano del que va detrás, a los que no puede soltarse - Se desplaza por el terreno liso por la ruta decidida por la cabeza
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es cola en todo el juego 	<ul style="list-style-type: none"> - Es cabeza en todo el juego 	<ul style="list-style-type: none"> - Es cuerpo en todo el juego
RELACIÓN CON LOS OBJETOS			

Nº: - x -

Fecha: 13/01/2010 (miércoles)

La clase de hoy corresponde al patio, pero **llueve abundantemente** y no se puede bajar al patio. A pedido del maestro una alumna mira si el salón de actos y el gimnasio están libres, pero ambos están ocupados. Por esa razón nos quedamos en el aula y el maestro les señala que aprovechará para explicar el próximo deporte: el fútbol. El maestro explica las reglas; los sistemas de ataque y defensa; las habilidades correspondientes a este deporte; la organización de las próximas sesiones correspondientes a esta unidad didáctica; etc.

En el transcurrir de la explicación surge un conflicto entre los alumnos que les gusta el fútbol y los que no les gustan, éstos últimos que alegan que no se les pasa el balón, etc. El conflicto perdura en gran parte de la sesión y el maestro intermedia.

El maestro además corta los papelitos para organizar los tres equipos al azar para la unidad didáctica del fútbol.

Nº: 111

Fecha: 19/01/2010 (martes)

CAMPO QUEMADO VI

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas se colocan delante de las espalderas del gimnasio: el maestro sujeta una bolsa y va pasando por cada uno de los estudiantes, para que cojan un papelito. La mitad de los papeles corresponden al número 1 y la otra mitad al 2: según el número que coja el estudiante corresponde a su equipo. En uno de los papelitos de cada equipo, además del número (1 ó 2), también está escrito “capitán” y el estudiante que lo coja comenzará el juego en el cementerio de su equipo. El equipo “1” se coloca en el campo derecho y el “2” en el izquierdo del terreno de juego, que es la colchoneta del gimnasio, que ocupa casi la mitad de su extensión, es lisa, recubierta en lona de PVC y mide aproximadamente cinco por diecinueve metros. Tres bancos suecos delimitan los espacios del juego: uno representa la línea central que separa los campos adversarios y los otros dos separan el campo del cementerio adversario, que está al fondo del campo adversario. El maestro, que está en un lateral del campo, dispone de un balón de goma blando de color amarillo con un diámetro aproximado de veinte centímetros y señala que los jugadores del equipo vencedor ganarán un punto positivo.

Desarrollo: el juego comienza cuando el maestro lanza el balón hacia arriba desde un lateral del banco que separa los dos campos: ambos equipos lo disputan desde sus respectivos campos. 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 prisionero. Los jugadores del equipo (jugadores de campo y prisioneros), cuando en posesión del balón, pueden realizar 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 en el cementerio se convierte en jugador de campo cuando algún jugador de su equipo es golpeado. Los demás prisioneros solo podrán convertirse en jugador de campo si golpean a algún jugador de campo del equipo adversario. Cuando el balón sale del terreno de juego, en el lateral de la colchoneta, los propios jugadores recuperan el balón que pertenecerá a uno u otro equipo dependiendo del lugar que se sitúe el balón, es decir, según la línea imaginaria que da continuidad a los bancos que delimitan los campos (y cementerios). En este caso, el jugador que recupera el balón debe volver a su campo para lanzarlo o pasarlo.

Finalización: el juego acaba cuando el último jugador de campo es golpeado: el otro equipo es vencedor y sus jugadores se colocan en fila para que el maestro les apunte el **punto positivo** en la lista de clase.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Este juego acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.
- tres bancos suecos delimitan los espacios del juego: uno representa la línea central que separa los campos adversarios y los otros dos separan el campo del cementerio adversario, que está al fondo del campo adversario.
- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.
- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.
- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - un balón para el partido, que es de goma, blando, color amarillo y tiene un diámetro aproximado de veinte centímetros.

- el balón pertenece al colegio y se guarda en una caja con otros balones iguales, que está situada en el gimnasio.

Material de apoyo: - tres bancos suecos, que sirven para separar los diferentes espacios del juego (campos y cementerios).

- 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 gimnasio.

- cuatro estudiantes recogen y colocan los bancos en la posición para el juego. Son los encargados del material, es decir, los alumnos y alumnas que corresponden a providenciar y guardar los materiales necesarios para las clases de este mes.

- una bolsa de plástico que contiene veintidós papelitos, en los que la mitad de los papeles corresponden al número 1 y la otra mitad al 2 para separar los dos equipos.

- el maestro dispone de un silbato que utiliza para arbitrar el juego.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado dónde apunta los puntos positivos.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el profesor de educación física decide por el juego Campo quemado.

- el maestro opta por organizar los dos equipos al azar, es decir, mediante sorteo. Según el papelito que coja el estudiante corresponderá al equipo 1 ó 2. En uno de los papelitos de cada equipo, además del número (1 ó 2), también está escrito “capitán” y el estudiante que lo coja comenzará el juego en el cementerio de su equipo.

- el alumnado celebra cuando sus amigos/as cogen el mismo número, pues serán del mismo equipo.

- el maestro cuenta el número de participantes en cada equipo antes de recoger los papelitos.

- los participantes del mismo equipo aunque sean compañeros disputan el balón entre sí, principalmente cuando están aprisionados para intentar salvarse. En ocasiones, se insultan, discuten y **pelean** por el balón. En esta disputa por lanzar el balón, suelen tener ventaja los chicos más habilidosos que incluso fuerzan a sus compañeros de equipo, en las escasas veces que tienen el balón, que les pase para que tiren ellos. En función de esta disputa por lanzar el balón se pasa mucho tiempo, y el equipo adversario se queja.

Además, las chicas y algunos chicos, una vez en el cementerio allí permanecen hasta que se acabe el juego, ya que nunca tienen oportunidad de intentar salvarse. Son siempre los chicos habilidosos que lo hacen.

- los jugadores gritan mucho y muy alto, principalmente cuando se acerca al final del partido.

- el maestro observa el juego y se hace de juez: decide y pita con el silbato cuando algún jugador es golpeado. Entretanto, no interviene en los conflictos del juego señalados anteriormente.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es uno de los juegos de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto tres juegos motores diferentes.

- son destinados aproximadamente **diecisiete minutos** para el “Campo Quemado” en esta versión, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el maestro señaló antes del inicio del juego que éste acabaría cuando el último jugador de campo de uno de los equipos fuese golpeado; y el otro equipo sería vencedor y sus componentes ganarían un positivo.

- cuando acaba el juego, los estudiantes del equipo ganador celebran excesivamente la victoria y forman una fila delante del profesor que les apunta un punto positivo en la lista de clase.

Unidad didáctica: “Jugamos” (Unidad Didáctica 5)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación-oposición (comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

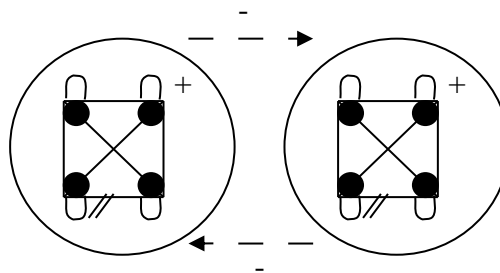
Red social: duelo simétrico por equipos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal adversario: sin contacto

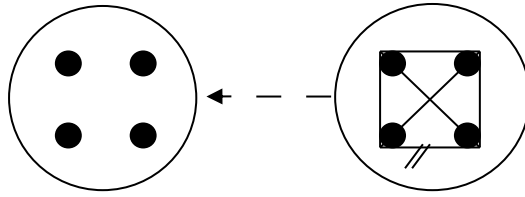
Contacto corporal compañero: sin contacto

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: sin puntuación

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	CAPITÁN	PRISIONERO	JUGADOR DE CAMPO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Puede realizar pases con los jugadores de campo de su equipo - Intenta golpear a los jugadores de campo del equipo adversario, para convertirlos en prisioneros 	<ul style="list-style-type: none"> - Puede realizar pases con los jugadores de campo y prisioneros de su equipo - Intenta golpear a los jugadores de campo del equipo adversario, para convertirlos en prisioneros 	<ul style="list-style-type: none"> - Evita ser golpeado por el balón que tira el prisionero y jugadores de campo adversarios - Puede realizar pases con los jugadores de campo y prisioneros de su equipo - Intenta golpear a los jugadores de campo del equipo adversario, para convertirlos en prisioneros
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza en el cementerio correspondiente a su equipo, que está al fondo del campo adversario 	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza en el cementerio correspondiente a su equipo, que está 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 prisionero 	<ul style="list-style-type: none"> - Se convierte en jugador de campo si golpea a algún jugador de campo adversario 	<ul style="list-style-type: none"> - Si es golpeado se convierte en prisionero - El juego termina cuando todos los jugadores de campo de uno de los equipos son convertidos en prisioneros, y el otro equipo es el ganador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Va a por el balón (en la zona del cementerio), intentando cogerlo para recuperarlo 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 del cementerio), intentando cogerlo para recuperarlo a su equipo - Tira el balón hacia los jugadores de campo adversario, intentando golpearlos 	<ul style="list-style-type: none"> - Se esquivo 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 recuperarlo a su equipo - Tira el balón hacia los jugadores de campo adversario, intentando golpearlos

Nº: 112

Fecha: 19/01/2010 (martes)

LOS CAZADORES Y LOS CONEJOS V (4 BALONES, 4 GANADORES)

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas se distribuyen por el terreno de juego, que es liso y corresponde al gimnasio del colegio: cubierto, mide aproximadamente doce por veinte metros y dispone de una colchoneta que ocupa casi la mitad de su extensión. El maestro dispone de un balón de goma blando y se coloca de espalda para los participantes en uno de los extremos del terreno de juego.

Desarrollo: el juego empieza cuando el maestro lanza el balón hacia atrás. Los jugadores (conejos) intentan coger el balón o se escapan si no se creen capaces de alcanzarlo. El jugador conejo cuando logra coger un balón se convierte en cazador: puede dar un máximo de tres pasos en posesión del mismo para lanzarlo en dirección a otro jugador con la intención de golpearle. Si el jugador agarra el balón o lo recupera en el suelo, así como otro jugador conejo, intentará golpear a algún participante que esté cercano. En cambio, si el jugador es golpeado se convierte en conejo atrapado: habrá de sentarse y mantenerse en alerta para conseguir coger el balón desde el sitio o tocar a algún jugador, para poder levantarse y volver a estar libre. En el transcurrir del juego el maestro va lanzando otros balones, con un intervalo de aproximadamente 1 minuto entre cada balón, sumando un total de cuatro balones. Cuando el profesor lanza cada balón avisa a los jugadores gritando: “¡Una segunda!”, “¡Una tercera!”, “¡Una cuarta!”.

Finalización: el maestro marca el final del juego cuando quedan cuatro jugadores libres (cada uno con un balón), para pasar al próximo juego. El profesor les determina vencedores y les apunta un **punto positivo** en la lista de clase.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - se utilizan cuatro balones en el juego.

- los balones son de goma, blandos, color amarillo y tienen un diámetro aproximado de veinte centímetros.

- los balones pertenecen al colegio y se guardan en una caja con otros balones iguales, que está situada en el gimnasio.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado donde apunta los puntos positivos.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el profesor de educación física decide por el juego “Los cazadores y los conejos”.

- el maestro observa el juego. Entretanto, no interviene en la mayoría de los conflictos que surgen, por ejemplo en las discusiones en caso de trampas.

- algunos estudiantes intentan hacer trampa, principalmente fingir que no han sido atrapados. En estas situaciones, los demás jugadores se quejan entre sí y al maestro, éste último que en la mayoría de los casos no interviene.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es uno de los juegos de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto tres juegos motores diferentes.

- son destinados aproximadamente **diez minutos** para “Los cazadores y los conejos” en esta versión; de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el maestro marca el final del juego cuando quedan cuatro jugadores libres (cada uno con un balón), para subir al aula. El profesor determina vencedores a los cuatro jugadores y les apunta un punto positivo en la lista de clase.

Unidad didáctica: “Jugamos” (Unidad Didáctica 5)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: oposición (contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

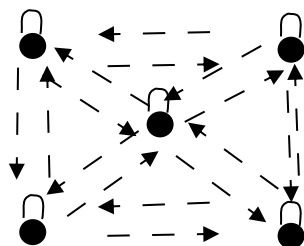
Red social: todos contra todos

Red de comunicación motriz: exclusiva inestable

Contacto corporal compañero:

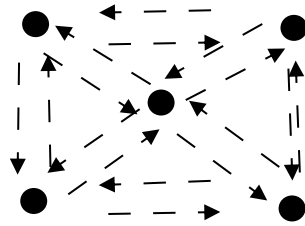
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



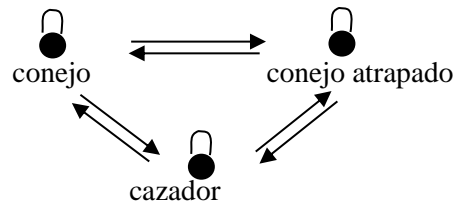
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: general fluctuante

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	CAZADOR	CONEJO	CONEJO ATRAPADO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Se opone a los conejos, intentando golpearles para atraparles	- Se opone al cazador evitando ser golpeado - Se opone a los demás conejos, disputando los balones para convertirse en cazador	- Se opone al cazador y a los conejos, intentando atraparles (tocarles) para convertirse en conejo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en el terreno liso, que es el gimnasio - Puede desplazarse hasta un máximo de tres pasos	- Está de pie en el terreno liso - Se desplaza por todo el terreno de juego, para evitar ser golpeado e intentar coger el balón - Desvía de los conejos atrapados para que no le toquen	- Está sentado en el terreno liso en el lugar que ha sido atrapado - Tiene que permanecer en el sitio: puede únicamente mover los brazos y tronco
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Se convierte en cazador cuando logra coger un balón -Se convierte otra vez en conejo cuando lanza el balón	- Se convierte en conejo atrapado cuando un cazador le golpea con un balón o si un conejo atrapado le toca	- Se convierte en conejo si toca a algún conejo o cazador - Se convierte en cazador si logra coger un balón
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de un balón - Intenta golpear a los conejos con el balón que dispone	- Intenta coger algún balón, para convertirse en cazador - Evita ser golpeado por los balones (se esquivaba, corre, etc.)	- Intenta agarrar algún balón para salvarse

Nº: 113

Fecha: 20/01/2010 (miércoles)

BANDERA

Situación inicial: el maestro explica el juego a los veintidós alumnos y alumnas, y les organiza a suertes en dos equipos (impares y pares). Los dos equipos se colocan uno enfrente del otro en un extremo de la cancha multiuso que mide aproximadamente veinte por cuarenta metros. Es decir, los jugadores del equipo impar se colocan en un extremo de la cancha, detrás de la línea de fondo; y los jugadores del equipo par se ponen en el otro extremo de la cancha en el cual está dispuesto un pañuelo verde en la portería. Un equipo ejercerá la función de atacante y otro la de defensor. Un jugador del equipo atacante ejerce la función de atrapador (“inmune”) y lleva un pañuelo rojo en el brazo. El espacio es amplio y sin obstáculos con una zona en la que el equipo atacante no puede ser pillado y otra en la que el equipo defensor tampoco puede ser pillado, o sea, detrás de las líneas de fondo correspondientes.

Desarrollo: el juego comienza cuando el profesor grita “¡A por la bandera!”. El equipo atacante trata de coger la bandera y llevarla a su zona sin ser atrapado. El equipo defensor intenta evitar que el equipo atacante coja la bandera pillando a los jugadores atacantes y evitando ser pillado por el atrapador/inmune. Cuando un defensor pilla a un jugador atacante, este último debe permanecer en el sitio que ha sido atrapado y puede librarse con un simple toque del soldado inmune. El jugador del equipo atacante que ejerce la función de atrapador (inmune) no puede coger la bandera ni ser atrapado, solo puede pillar a los jugadores defensores. Cuando pilla a un jugador defensor lo acompaña hasta afuera del espacio de juego, está eliminado.

Finalización: el juego termina cuando los defensores pillan a todos los atacantes, cuando todos los defensores son pillados por el atacante protector de la bandera, cuando un atacante consigue llevar la bandera a su campo, o cuando un defensor pilla a un atacante cuando está llevando la bandera a su campo. Si el equipo atacante logra llevar la bandera a su campo es el ganador. En cambio, si los defensores consiguen evitarlo son ellos los ganadores. Se reinicia el juego intercambiando los roles de los equipos, o sea, el que era defensor pasa a ser atacante y vice-versa.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en la cancha multiuso del patio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los miércoles del curso académico las clases acontecen en el patio, y los martes en el gimnasio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- la cancha multiuso mide aproximadamente cuarenta por veinte metros, está dividida transversalmente por una línea central y dispone de dos porterías, una de frente a la otra en cada extremo de la cancha, que miden dos metros de altura y tres de anchura.

- la cancha multiuso es descubierta, dispone de una valla en un lateral que da a la calle. Hay dos vallas que separan la cancha del jardín, que ocupa un lateral y un fondo de la cancha. El otro fondo también tiene valla, que separa la cancha del parque de niños.

Objeto: - dos pañuelos de tejido de algodón, uno rojo y otro verde, que miden aproximadamente treinta por diez centímetros.

- los pañuelos pertenecen al colegio y se guardan en una caja en el gimnasio del colegio con los demás materiales.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir en el juego.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el profesor de educación física que decide por el juego “La bandera”.

- el maestro organiza el alumnado en dos equipos al azar. Es decir, los estudiantes los cuales el número de la lista de clase son pares pertenecen a un equipo, y los estudiantes impares son del otro equipo.

- el maestro observa el juego. Entretanto, no interviene en la mayoría de los conflictos que surgen, por ejemplo en las discusiones en caso de trampas.

- algunos estudiantes intentan hacer trampa, principalmente fingir que no han sido atrapados. En estas situaciones, los jugadores se quejan entre sí y al maestro, éste último que en la mayoría de los casos no interviene.

- el maestro señala al alumnado que en este juego es fundamental que los equipos apliquen estrategias.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es uno de los juegos de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto dos juegos motores diferentes.

- son destinados aproximadamente **doce minutos** para “bandera”; de los cincuenta minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los miércoles tienen una duración de cincuenta minutos, diferentemente de las clases de los martes que duran cincuenta y cinco minutos.

- cada equipo ejecuta una vez el rol de atacante. El maestro marca el final de la actividad al final de la segunda disputa, para pasar a la próxima.

Unidad didáctica: “Jugamos” (Unidad Didáctica 5)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación-oposición (con comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

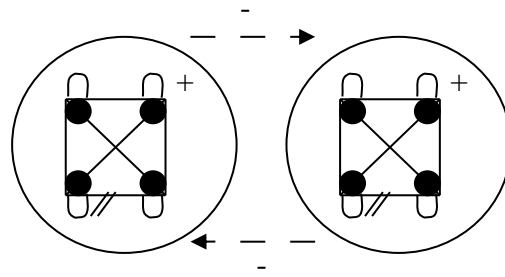
Red social: duelo disimétrico por equipos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: simple contacto

Contacto corporal adversario: simple contacto

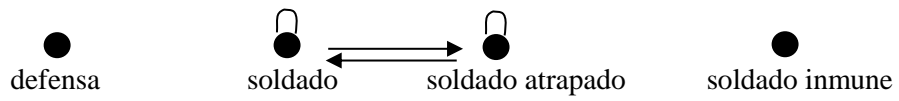
Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: local

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: objetivo material

Esquema de roles:

	DEFENSA	SOLDADO	SOLDADO INMUNE	SOLDADO ATRAPADO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Se opone a los soldados intentando atraparles - Se opone al soldado inmune evitando ser atrapado - Coopera con los demás defensores 	<ul style="list-style-type: none"> - Se opone a los defensas evitando ser atrapado - Coopera con los demás 	<ul style="list-style-type: none"> - Se opone a los defensas intentando atraparles - Se opone a los soldados atrapados, salvándoles 	<ul style="list-style-type: none"> - Coopera con el soldado inmune cuando es salvado
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza por el terreno de juego - Está invulnerable en su campo, detrás de la línea de fondo correspondiente - No puede pasar al campo de los soldados, que está detrás de la otra línea de fondo 	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza por el terreno de juego - Está invulnerable en su campo, detrás de la línea de fondo correspondiente 	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza por el terreno de juego - No puede pasar al campo de los defensores que está detrás de la línea de fondo contraria a su campo 	<ul style="list-style-type: none"> - Debe permanecer de pie en el sitio donde ha sido atrapado
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es jugador defensa hasta el final de esta disputa - Si es pillado por el soldado atrapador/inmune, está eliminado del juego 	<ul style="list-style-type: none"> - Si es atrapado por un defensor se convierte en soldado atrapado 	<ul style="list-style-type: none"> - Es soldado inmune en toda la disputa 	<ul style="list-style-type: none"> - Se convierte en soldado atrapado si es pillado por un defensor - Puede volver a convertirse en soldado si le libera el soldado inmune
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Protege la bandera (pañuelo verde) 	<ul style="list-style-type: none"> - Intenta coger la bandera y llevarla a su campo 	<ul style="list-style-type: none"> - Lleva un pañuelo rojo en el brazo para diferenciarse de los demás soldados 	

Nº: 114

Fecha: 20/01/2010 (miércoles)

LA MAZMORRA II

Situación inicial: el maestro explica el juego a los veintidós alumnos y alumnas. Los dos equipos son los mismos del juego anterior, organizados según el número de clase de los estudiantes (impares y pares). El equipo “impar” se coloca en el lado derecho y el “par” en el lado izquierdo de la cancha multiuso, que mide aproximadamente veinte por cuarenta metros, es lisa y descubierta. Los once jugadores del equipo se colocan uno al lado del otro, detrás de la línea de fondo de la cancha del extremo que corresponde al equipo, que mide aproximadamente dos por veinte metros. El maestro señala que el juego acaba cuando el último jugador de un equipo vaya a la “mazmorra” y el otro equipo será ganador.

Desarrollo: el juego comienza cuando el maestro, que está de pie en un lateral de la cancha, grita “Os toca” para un equipo. Uno de los jugadores de este equipo atraviesa la cancha corriendo y cuando llega a los jugadores adversarios, que tienen una mano estirada delante del cuerpo, decide por un jugador para tocarle la mano. El jugador escogido se convierte en atrapador y deberá tocar a su adversario, que atraviesa la cancha corriendo intentando cruzar la línea de fondo de su campo. Si el jugador que escapa es tocado por el atrapador se va a la “mazmorra”, que es la portería que está en el campo adversario: deberá agarrar con una mano a un palillo de la portería. Si el jugador que está persiguiendo no consigue atrapar al que se escapa, es él quien irá a la mazmorra de su equipo. El juego se reanuda, o sea, el maestro grita “Os toca” al otro equipo y algún jugador del mismo atravesará la cancha hacia el campo adversario, tocará a un jugador e intentará volver a su campo sin ser pillado; y así repetidamente.

Los jugadores que van yendo a la mazmorra deben agarrarse de la mano del último de la cadena de atrapados, que empieza en la portería. A partir de entonces, el jugador que sale tiene la opción de tocar la mano de un jugador adversario o, en cambio, intentar salvar a sus compañeros que están en la mazmorra. El jugador, en esta acción, tiene diez segundos para decidir si toca la mano de un jugador adversario o intenta salvar a los atrapados, es decir: esquivarse de los jugadores adversarios, atravesar el campo adversario evitando ser atrapado si no se va la mazmorra, para tocar a algún jugador de la cadena. En ese caso, todos los jugadores de la cadena están libres y deben escapar hacia su campo, evitando ser pillados por los adversarios que le persiguen, sino tiene que volver a la mazmorra.

Finalización: el juego acaba cuando todos los jugadores de un equipo están en la mazmorra y el otro equipo es vencedor. Los participantes del equipo vencedor forman una fila para que el maestro les apunte un **positivo** en la lista de clase.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en la cancha multiuso del patio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los miércoles del curso académico las clases acontecen en el patio, y los martes en el gimnasio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- la cancha multiuso mide aproximadamente cuarenta por veinte metros, está dividida transversalmente por una línea central y dispone de dos porterías, una de frente a la otra en cada extremo de la cancha, que miden dos metros de altura y tres de anchura.
- la cancha multiuso es descubierta, dispone de una valla en un lateral que da a la calle. Hay dos vallas que separan la cancha del jardín, que ocupa un lateral y un fondo de la cancha. El otro fondo también tiene valla, que separa la cancha del parque de niños.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado dónde apunta los puntos positivos a los participantes del equipo ganador.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el profesor de educación física decide por el juego “La mazmorra”.
- el maestro organiza el alumnado en dos equipos al azar. Es decir, los estudiantes los cuales el número de la lista de clase son pares pertenecen a un equipo, y los estudiantes impares son del otro equipo.
- el maestro observa el juego e indica cuando un jugador del equipo correspondiente a este turno debe ir a por los adversarios.
- algunos estudiantes intentan hacer trampa, principalmente fingir que no han sido atrapados. En estas situaciones, los jugadores se quejan entre sí y al maestro, éste último que en la mayoría de los casos no interviene.
- los participantes que están en la espera animan a los jugadores de su equipo cuando van a por los jugadores adversarios y/o mazmorra, aplaudiendo y gritando sus respectivos nombres.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es uno de los juegos de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto dos juegos motores diferentes.

- son destinados aproximadamente **veinte minutos** para “La mazmorra”; de los cincuenta minutos de la clase de educación física.
- las clases correspondientes a los miércoles tienen una duración de cincuenta minutos, diferentemente de las clases de los martes que duran cincuenta y cinco minutos.
- el juego acaba cuando todos los jugadores de un equipo están en la mazmorra, y el otro equipo es vencedor. Los participantes del equipo vencedor forman una fila para que el maestro les apunte un positivo en la lista de clase.

Unidad didáctica: “Jugamos” (Unidad Didáctica 5)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación-oposición (con comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

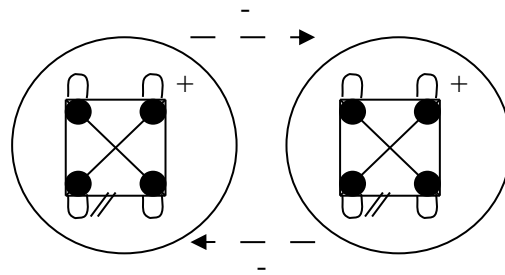
Red social: duelo simétrico por equipos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: simple contacto

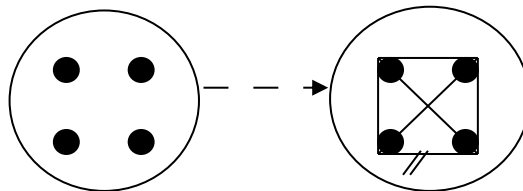
Contacto corporal adversario: simple contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



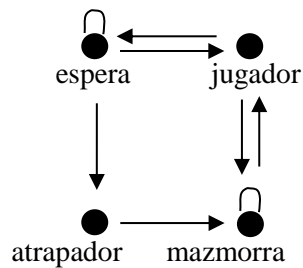
Red de interacción de marca: mixta (antagónica y cooperativa)

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: local

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	ATRAPADOR	JUGADOR	ESPERA	MAZMORRA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Se opone al jugador, intentando atraparlo para convertirlo en mazmorra 	<ul style="list-style-type: none"> - Se opone a los esperas adversarios, intentando engañarles para salvar la mazmorra sin ser atrapado - Se opone al atrapador, evitando ser pillado - Cooperar con los mazmorras, intentando tocarles para librarles 	<ul style="list-style-type: none"> - Cooperar con los demás esperas de su equipo para defender la mazmorra del jugador adversario 	<ul style="list-style-type: none"> - Si el jugador colabora tocando a algún jugador de la mazmorra, deberá escaparse para que no le pillen los esperas adversarios
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Atraviesa corriendo el terreno liso, que es la cancha multiuso, intentando tocar al jugador 	<ul style="list-style-type: none"> - Atraviesa el terreno liso, que es la cancha multiuso - Si toca la mano de un espera adversario, atraviesa la cancha corriendo para pasar la línea de fondo de su campo evitando ser atrapado - Si decide salvar a los mazmorras, esquiva de los esperas adversarios, para intentar tocar algún mazmorra, evitando ser atrapado 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie detrás de la línea de fondo de su equipo - Puede atrapar al jugador adversario si está en su campo, que es un extremo de la cancha multiuso delimitado por la línea del fondo y mide 2 por 20 metros 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie cogido de la mano de otro mazmorra, formando una cadena en el campo adversario - Si es el primer mazmorra, agarra con una mano del palillo de la portería - la cadena puede desplazarse sin soltarse de las manos ni de la portería
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Se convierte en atrapador si el jugador adversario le toca la mano - Si consigue atrapar al jugador adversario, vuelve a convertirse en espera - Se convierte en mazmorra si siendo atrapador no logra atrapar al jugador adversario 	<ul style="list-style-type: none"> - Se convierte en jugador cuando al ser el turno de su equipo, le toca - Si es atrapado por el atrapador o por los esperas adversarios, se convierte en mazmorra - Si no es atrapado, vuelve a convertirse en espera 	<ul style="list-style-type: none"> - Si convierte en jugador cuando al ser el turno de su equipo, le toca - Se convierte en atrapador si un jugador adversario toca su mano 	<ul style="list-style-type: none"> - Se convierte en espera si la mazmorra es liberada y consigue escapar a su campo
RELACIÓN CON LOS OBJETOS				

Nº: 115

Fecha: 26/01/2010 (martes)

LAS SEÑALES

Situación inicial: el maestro explica el juego a los veintidós alumnos y alumnas. Los jugadores se distribuyen por el terreno de juego, que es la colchoneta del gimnasio que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio, es lisa, recubierta en lona de PVC y mide aproximadamente cinco por diecinueve metros.

Desarrollo: el juego comienza cuando el maestro hace sonar el silbato. El juego consiste en correr por el terreno de juego y realizar las tareas que va señalando el maestro. Es decir, el maestro va gritando diferentes números, cada uno correspondiente a una tarea, y los participantes deben realizarlas en el momento adecuado y volver a correr cuando determina el profesor. Las tareas son las siguientes:

- 1) Tumbarse en el suelo.
- 2) Subir en las espalderas.
- 3) Quedar inmóvil en el sitio.
- 4) Sentarse en el suelo.

En el transcurrir del juego, el maestro añade otras tres tareas:

- 5) Subir en caballito o sostener al jugador que esté más cercano en el momento del comando.
- 6) Abrazar a un jugador que esté cerca en el momento del comando.
- 7) Dar un beso en la mejilla de un jugador que esté cerca en el momento del comando.

El maestro va eliminando a los jugadores que no ejecutan la tarea correspondiente correctamente. Es decir, que no realizan la tarea de la manera que se requiere, en el momento inadecuado o que se quede sin pareja en las tareas que lo requieren. Los jugadores eliminados se colocan en un lateral de la colchoneta.

Finalización: el maestro marca el final del juego cuando quedan cuatro jugadores en el campo. El maestro les determina ganadores y les apunta un **positivo** en la lista de clase.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Este juego acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado para apuntar los positivos.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el profesor de educación física decide por el juego “Las señales”.

- el maestro explica el funcionamiento del juego y demuestra los diferentes códigos.

- el maestro explica que se realizarán, en la clase de hoy y en la próxima, juegos relacionados con la semana de la paz (son en su mayoría juegos cooperativos/ de colaboración).

- el maestro que decide las tareas y cuando ejecutarlas.

- es el maestro quien elimina a los jugadores según sus criterios, que no son muy claros.

- los jugadores eliminados se quedan en el lateral de la colchoneta.

- algunos estudiantes ponen cara de asco cuando tienen que abrazar o besar a algún compañero, principalmente cuando toca con el sexo opuesto.

- el maestro subraya a los participantes que las tres últimas tareas (las cooperativas) son por la semana de la paz.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es uno de los juegos de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto diez actividades motrices diferentes.

- son destinados aproximadamente **ocho minutos** para “Las señales”, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el maestro marca el final del juego cuando quedan cuatro jugadores, para pasar al próximo juego. Es decir, como el juego tardaba en acabar (quedar un jugador libre) ha decidido finalizarlo. El profesor determina a las cuatro jugadoras que quedan vencedoras y les apunta un punto positivo en la lista de clase.

Unidad didáctica: “La paz” (Unidad Didáctica 6)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: otros (psicomotriz [sin comunicación motriz] y cooperación [comunicación motriz])

Dominio: otros (CAI y CAI)

Red social: otros (en solitario y cooperativa)

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: otros (sin compañero y contacto envolvente)

Contacto corporal adversario:

Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: otros (fuertemente rítmico y objetivo vivo)

Esquema de roles:

	JUGADOR	JUEZ
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none">- Corre en solitario- Según la tarea, la realiza en solitario o coopera con su pareja	<ul style="list-style-type: none">- Decide por las tareas a ser ejecutadas- Elimina a los jugadores
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none">- Se desplaza corriendo por todo el terreno liso (colchoneta del gimnasio)- Según la tarea: se tumba en el suelo; sube en las espalderas; se queda inmóvil en el sitio; se sienta en el suelo; sube en caballito o sostiene a otro jugador; abraza otro jugador; besa la mejilla de otro jugador	<ul style="list-style-type: none">- Está de pie en el terreno liso
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none">- Ejecuta las tareas cuando el juez determina- Si es eliminado del juego por el juez ya no regresa al mismo- Los cuatro últimos jugadores que quedan son los ganadores	<ul style="list-style-type: none">- Determina cuando los jugadores ejecutan las diferentes tareas
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 116

Fecha: 26/01/2010 (martes)

LA PAREJA – PRIMER EJERCICIO

Situación inicial: el maestro explica la actividad a los veintidós alumnos y alumnas. Los participantes se organizan en parejas. Las parejas se distribuyen por el terreno de juego, que es liso y corresponde a todo el gimnasio del colegio: cubierto, mide aproximadamente doce por cuarenta metros y dispone de una colchoneta que ocupa casi la mitad de su extensión. En cada pareja, un jugador se coloca delante y el otro detrás.

Desarrollo: la actividad comienza cuando el maestro hace sonar el silbato. Las parejas corren por el terreno de juego, uno delante y el otro detrás a un metro y medio aproximadamente, evitando chocarse con las demás parejas. En el momento en que el maestro hace sonar el silbato, cada pareja debe detener la carrera y realizar el ejercicio correspondiente. El ejercicio consiste en: **el jugador que va adelante abre las piernas paralelamente y el que va detrás se coloca a cuatro patas y pasa por debajo de las piernas de su compañero y se levanta delante de él.** El que iba delante pasa a estar detrás y vice-versa. Se reanuda la carrera cuando el maestro grita “¡Corriendo!”, que se detendrá cuando haga sonar el silbato, momento en que cada pareja repetirá el ejercicio, ahora con los roles intercambiados. Así ocurre repetidamente.

Finalización: el maestro marca el final del ejercicio para pasar al próximo.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el profesor de educación física que decide por esta actividad.

- el maestro explica el funcionamiento de la actividad y las diferentes tareas.
- el alumnado se organiza en parejas, éstas que serán las mismas en todos los ejercicios de esta actividad en parejas.
- las participantes que eligen su pareja y son en su mayoría formadas por dos personas del mismo género.
- el maestro explica que se realizarán, en la clase de hoy y en la próxima, juegos relacionados con la semana de la paz (son en su mayoría juegos cooperativos/ de colaboración).

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es uno de los juegos de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto diez actividades motrices diferentes.

- son destinados aproximadamente **un minuto y medio (1,5 minutos)** para el primer ejercicio del juego “La pareja”, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el maestro decide cuando las parejas realizan la tarea y cuando vuelven a correr.

- el maestro marca el final del ejercicio para pasar al próximo de la actividad.

Unidad didáctica: “La paz” (Unidad Didáctica 6)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

Dominio: CAI

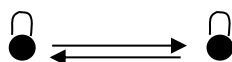
Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Contacto corporal adversario:

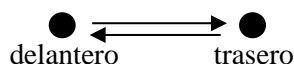
Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: local

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	JUGADOR DELANTERO	JUGADOR TRASERO	JUEZ
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Coopera con su pareja, el jugador trasero, para ejecutar la tarea	- Coopera con su pareja, el jugador delantero, para ejecutar la tarea	- Marca la ejecución de la tarea
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Corre por el terreno de juego, guiando el sentido de la carrera - Está delante de su pareja (jugador trasero) - Abre las piernas lateralmente para que el jugador trasero pase por debajo de las mismas	- Corre por el terreno de juego, persiguiendo el jugador delantero - Está detrás de su pareja (jugador delantero) - Se coloca a cuatro patas, pasa por debajo de las piernas del jugador delantero y se coloca delante de él	- Está de pie en el terreno de juego
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Se convierte en jugador trasero cuando éste pasa por debajo de sus piernas	- Se convierte en jugador delante cuando pasa por debajo de sus piernas	- Es juez en toda la actividad - Decide cuando se ejecuta el ejercicio - Marca el final para pasar al próximo
RELACIÓN CON LOS OBJETOS			

Nº: 117

Fecha: 26/01/2010 (martes)

LA PAREJA – SEGUNDO EJERCICIO

Situación inicial: el maestro explica la actividad a los veintidós alumnos y alumnas. Los participantes se organizan en parejas. Las parejas se distribuyen por el terreno de juego, que es liso y corresponde a todo el gimnasio del colegio: cubierto, mide aproximadamente doce por cuarenta metros y dispone de una colchoneta que ocupa casi la mitad de su extensión. En cada pareja, un jugador se coloca delante y el otro detrás.

Desarrollo: la actividad comienza cuando el maestro hace sonar el silbato. Las parejas corren por el terreno de juego, uno delante y el otro detrás a un metro y medio aproximadamente, evitando chocarse con las demás parejas. En el momento en que el maestro hace sonar el silbato, cada pareja debe detener la carrera y realizar el ejercicio correspondiente. El ejercicio consiste en que **el jugador que va adelante se coloca con las piernas ligeramente flexionadas y el cuerpo inclinado hacia adelante, formando un ángulo recto entre las piernas y el abdomen, y el que va detrás se coloca a aproximadamente 3 metros, corre y salta a su compañero abriendo las piernas lateralmente y se coloca delante de él.** El que iba delante pasa a estar detrás y viceversa. Se reanuda la carrera cuando el maestro grita “¡Corriendo!”, que se detendrá cuando haga sonar el silbato, momento en que cada pareja repetirá el ejercicio, ahora con los roles intercambiados. Así ocurre repetidamente.

Finalización: el maestro marca el final del ejercicio para pasar al próximo.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

- Participantes:** - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).
 - el profesor de educación física que decide por esta actividad.
 - el maestro explica el funcionamiento de la actividad y las diferentes tareas.
 - el alumnado se organiza en parejas, éstas que serán las mismas en todos los ejercicios de esta actividad en parejas.
 - las participantes que eligen su pareja y son en su mayoría formadas por dos personas del mismo género.
 - el maestro explica que se realizarán, en la clase de hoy y en la próxima, juegos relacionados con la semana de la paz (son en su mayoría juegos cooperativos/ de colaboración).

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las tareas de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto diez actividades motrices diferentes.

- son destinados aproximadamente **un minuto y medio (1,5 minutos)** para el segundo ejercicio del juego “La pareja”, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el maestro decide cuando las parejas realizan la tarea y cuando vuelven a correr.

- el maestro marca el final del ejercicio para pasar al próximo de la actividad.

Unidad didáctica: “La paz” (Unidad Didáctica 6)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

Dominio: CAI

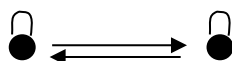
Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Contacto corporal adversario:

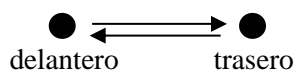
Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: local

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:**Subespacio:** fuertemente rítmico**Esquema de roles:**

	JUGADOR DELANTERO	JUGADOR TRASERO	JUEZ
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Coopera con su pareja, el jugador trasero, para ejecutar la tarea	- Coopera con su pareja, el jugador delantero, para ejecutar la tarea	- Marca la ejecución de la tarea
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Corre por el terreno de juego, guiando el sentido de la carrera - Está delante de su pareja (jugador trasero) - Se coloca con las piernas ligeramente flexionadas y el cuerpo inclinado hacia adelante, formando un ángulo recto entre las piernas y el abdomen	- Corre por el terreno de juego, persiguiendo el jugador delantero - Está detrás de su pareja (jugador delantero) - Se coloca a aproximadamente 3 metros, corre y salta a su compañero abriendo las piernas lateralmente y se coloca delante de él	- Está de pie en el terreno de juego
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Se convierte en jugador trasero cuando éste le salta	- Se convierte en jugador delante cuando le salta	- Es juez en toda la actividad - Decide cuando se ejecuta el ejercicio - Marca el final para pasar al próximo
RELACIÓN CON LOS OBJETOS			

Nº: 118

Fecha: 26/01/2010 (martes)

LA PAREJA – TERCER EJERCICIO

Situación inicial: el maestro explica la actividad a los veintidós alumnos y alumnas. Los participantes se organizan en parejas. Las parejas se distribuyen por el terreno de juego, que es liso y corresponde a todo el gimnasio del colegio: cubierto, mide aproximadamente doce por cuarenta metros y dispone de una colchoneta que ocupa casi la mitad de su extensión. En cada pareja, un jugador se coloca delante y el otro detrás.

Desarrollo: la actividad comienza cuando el maestro hace sonar el silbato. Las parejas corren por el terreno de juego, uno delante y el otro detrás a un metro y medio aproximadamente, evitando chocarse con las demás parejas. En el momento en que el maestro hace sonar el silbato, cada pareja debe detener la carrera y realizar el ejercicio correspondiente. El ejercicio consiste en que **el jugador que va adelante se coloca con las piernas semiflexionadas y el que va detrás sube en su espalda (en caballito), y se mantienen algunos segundos en la postura.** El que iba delante pasa a estar detrás y viceversa. Se reanuda la carrera cuando el maestro grita “¡Corriendo!”, que se detendrá cuando haga sonar el silbato, momento en que cada pareja repetirá el ejercicio, ahora con los roles intercambiados. Así ocurre repetidamente.

Finalización: el maestro marca el final del ejercicio para pasar al próximo.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el profesor de educación física que decide por esta actividad.

- el maestro explica el funcionamiento de la actividad y las diferentes tareas.
- el alumnado se organiza en parejas, éstas que serán las mismas en todos los ejercicios de esta actividad en parejas.
- las participantes que eligen su pareja y son en su mayoría formadas por dos personas del mismo género.
- el maestro explica que se realizarán, en la clase de hoy y en la próxima, juegos relacionados con la semana de la paz (son en su mayoría juegos cooperativos/ de colaboración).

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las tareas de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto diez actividades motrices diferentes.

- son destinados aproximadamente **un minuto y medio (1,5 minutos)** para el tercer ejercicio del juego “La pareja”, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el maestro decide cuando las parejas realizan la tarea y cuando vuelven a correr.

- el maestro marca el final del ejercicio para pasar al próximo de la actividad.

Unidad didáctica: “La paz” (Unidad Didáctica 6)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (con comunicación motriz)

Dominio: CAI

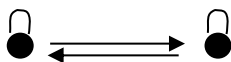
Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Contacto corporal adversario:

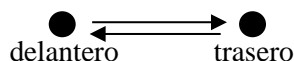
Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: local

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	JUGADOR DELANTERO	JUGADOR TRASERO	JUEZ
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Coopera con su pareja, el jugador trasero, para ejecutar la tarea	- Coopera con su pareja, el jugador delantero, para ejecutar la tarea	- Marca la ejecución de la tarea
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Corre por el terreno de juego, guiando el sentido de la carrera - Está delante de su pareja (jugador trasero) - Se coloca con las piernas semiflexionadas, para que el que va detrás suba en su espalda (en caballito)	- Corre por el terreno de juego, persiguiendo el jugador delantero - Está detrás de su pareja (jugador delantero) - Sube en la espalda de su pareja (en caballito), el jugador delantero - Se coloca delante de su pareja	- Está de pie en el terreno de juego
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Se convierte en jugador trasero cuando se reanuda la carrera	- Se convierte en jugador delantero cuando se reanuda la carrera	- Es juez en toda la actividad - Decide cuando se ejecuta el ejercicio - Marca el final para pasar al próximo
RELACIÓN CON LOS OBJETOS			

Nº: 119

Fecha: 26/01/2010 (martes)

LA PAREJA – CUARTO EJERCICIO

Situación inicial: el maestro explica la actividad a los veintidós alumnos y alumnas. Los participantes se organizan en parejas. Las parejas se distribuyen por el terreno de juego, que es liso y corresponde a todo el gimnasio del colegio: cubierto, mide aproximadamente doce por cuarenta metros y dispone de una colchoneta que ocupa casi la mitad de su extensión. En cada pareja, un jugador se coloca delante y el otro detrás.

Desarrollo: la actividad comienza cuando el maestro hace sonar el silbato. Las parejas corren por el terreno de juego, uno delante y el otro detrás a un metro y medio aproximadamente, evitando chocarse con las demás parejas. En el momento en que el maestro hace sonar el silbato, cada pareja debe detener la carrera y realizar el ejercicio correspondiente. El ejercicio consiste en que **el jugador que va adelante apoye las dos manos en el suelo y estire los brazos, con el cuerpo estirado, y el que está detrás agarra a sus tobillos: se desplazan hacia adelante hasta que el maestro señale.** El que iba delante pasa a estar detrás y vice-versa. Se reanuda la carrera cuando el maestro grita “¡Corriendo!”, que se detendrá cuando haga sonar el silbato, momento en que cada pareja repetirá el ejercicio, ahora con los roles intercambiados. Así ocurre repetidamente.

Finalización: el maestro marca el final del ejercicio para pasar al próximo.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el profesor de educación física que decide por esta actividad.

- el maestro explica el funcionamiento de la actividad y las diferentes tareas.
- el alumnado se organiza en parejas, éstas que serán las mismas en todos los ejercicios de esta actividad en parejas.
- las participantes que eligen su pareja y son en su mayoría formadas por dos personas del mismo género.
- el maestro explica que se realizarán, en la clase de hoy y en la próxima, juegos relacionados con la semana de la paz (son en su mayoría juegos cooperativos/ de colaboración).

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto diez actividades motrices diferentes.

- son destinados aproximadamente **un minuto y medio (1,5 minutos)** para el cuarto ejercicio del juego “La pareja”, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el maestro decide cuando las parejas realizan la tarea y cuando vuelven a correr.

- el maestro marca el final del ejercicio para pasar al próximo de la actividad.

Unidad didáctica: “La paz” (Unidad Didáctica 6)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (con comunicación motriz)

Dominio: CAI

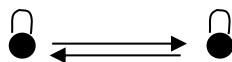
Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Contacto corporal adversario:

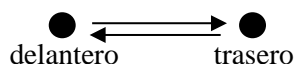
Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: local

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	JUGADOR DELANTERO	JUGADOR TRASERO	JUEZ
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Coopera con su pareja, el jugador trasero, para ejecutar la tarea	- Coopera con su pareja, el jugador delantero, para ejecutar la tarea	- Marca la ejecución de la tarea
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Corre por el terreno de juego, guiando el sentido de la carrera - Está delante de su pareja (jugador trasero) - Apoya las dos manos en el suelo con el cuerpo estirado y el jugador trasero le agarra los tobillos: se desplazan en esta postura	- Corre por el terreno de juego, persiguiendo el jugador delantero - Está detrás de su pareja (jugador delantero) - Agarra los tobillos de su pareja, que tiene el cuerpo estirado apoyando las dos manos en el suelo, y se desplaza hacia adelante	- Está de pie en el terreno de juego
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Se convierte en jugador trasero cuando se reanuda la carrera	- Se convierte en jugador delante cuando se reanuda la carrera	- Es juez en toda la actividad - Decide cuando se ejecuta el ejercicio - Marca el final para pasar al próximo
RELACIÓN CON LOS OBJETOS			

Nº: 120

Fecha: 26/01/2010 (martes)

LA PAREJA – QUINTO EJERCICIO

Situación inicial: el maestro explica la actividad a los veintidós alumnos y alumnas. Los participantes se organizan en parejas. Las parejas se distribuyen por el terreno de juego, que es liso y corresponde a todo el gimnasio del colegio: cubierto, mide aproximadamente doce por cuarenta metros y dispone de una colchoneta que ocupa casi la mitad de su extensión. En cada pareja, un jugador se coloca delante y el otro detrás.

Desarrollo: la actividad comienza cuando el maestro hace sonar el silbato. Las parejas corren por el terreno de juego, uno delante y el otro detrás a un metro y medio aproximadamente, evitando chocarse con las demás parejas. En el momento en que el maestro hace sonar el silbato, cada pareja debe detener la carrera y realizar el ejercicio correspondiente. El ejercicio consiste en que el **jugador que va adelante se tumbe boca abajo en el suelo y el que va detrás agarra a los tobillos de su compañero y le arrastra por el terreno de juego**. El que iba delante pasa a estar detrás y vice-versa. Se reanuda la carrera cuando el maestro grita “¡Corriendo!”, que se detendrá cuando haga sonar el silbato, momento en que cada pareja repetirá el ejercicio, ahora con los roles intercambiados; y así ocurre repetidamente.

Finalización: el maestro marca el final del ejercicio para pasar al próximo.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el profesor de educación física que decide por esta actividad.

- el maestro explica el funcionamiento de la actividad y las diferentes tareas.
- el alumnado se organiza en parejas, éstas que serán las mismas en todos los ejercicios de esta actividad en parejas.
- las participantes que eligen su pareja y son en su mayoría formadas por dos personas del mismo género.
- el maestro explica que se realizarán, en la clase de hoy y en la próxima, juegos relacionados con la semana de la paz (son en su mayoría juegos cooperativos/ de colaboración).

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto diez actividades motrices diferentes.

- son destinados aproximadamente **un minuto y medio (1,5 minutos)** para el quinto ejercicio del juego “La pareja”, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el maestro decide cuando las parejas realizan la tarea y cuando vuelven a correr.

- el maestro marca el final del ejercicio para pasar al próximo de la actividad.

Unidad didáctica: “La paz” (Unidad Didáctica 6)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (con comunicación motriz)

Dominio: CAI

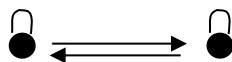
Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Contacto corporal adversario:

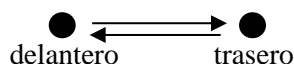
Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: local

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	JUGADOR DELANTERO	JUGADOR TRASERO	JUEZ
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Coopera con su pareja, el jugador trasero, para ejecutar la tarea	- Coopera con su pareja, el jugador delantero, para ejecutar la tarea	- Marca la ejecución de la tarea
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Corre por el terreno de juego, guiando el sentido de la carrera - Está delante de su pareja (jugador trasero) - Se tumba boca abajo en el suelo para que el que va detrás le agarre los tobillos y le arrastre por el terreno de juego	- Corre por el terreno de juego, persiguiendo el jugador delantero - Está detrás de su pareja (jugador delantero) - Agarra los tobillos del jugador delantero, que está tumbado boca abajo, y le arrastra por el terreno de juego	- Está de pie en el terreno de juego
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Se convierte en jugador trasero cuando se reanuda la carrera	- Se convierte en jugador delante cuando se reanuda la carrera	- Es juez en toda la actividad - Decide cuando se ejecuta el ejercicio - Marca el final para pasar al próximo
RELACIÓN CON LOS OBJETOS			

Nº: 121

Fecha: 26/01/2010 (martes)

LA PAREJA – SEXTO EJERCICIO

Situación inicial: el maestro explica la actividad a los veintidós alumnos y alumnas. Los participantes se organizan en parejas. Las parejas se distribuyen por el terreno de juego, que es liso y corresponde a todo el gimnasio del colegio: cubierto, mide aproximadamente doce por cuarenta metros y dispone de una colchoneta que ocupa casi la mitad de su extensión. En cada pareja, un jugador se coloca delante y el otro detrás.

Desarrollo: la actividad comienza cuando el maestro hace sonar el silbato. Las parejas corren por el terreno de juego, uno delante y el otro detrás a un metro y medio aproximadamente, evitando chocarse con las demás parejas. En el momento en que el maestro hace sonar el silbato, cada pareja debe detener la carrera y realizar el ejercicio correspondiente. El ejercicio consiste en que el **jugador que va adelante se tumbe boca arriba en el suelo y el que va detrás agarra a los tobillos de su compañero y le arrastra por el terreno de juego**. El que iba delante pasa a estar detrás y vice-versa. Se reanuda la carrera cuando el maestro grita “¡Corriendo!”, que se detendrá cuando haga sonar el silbato, momento en que cada pareja repetirá el ejercicio, ahora con los roles intercambiados; y así ocurre repetidamente.

Finalización: el maestro marca el final del ejercicio para pasar al próximo.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el profesor de educación física que decide por esta actividad.

- el maestro explica el funcionamiento de la actividad y las diferentes tareas.
- el alumnado se organiza en parejas, éstas que serán las mismas en todos los ejercicios de esta actividad en parejas.
- las participantes que eligen su pareja y son en su mayoría formadas por dos personas del mismo género.
- el maestro explica que se realizarán, en la clase de hoy y en la próxima, juegos relacionados con la semana de la paz (son en su mayoría juegos cooperativos/ de colaboración).

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto diez actividades motrices diferentes.

- son destinados aproximadamente **un minuto y medio (1,5 minutos)** para el sexto ejercicio del juego “La pareja”, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el maestro decide cuando las parejas realizan la tarea y cuando vuelven a correr.

- el maestro marca el final del ejercicio para pasar al próximo de la actividad.

Unidad didáctica: “La paz” (Unidad Didáctica 6)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

Dominio: CAI

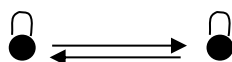
Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Contacto corporal adversario:

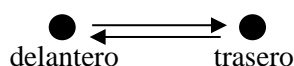
Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: local

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	JUGADOR DELANTERO	JUGADOR TRASERO	JUEZ
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Coopera con su pareja, el jugador trasero, para ejecutar la tarea	- Coopera con su pareja, el jugador delantero, para ejecutar la tarea	- Marca la ejecución de la tarea
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Corre por el terreno de juego, guiando el sentido de la carrera - Está delante de su pareja (jugador trasero) - Se tumba boca arriba en el suelo para que el que va detrás le agarre los tobillos y le arrastre por el terreno de juego	- Corre por el terreno de juego, persiguiendo el jugador delantero - Está detrás de su pareja (jugador delantero) - Agarra los tobillos del jugador delantero, que está tumbado boca arriba, y le arrastra por el terreno de juego	- Está de pie en el terreno de juego
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Se convierte en jugador trasero cuando se reanuda la carrera	- Se convierte en jugador delantero cuando se reanuda la carrera	- Es juez en toda la actividad - Decide cuando se ejecuta el ejercicio - Marca el final para pasar al próximo
RELACIÓN CON LOS OBJETOS			

Nº: 122

Fecha: 26/01/2010 (martes)

LA PAREJA – SÉPTIMO EJERCICIO (PELEA DE GALLOS)

Situación inicial: el maestro explica la actividad a los veintidós alumnos y alumnas. Los participantes están organizados en parejas, que son las mismas de las tareas anteriores. Las parejas se distribuyen por el terreno de juego, que es liso y corresponde a todo el gimnasio del colegio: cubierto, mide aproximadamente doce por cuarenta metros y dispone de una colchoneta que ocupa casi la mitad de su extensión.

Desarrollo: la actividad comienza cuando el maestro señala. En cada pareja, 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 y se tocan de 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. Cuando eso ocurre, se reanuda la lucha.

Finalización: el maestro marca el final de la actividad para pasar a la próxima.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.
- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.
- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.
- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el profesor de educación física que decide por esta actividad.
- el maestro explica el funcionamiento de la actividad y las diferentes tareas.
- el alumnado se organiza en parejas, éstas que serán las mismas en todos los ejercicios de esta actividad en parejas.

- los participantes que eligen su pareja y son en su mayoría formadas por dos personas del mismo género.
- el maestro explica que se realizarán, en la clase de hoy y en la próxima, juegos relacionados con la semana de la paz (son en su mayoría juegos cooperativos/ de colaboración).
- algunos jugadores, en su totalidad chicos, no respetan las reglas del juego. Es decir, se agarran, se empujan, se tumban en el suelo. El maestro no les dice nada.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto diez actividades motrices diferentes.

- son destinados aproximadamente **dos minutos** para el sexto ejercicio del juego “La pareja”, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el maestro marca el final de la actividad para pasar a la próxima.

Unidad didáctica: “La paz” (Unidad Didáctica 6)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: oposición (con contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

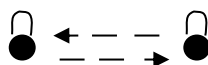
Red social: duelo individual (simétrico)

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero:

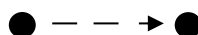
Contacto corporal adversario: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	JUGADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Se opone al jugador adversario intentando desequilibrarle al mismo tiempo que evita desequilibrarse
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de cuclillas en un terreno liso 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
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es jugador en toda la tarea - Interviene simultáneamente con el otro jugador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	

Nº: 123

Fecha: 26/01/2010 (martes)

CARRERA EN EQUIPOS – LOS NÚMEROS

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas se colocan delante de las espalderas del gimnasio: el maestro sujeta una bolsa y va pasando por cada uno de los estudiantes para que cojan un papelito. Cada cuarto de los papeles corresponden a los números 1, 2, 3 y 4: según el número que coja el estudiante corresponde a su equipo. Los equipos se colocan en filas, paralelas unas a otras en uno de los extremos de la colchoneta del gimnasio, que mide aproximadamente cinco por diecinueve metros, es lisa y recubierta en lona de PVC. El maestro explica la actividad y solicita a los participantes, de cada equipo, que se coloquen a una distancia de un metro entre cada jugador de la fila. En cada equipo, cada jugador corresponde a un número según el orden en que se encuentra en la fila. Es decir, el primer de la fila es el 1, el segundo el 2, ..., y el sexto el 6. Los mismos números de cada equipo tienen que estar en la misma recta.

Desarrollo: la actividad empieza en el momento en que el maestro grita un número, del 1 al 6. El jugador que corresponde a este número, en cada equipo, debe correr hacia adelante en zigzag entre sus compañeros que están delante de él, volver en el sentido contrario hasta el último jugador y volver a su posición, siempre en zigzag entre los jugadores. El maestro, que se hace de juez, decide y apunta un punto para el equipo en que el jugador ha llegado primero a su posición inicial. El maestro grita otro número y el jugador correspondiente realiza la misma tarea. Así ocurre repetidamente, o sea, el maestro va gritando diferentes números.

Finalización: la actividad acaba cuando un equipo marque el décimo punto. Este equipo es el ganador y sus participantes ganan un **punto positivo**.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Este juego acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:

Material de apoyo: -una bolsa de plástico con veintidós papelitos (cada cuarto corresponde al número 1, 2,3 y 4) para separar los cuatro equipos.

- el maestro dispone de un silbato que utiliza para intervenir en el juego.
- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado para apuntar los positivos.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el profesor que decide por esta actividad y la explica detalladamente al alumnado.
- el maestro opta por organizar los cuatro equipos al azar, es decir, mediante sorteo. Según el papelito que coja el estudiante corresponderá al equipo 1, 2,3 ó 4.
- el alumnado celebra cuando sus amigos/as cogen el mismo número, pues serán del mismo equipo.
- el maestro cuenta los participantes de cada equipo antes de recoger los papelitos.
- el maestro explica que se realizarán, en la clase de hoy y en la próxima, juegos relacionados con la semana de la paz (en su mayoría cooperativos/ de colaboración).
- los jugadores que están en espera animan a sus compañeros, gritan, celebran cuando vuelven a la posición, etc.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto diez actividades motrices diferentes.

- son destinados aproximadamente **diez minutos** para la “La carrera en equipos”, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.
- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.
- la actividad acaba cuando un equipo marque el décimo punto. Este equipo es el ganador y sus participantes ganan un punto positivo.

Unidad didáctica: “La paz” (Unidad Didáctica 6)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (con comunicación motriz)

Dominio: CAI

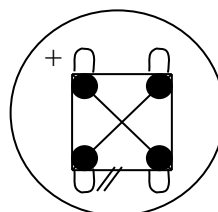
Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

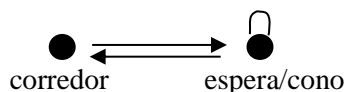
Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca
Red de cambio de roles: local

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria
Sistema puntuaciones: puntuación límite
Subespacio: a atravesar

Esquema de roles:

	ESPERA/CONO	CORREDOR	JUEZ
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Coopera con el corredor y los demás conos, manteniéndose estático para facilitar el pasaje del corredor	- Corre en solitario evitando tocar a sus compañeros (conos), que facilitan su pasaje	- Facilita la ejecución de la tarea - Decide los corredores en cada disputa de punto
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en el terreno liso - Permanece estático en la posición que le corresponde de la fila (1, 2, 3, 4, 5 ó 6)	- Corre hacia adelante en zigzag entre sus compañeros que están delante en la fila, vuelve en el sentido contrario hasta el último jugador de la fila y regresa a su posición, siempre corriendo en zigzag entre los esperas/conos de su equipo	- Está de pie en un lateral del terreno de juego
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Se convierte en corredor cuando el juez grita su número	- Intenta ejecutar la tarea lo más rápido posible para acabarla antes de los demás equipos, y marcar un punto para su equipo - Vuelve a convertirse en cono cuando regresa a su posición	- Marca el inicio de cada carrera
RELACIÓN CON LOS OBJETOS			

Nº: 124

Fecha: 26/01/2010 (martes)

COLOCÁNDOSE EN ORDEN EN EL BANCO - POR EQUIPOS

Situación inicial: antes del inicio de la actividad anterior, para formar los equipos, veintidós alumnos y alumnas se colocan delante de las espalderas del gimnasio: el maestro sujeta una bolsa y va pasando por cada uno de los estudiantes para que cojan un papelito. Cada cuarto de los papeles corresponden a los números 1, 2, 3 y 4: según el número que coja el estudiante corresponde a su equipo. Cada equipo dispone de un banco sueco que están colocados unos paralelos a otros en el lateral del gimnasio, que es liso y mide aproximadamente siete por veinte metros. Los participantes, de cada equipo, se colocan encima de su banco sueco. El maestro explica la tarea y señala que el equipo que termine primero es vencedor y que si algún jugador cae del banco su equipo está desclasificado.

Desarrollo: la actividad comienza cuando el maestro hace sonar el silbato. La actividad consiste en que los participantes de cada equipo se coloquen en el orden determinado por el maestro (número de lista y estatura), sin que ningún participante se caiga del banco, sino el equipo es desclasificado. Para eso, el equipo coopera creando estrategias para intercambiar la posición que ocupan en los bancos, empezando por pequeños grupos hasta que todos los participantes del equipo estén en el orden.

Finalización: el juego acaba en el momento en que un equipo está en el orden solicitado. Este equipo es ganador y el maestro apunta **un positivo** para sus integrantes.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul.

- este juego tiene lugar en el **lateral** de la colchoneta, que mide aproximadamente siete por veinte metros y tiene la superficie lisa formada por baldosas de color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:- cuatro bancos suecos, uno para cada equipo. Los cuatro bancos están colocados uno al lado del otro.

- 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 gimnasio.

- cuatro estudiantes recogen y colocan los bancos en la posición para la actividad. Son los encargados del material, es decir, los alumnos y alumnas que corresponden a providenciar y guardar los materiales necesarios para las clases en este mes.

Material de apoyo: - el maestro posee un silbato para intervenir, por ejemplo cuando se entera que algún practicante ha caído del banco y para pasar a la próxima actividad.

- el profesor tiene un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los números de clase del alumnado donde apunta los puntos positivos.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el profesor de educación física que decide por esta actividad.

- el maestro explica que se realizarán, en la clase de hoy y en la próxima, juegos relacionados con la semana de la paz (son en su mayoría juegos cooperativos/ de colaboración).

- el maestro explica la tarea al alumnado subrayando que es un juego de cooperación, o sea, que el grupo debe cooperar para conseguir el objetivo, que es colocarse todos los participantes en el orden determinado encima del banco.

- los equipos son los mismos de la actividad anterior, en la que el maestro opta por organizar los cuatro equipos al azar, es decir, mediante sorteo. Según el papelito que coja el estudiante corresponderá al equipo 1, 2,3 ó 4.

- el alumnado celebra cuando sus amigos/as cogen el mismo número, pues serán del mismo equipo.

- el maestro cuenta el número de participantes en cada equipo antes de recoger los papelitos.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es uno de las actividades de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto diez actividades motrices diferentes.

- son destinados aproximadamente **cinco minutos** para este juego, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- antes de empezar la tarea, el maestro explica que el equipo que la termine primero será el vencedor y que si algún jugador cae de los bancos su equipo será desclasificado.

- el juego es realizado dos veces, cada una con un orden diferente a ser cumplido: número de clase y estatura, ambos del menor al mayor.

Unidad didáctica: “La paz” (Unidad Didáctica 6)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (con comunicación motriz)

Dominio: CAI

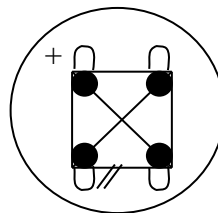
Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: a atravesar

Esquema de roles:

	PRACTICANTE
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Coopera con los practicantes de su equipo para colocarse en el orden solicitado encima del banco; sea abrazándose, uno pasando por encima del otro u de otra manera
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie encima de un banco sueco con sus compañeros de equipo - Está entre dos practicantes de su equipo y debe ir intercambiando de lugar en el banco con los demás practicantes, para que se coloquen en el orden solicitado - No puede caer del banco, es decir tocar el/los pie(s) en el suelo, sino su equipo es desclasificado
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es practicante durante toda la actividad - Intenta cumplir la tarea en el menor tiempo posible para que su equipo acabe primero y sea el vencedor del juego
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de un banco sueco para ejecutar la tarea

Nº: 125

Fecha: 27/01/2010 (miércoles)

ENTRENAMIENTO DE FÚTBOL – EN PAREJAS

Situación inicial: el maestro explica la actividad a los veintidós alumnos y alumnas. El profesor solicita que los estudiantes que saben jugar al fútbol se coloquen apoyados en la valla de la cancha multiuso, son los “entrenadores”. Para cada entrenador, el maestro asigna un “alumno”, es decir, una pareja a la cual deberá enseñar las habilidades del fútbol. El espacio para la actividad es la cancha multiuso, que mide aproximadamente veinte por cuarenta metros, posee las diferentes líneas de los diversos deportes y dispone de dos porterías en cada extremo de la cancha que están situadas sobre las líneas de fondo, en la parte central. Los entrenadores se colocan encima de una de las líneas laterales del campo de voleibol, y sus correspondientes alumnos se ponen delante de él a unos cinco metros. Cada pareja dispone de una pelota de futbol sala.

Desarrollo: cada pareja comienza a ejecutar la actividad de forma independiente. Para comenzar, todas las parejas ejecutan pases con los pies. En el transcurrir de la actividad, cada pareja ejecuta diferentes tareas según decida el entrenador, que son: conducir el balón con los pies; conducir el balón driblando al entrenador que intenta quitarlo; intentar recuperar el balón cuando lo dispone el entrenador; tirar a la portería; etc.

Finalización: el maestro marca el final de la actividad para pasar a la próxima.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en la cancha multiuso del patio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los miércoles del curso académico las clases acontecen en el patio, y los martes en el gimnasio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- la cancha multiuso mide aproximadamente cuarenta por veinte metros, está dividida transversalmente por una línea central y dispone de dos porterías, una de frente a la otra en cada extremo de la cancha, que miden dos metros de altura y tres de anchura.

- la cancha multiuso es descubierta, dispone de una valla en un lateral que da a la calle. Hay dos vallas que separan la cancha del jardín, que ocupa un lateral y un fondo de la cancha. El otro fondo también tiene valla, que separa la cancha del parque de niños.

- ha estado **nevando moderadamente** antes y durante la clase. Por esta razón, el suelo está mojado y algunos estudiantes resbalan. El maestro no parece importarse demasiado con la nieve, el alumnado tampoco.

Objeto: - once balones de fútbol sala, uno para cada pareja.

- el balón es esférico; de cuero o material sintético; con una circunferencia aproximada de 62 centímetros y pesa unos 400 gramos.

- los balones pertenecen al colegio y se guardan en una caja con otros balones iguales, que está situada en el gimnasio.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).
- el profesor de educación física que decide por esta actividad.
- el maestro organiza el alumnado en parejas. Es decir, el profesor solicita que los estudiantes que saben jugar al fútbol se coloquen apoyados en la valla de la cancha polideportiva, son los “entrenadores”. Para cada entrenador, el maestro asigna un “alumno”, es decir, una pareja a la cual deberá enseñar las habilidades del fútbol.
- todos los “entrenadores” son chicos.
- los “alumnos” son todas las chicas y dos chicos.
- el maestro observa la actividad. En ocasiones, motiva a los estudiantes, anima a los “alumnos” por su performance y a los “entrenadores” por su labor educativa, opina, etc.
Sexo: mixto
Edad: 11 y 12 años
Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto dos actividades motrices diferentes.
- son destinados aproximadamente **quince minutos** para el entrenamiento de fútbol en parejas; de los cincuenta minutos de la clase de educación física.
- las clases correspondientes a los miércoles tienen una duración de cincuenta minutos, diferentemente de las clases de los martes que duran cincuenta y cinco minutos.
- cada pareja realiza los ejercicios a su ritmo y los entrenadores deciden cuando cambiar, pasar al próximo.
- el maestro marca el final de la actividad para pasar a la próxima, el partido de fútbol.
Unidad didáctica: “Fútbol” (Unidad Didáctica 7)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre
Objeto: con objeto
Relaciones: otros (cooperación [comunicación motriz] y oposición [contracomunicación motriz])
Dominio: otros (CAI y CAI)
Red social: otros (cooperativa y duelo individual)
Red de comunicación motriz: exclusiva estable
Contacto corporal compañero: otros (sin contacto y sin compañero)
Contacto corporal adversario: otros (sin contacto y sin adversario)

Red de interacción de marca: sin marca
Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria
Sistema puntuaciones:
Subespacio: otros (fuertemente rítmico, objetivo vivo, objetivo material)

Esquema de roles:

	ENTRENADOR	ALUMNO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none">- Decide los ejercicios que ejecuta con su pareja (alumno)- Según el ejercicio, coopera o se opone al alumno	<ul style="list-style-type: none">- Según el ejercicio, coopera o se opone al entrenador
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none">- En un terreno liso, la cancha multiuso, ejecuta diferentes ejercicios: pases, conducción del balón por el terreno, tiro a la portería, etc.	<ul style="list-style-type: none">- En un terreno liso, la cancha multiuso, ejecuta diferentes ejercicios: pases, conducción del balón por el terreno, tiro a la portería, etc.
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none">- Es entrenador en toda la actividad- Decide cuando cambiar de ejercicio	<ul style="list-style-type: none">- Es alumno en toda la actividad
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none">- Dispone de una pelota de futbol, que la utiliza para realizar pases, conducirla, tirarla a la portería, etc.	<ul style="list-style-type: none">- Dispone de una pelota de futbol, que la utiliza para realizar pases, conducirla, tirarla a la portería, etc.

Nº: 126

Fecha: 27/01/2010 (miércoles)

ENTRENAMIENTO- PARTIDO DE FÚTBOL

Situación inicial: para organizar los veintidós alumnos y alumnas en dos equipos, el maestro manda la mitad de las parejas (en la actividad anterior el maestro ha dividido los participantes en parejas) para el campo izquierdo y la otra mitad para el derecho de la cancha multiuso. En cada equipo los participantes deciden quién será el portero, los defensas y los atacantes. El terreno de juego es la cancha multiuso, que mide aproximadamente 20 por 40 metros y dispone de diferentes líneas y zonas correspondientes al fútbol sala: líneas laterales que se unen en su parte central por medio de una línea recta, perpendicular a las mismas (línea central); las líneas de fondo de cada campo; un círculo de 3 metros de radio en el centro de la cancha (círculo central); el área de penalti está trazada a una distancia de 6 metros de la línea de fondo; el punto de penalti, desde donde se ejecutarán los mencionados castigos, está a una distancia de 6 metros del centro de cada una de las porterías. En cada extremo de la cancha está una portería, situadas sobre las líneas de fondo, en su parte central. Consiste en dos postes verticales, equidistantes de las esquinas y unidos en la parte superior por un travesaño horizontal. La distancia entre los postes es de aproximadamente 3 metros y la distancia del borde inferior del travesaño al suelo es de 2 metros. La profundidad de la meta, es decir, del lado interno de ambos postes hacia el exterior de la superficie de juego es de aproximadamente 80 centímetros en su parte superior y de 100 centímetros a nivel del suelo. Las redes son de nylon y se enganchan en la parte posterior de los postes y el travesaño, y la parte inferior estará sujeta a tubos encorvados. Juegan once jugadores en cada equipo: diez jugadores de campo y un portero. Los jugadores de campo se distribuyen por su campo. El portero se pone delante de su portería. Los jugadores deciden a suertes qué equipo comienza con el balón: dos jugadores de este equipo se colocan en el círculo central, y uno de ellos dispone del balón delante de sus pies.

Desarrollo: el partido comienza cuando el jugador que dispone del balón lo pasa a su compañero. El juego consiste en intentar meter el balón en la portería para marcar un punto. Para eso, los jugadores del equipo que dispone del balón atacan: realizan pases con los pies; se desplazan hacia su canasta conduciendo la pelota con los pies; se escapan de los jugadores adversarios para poder recibir el balón; buscan las mejores oportunidades para tirar la pelota a la portería; etc. Los jugadores del equipo sin balón, defienden la portería e intentan recuperar el balón a su equipo: se desplazan para evitar que los jugadores adversarios reciban el balón; persiguen al jugador adversario que está con el balón; etc. Es falta si un jugador: da o intenta dar una patada a un adversario; pone una zancadilla a un contrario para hacerlo caer o intentarlo, sea por medio de la pierna o agachándose delante o detrás de él; salta o se tira sobre un adversario; carga violentamente o de forma peligrosa a un adversario; carga por detrás a un contrario que no hace obstrucción; golpea o intenta golpear a un contrario; sujeta a un contrario o le impide la acción; empuja a un contrario con las manos o los brazos; carga a un contrario con el hombro sin disputa de balón; lleva, golpea o lanza el balón con la mano o el brazo separados del cuerpo, o intencionadamente con el brazo o mano pegado al cuerpo; se desliza para tratar de jugar el balón que está controlado por un jugador contrario.

En este caso, un jugador del equipo contrario, lanza el balón a algún jugador en el sitio que ocurrió la falta. Se concederá un tiro de penalti si un jugador comete una de las faltas

antes mencionadas dentro de su área de penalti. Si el balón sale de las laterales del terreno de juego, el partido sigue. Si el balón sale por las líneas de fondo del terreno de juego lo sacará un jugador del equipo contrario al último jugador que tocó el balón desde la esquina. Si el último jugador a tocar el balón es del equipo que ataca, lo saca el portero. El equipo que mete un gol suma en el marcador un punto para el equipo. Un jugador del equipo contrario saca el balón desde el medio de la cancha, pasándolo a un compañero, y sigue el partido.

Finalización: el maestro finaliza el partido porque acaba la sesión. El equipo que ha marcado más puntos es el vencedor.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en la cancha multiuso del patio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los miércoles del curso académico las clases acontecen en el patio, y los martes en el gimnasio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- la cancha multiuso mide aproximadamente cuarenta por veinte metros, está dividida transversalmente por una línea central y dispone de dos porterías, una de frente a la otra en cada extremo de la cancha, que miden dos metros de altura y tres de anchura.

- la cancha multiuso es descubierta, dispone de una valla en un lateral que da a la calle. Hay dos vallas que separan la cancha del jardín, que ocupa un lateral y un fondo de la cancha. El otro fondo también tiene valla, que separa la cancha del parque de niños.

- ha estado **nevando moderadamente** antes y durante la clase. Por esta razón, el suelo está mojado y algunos estudiantes resbalan. El maestro no parece importarse demasiado con la nieve, el alumnado tampoco.

Objeto: - un balón de fútbol sala: esférico; de cuero o material sintético; con una circunferencia aproximada de 62 centímetros y pesa unos 400 gramos.

- el balón pertenece al colegio y se guarda en una caja con otros balones iguales, que está situada en el gimnasio.

Material de apoyo: - el maestro posee un silbato que utiliza para arbitrar e intervenir en el partido.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el profesor de educación física que decide por esta actividad.

- para la actividad anterior el maestro organiza el alumnado en parejas. Es decir, el profesor solicita que los estudiantes que saben jugar al fútbol se coloquen apoyados en la valla de la cancha polideportiva, son los “entrenadores”. Para cada entrenador, el maestro asigna un “alumno”, es decir, una pareja a la cual deberá enseñar las habilidades del fútbol. Para el partido, el profesor manda la mitad de las parejas para un equipo y la otra mitad al otro.

- en cada equipo los participantes deciden quién será el portero, los defensas y los atacantes.

- el maestro observa el partido y se hace de árbitro.

- algunas chicas no participan del juego, es decir, no intentan recuperar el balón, conversan, permanecen paradas: el maestro les anima constantemente a intentar recuperar el balón, etc., así como celebra cuando realizan un buen pase o jugada.
- parece que la discusión en el aula ha cambiado el comportamiento del profesor en relación a las chicas y principalmente de los chicos, que ahora les pasan el balón más a menudo, no les insulta, etc.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto dos actividades motrices diferentes.

- son destinados aproximadamente **dieciocho minutos** para el partido de fútbol correspondiente a la clase de entrenamiento; de los cincuenta minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los miércoles tienen una duración de cincuenta minutos, diferentemente de las clases de los martes que duran cincuenta y cinco minutos.

- los equipos celebran cuando marcan un punto.

- el maestro finaliza el juego para marcharse porque acaba la sesión. El equipo que tiene más puntos es el vencedor.

Unidad didáctica: “Fútbol” (Unidad Didáctica 7)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación-oposición (comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

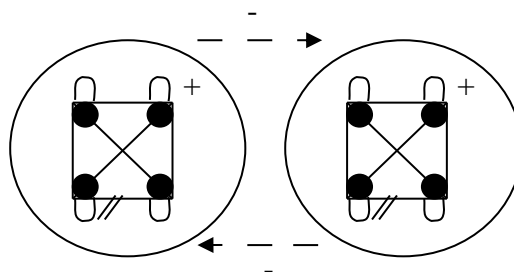
Red social: duelo simétrico por equipos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

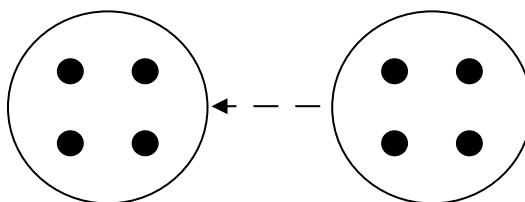
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: tiempo límite

Subespacio: objetivo material (fijo)

Esquema de roles:

	PORTERO	JUGADOR CAMPO	JUEZ
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Coopera con los jugadores de campo - Se opone a los jugadores de campo y portero del otro equipo 	<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"> - Es el árbitro e interviene cuando juzga necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se mantiene delante de la portería, que está en el extremo del terreno de juego (cancha polideportiva) 	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza por el terreno de juego en función del balón - Intenta que el balón pase la línea de la portería contraria, para marcar un gol 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un lateral de la cancha polideportiva
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Si marca un gol es punto para su equipo - Al final del partido si su equipo tiene más puntos que el adversario, es vencedor 	<ul style="list-style-type: none"> - Si marca un gol es punto para su equipo - Al final del partido si su equipo tiene más puntos que el adversario, es vencedor 	<ul style="list-style-type: none"> - Es juez en todo el partido - Marca el final del partido
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Intenta agarrar el balón con las manos o intercétalo con los pies u otra parte del cuerpo, para evitar que éste entre en la portería 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza pases con el balón, lo conduce por el terreno, etc., siempre con los pies 	<ul style="list-style-type: none"> - Dispone de un silbato para intervenir

Nº: 127

Fecha: 02/02/2010 (martes)

LA CADENA II (CALIENTAMIENTO)

Situación inicial: veinticuatro alumnos y alumnas se distribuyen por el terreno de juego, que es el gimnasio del colegio: liso, cubierto, mide aproximadamente doce por veinte metros y dispone de una colchoneta que ocupa casi la mitad de su extensión. El maestro elige a suertes un estudiante para empezar el juego como atrapador.

Desarrollo: el juego comienza cuando el atrapador empieza a perseguir a los jugadores libres. **En el momento en que el atrapador logra tocar algún jugador, éste se convierte en atrapador y el que era atrapador pasa a ser jugador libre.** A partir de ahora, cuando el atrapador consigue tocar a algún jugador, éste se convierte en atrapador y pasa a ayudar al que hasta ahora venía realizando este trabajo. Es decir, los dos atrapadores, se agarran de la mano, y van a perseguir a los demás hasta atrapar a algún otro. La pareja consigue atrapar a otro jugador. Entonces, al igual que ha sucedido antes, éste se convierte en atrapador y uniéndose de la mano formando una cadena con los anteriores, irán en busca de otra presa. En estos momentos son tres personas que persiguen, únicamente con dos manos libres, una en cada extremo de la cadena, que van a ser las únicas que pueden servir para agarrar a otro jugador. En el momento en que un cuarto jugador se agrega a la cadena, ésta se divide en dos. Es decir, pasan a ser dos cadenas que persiguen independientemente, y así siempre que sean cuatro jugadores en cada cadena.

Finalización: el juego acaba cuando queda un jugador libre, que es el ganador, y el maestro le apunta un **punto positivo**.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:

Material de apoyo: el maestro dispone de un silbato para intervenir en el juego.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado para apuntar el positivo.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el profesor de educación física decide por el juego “La cadena”.

- se determina a suertes el jugador que empieza el juego atrapando. Es decir, el maestro grita un número de clase aleatoriamente, que corresponde a un estudiante.

- en esta versión del juego el primer atrapador, elegido a suertes, se salva.

- el maestro observa el juego. Entretanto, no interviene en la mayoría de los conflictos que surgen, por ejemplo en las discusiones en caso de trampas.

- algunos estudiantes intentan hacer trampa, principalmente fingir que no han sido atrapados. En estas situaciones, los demás jugadores se quejan entre sí y al maestro, éste último que en la mayoría de los casos no interviene.

- en la clase de hoy los estudiantes están más eufóricos y alborotadores que otros días.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades de una sesión de educación física en la que el maestro ha propuesto siete tareas motrices diferentes.

- el maestro explica que este juego corresponde al calentamiento, así como el próximo.

- son destinados aproximadamente **siete minutos** para “La cadena”, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- es vencedor el jugador libre que queda sin ser atrapado. El maestro apunta un **punto positivo** para el estudiante ganador en la lista de clase. El maestro había señalado antes de empezar el partido que el vencedor ganaría un positivo.

Unidad didáctica: Juegos para la preparación física (Unidad Didáctica 8)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación-oposición (comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

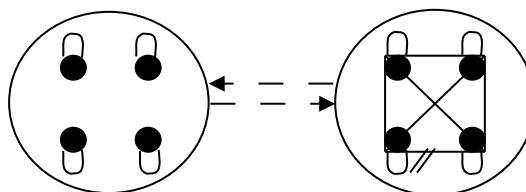
Red social: duelo disimétrico por equipos

Red de comunicación motriz: exclusiva inestable

Contacto corporal adversario: simple contacto

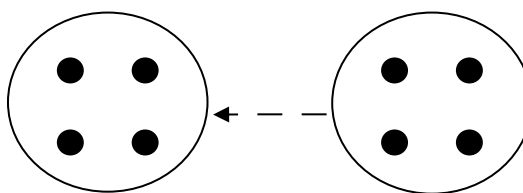
Contacto corporal compañero: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



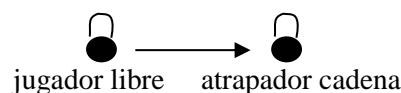
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: general convergente

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	ATRAPADOR INICIAL	ATRAPADOR	JUGADOR LIBRE
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Se opone a los jugadores libres intentando tocarles/atraparles	- Se opone a los jugadores libres intentando atraparles - Cooperar con los demás atrapadores de la cadena para atrapar a los jugadores libres	- Se opone al atrapador/atrapadores de la (s) cadena (s), evitando ser tocado
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Se desplaza por el terreno de juego para intentar atrapar un jugador libre	- Se desplaza por el terreno de juego, evitando soltarse de la cadena, para atrapar los jugadores libres	- Se desplaza por el terreno de juego evitando ser atrapado por los atrapadores de la(s) cadena (s)
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Empieza el juego como atrapador - Se convierte en jugador libre cuando pilla algún jugador libre	- Si es atrapado se convierte en atrapador - Interviene simultáneamente con los demás atrapadores	- Cuando se convierte en atrapador, lo será hasta el final del juego - Interviene simultáneamente con los jugadores libres
RELACIÓN CON LOS OBJETOS			

Nº: 128

Fecha: 02/02/2010 (martes)

TARZAN Y LOS LEONES III (CALENTAMIENTO)

Situación inicial: veinticuatro alumnos y alumnas se distribuyen por el terreno de juego, que es la colchoneta del gimnasio: lisa, recubierta en lona de PVC y mide aproximadamente cinco por diecinueve metros. El maestro elige a suertes un alumno para empezar ejecutando el rol de león (atrapador inicial): el niño se coloca a cuatro patas en el suelo. El maestro está de pie en un lateral de la colchoneta.

Desarrollo: el juego comienza cuando el atrapador (león) empieza a perseguir a los jugadores libres. El jugador león se desplaza a cuatro patas intentando tocar a algún jugador libre, que se escapan evitando ser tocados. **En el momento en que el león logra tocar algún jugador, éste se convierte en león y el que era atrapador pasa a ser jugador libre.** A partir de ahora, cuando el león logra tocar a algún jugador, éste se convierte en león y ayudará al león a atrapar a los jugadores libres. Es decir, los dos atrapadores persiguen a los demás hasta atrapar a algún otro. Los leones consiguen atrapar a otro jugador. Entonces, al igual que ha sucedido antes, éste se convierte en atrapador e irá en busca de otra presa. A cada momento, la dificultad va aumentando para los jugadores libres, ya que el número de leones se amplía y el espacio es pequeño.

Finalización: el juego termina cuando solamente queda un jugador libre, que es el ganador, y el maestro le apunta un **punto positivo** en la lista de clase.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Este juego acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir en el juego.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los números de clase del alumnado donde apunta el punto positivo.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el profesor de educación física decide por el juego “El Tarzan y los leones”.
- se determina a suertes el jugador que empieza el juego atrapando. Es decir, el maestro grita un número de clase aleatoriamente, que corresponde a un estudiante.
- en esta versión del juego el primer atrapador, elegido a suertes, se salva.
- el maestro observa el juego. Entretanto, no interviene en la mayoría de los conflictos que surgen, por ejemplo en las discusiones en caso de trampas.
- algunos estudiantes intentan hacer trampa, principalmente fingir que no han sido atrapados. En estas situaciones, los demás jugadores se quejan entre sí y al maestro, éste último que en la mayoría de los casos no interviene.
- una alumna, la primera a ser atrapada y que intenta sola coger a algún jugador libre, se niega a ejecutar el rol león: se sienta apoyada en las espaldas. El maestro le amenaza colocar un punto negativo si no participa del juego: la chica intenta atrapar a alguien, aunque sin esforzarse mucho, y lo consigue pasado mucho tiempo.
- en la clase de hoy los estudiantes están más eufóricos que en otros días.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades de una sesión de educación física en la que el maestro ha propuesto siete tareas motrices diferentes.

- el maestro explica que este juego corresponde al calentamiento, así como “La cadena”.
- son destinados aproximadamente **diez minutos** para “El Tarzan y los leones” en esta versión; de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.
- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.
- es vencedor el jugador libre que queda sin ser atrapado. El maestro apunta un punto positivo para el estudiante ganador. El maestro había señalado antes de empezar el partido que el vencedor ganaría un positivo.

Unidad didáctica: Juegos para la preparación física (Unidad Didáctica 8)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación-oposición (con comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

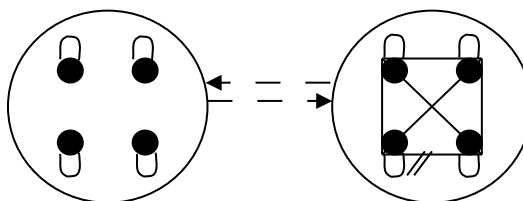
Red social: duelo disimétrico por equipos

Red de comunicación motriz: exclusiva inestable

Contacto corporal adversario: simple contacto

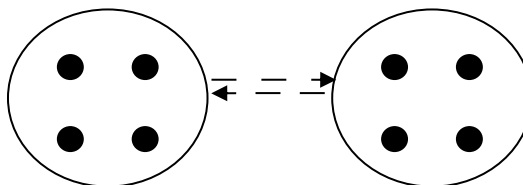
Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



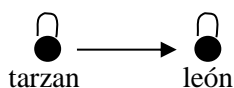
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: general convergente

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	LEÓN (ATRAPADOR INICIAL)	LEÓN (ATRAPADOR)	TARZAN (JUGADOR LIBRE)
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Se opone a los leones intentando atraparles para convertirles en león	- Se opone a los tarzanes intentando atraparles para convertirles en león - Coopera con los demás leones al atrapar a los tarzanes	- Se opone a los leones evitando ser atrapado
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Se desplaza a cuatro patas por el terreno de juego (colchoneta del gimnasio) intentando tocar a algún tarzan	- Se desplaza a cuatro patas por el terreno de juego (colchoneta del gimnasio) intentando tocar a los tarzanes	- Se desplaza por el terreno de juego (colchoneta del gimnasio) evitando ser tocado por los leones
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Empieza el juego como atrapador/león - Se convierte en jugador libre una vez pilla a algún jugador libre/tarzan	- A partir del momento que es atrapado será león hasta el final del juego	- Es tarzan hasta el momento en que es atrapado y se convierte en león - El juego acaba cuando queda un tarzan que es el vencedor
RELACIÓN CON LOS OBJETOS			

Nº: 129

Fecha: 02/02/2010 (martes)

LAS MARIPOSAS I

Situación inicial: el maestro explica el juego a los veinticuatro alumnos y alumnas. Para formar las parejas, los estudiantes se colocan en la espaldera y el maestro pasa con un sobre para que cada estudiante coja un papelito. Cada dos papelitos corresponden a una palabra, por ejemplo sol, luna, círculo, estrella: se juntan las dos personas que tienen la misma palabra. Una vez en parejas, el maestro recoge los papelitos y manda la mitad de las parejas a un extremo de la colchoneta y la otra mitad al otro, para formar los dos equipos, compuestos por seis parejas cada uno. El maestro decide el equipo que empezará con el rol de cazadores, y el otro serán las mariposas. Los cazadores se colocan con su pareja: cara a cara y cogidos de las dos manos. Las mariposas se distribuyen por el terreno de juego que es la colchoneta del gimnasio: lisa, recubierta en lona de PVC y mide aproximadamente cinco por diecinueve metros.

Desarrollo: el juego comienza cuando el maestro hace sonar el silbato. El maestro cronometra el tiempo que tiene el equipo de los cazadores para cazar el mayor número de mariposas en este tiempo. Los participantes desconocen el tiempo que tienen disponible. Los cazadores empiezan a perseguir a las mariposas, éstas que se escapan por toda la colchoneta. La tarea de los cazadores consiste en perseguir a las mariposas y, una vez alcance a alguna, ambos de la pareja levantan coordinadamente los brazos e introducen la mariposa en la “red”, en el hueco entre sus brazos. Los cazadores sacan la mariposa capturada al lateral de la colchoneta: está eliminada. La pareja reanuda su caza por mariposas junto a las demás parejas de cazadores.

Finalización: el maestro marca el final de la caza. En este momento, el profesor cuenta el número de mariposas que los cazadores han logrado cazar, que es el **score** del equipo. Intercambian los equipos, ahora es el turno del otro equipo, los que eran las mariposas, a ser los cazadores e intentar superar el número de mariposas en el mismo tiempo (aproximadamente **cinco minutos**). El equipo que ha cazado más mariposas es el ganador del juego. Los participantes del equipo vencedor ganan un **punto positivo**.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Este juego acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.
- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro posee un silbato para intervenir en el juego.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los números de clase del alumnado donde apunta los puntos positivos.
- el maestro dispone de un reloj con cronómetro para marcar el tiempo que dispone el equipo de los cazadores para cazar sus mariposas.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el profesor de educación física decide por el juego “Las mariposas”.
- el maestro explica el juego detalladamente a los alumnos y alumnas porque no lo conocían.
- el maestro opta por organizar las parejas y los equipos a suertes. Es decir, primero los estudiantes se colocan en la espaldera: el maestro pasa con el sobre y cada estudiante coge un papelito, para formar las parejas. Cada dos papelitos corresponden a una palabra, por ejemplo sol, luna, círculo, estrella: se juntan las dos personas que tienen la misma palabra. Una vez en parejas, el maestro recoge los papelitos y manda la mitad de las parejas a un extremo de la colchoneta y la otra mitad al otro, para formar los dos equipos, compuestos por seis parejas cada uno.
- las mariposas gritan exageradamente cuando se escapan de los cazadores.
- en la clase de hoy los estudiantes están más eufóricos y alborotadores que en otros días.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - es una de las actividades de una sesión de educación física en la que el maestro ha propuesto siete tareas motrices diferentes.

- son destinados aproximadamente **diez minutos** para “Las mariposas”; de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.
- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.
- se realiza el juego dos veces: cada equipo tiene su turno de cazar las mariposas. El maestro cronometra las “cazas” y marca el final de las mismas. Los estudiantes desconocen el tiempo que disponen, que es el mismo para ambos equipos.
- al final de la caza el profesor cuenta el número de mariposas que los cazadores han logrado cazar, que es el score del equipo. Intercambian los equipos, ahora es el turno del otro equipo, los que eran las mariposas, a ser los cazadores e intentar superar el número de mariposas en el mismo tiempo (aproximadamente **cinco minutos**).
- el equipo que ha cazado más mariposas es el ganador del juego, y sus participantes ganan un punto positivo.

Unidad didáctica: Juegos para la preparación física (Unidad Didáctica 8)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación-oposición (con comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

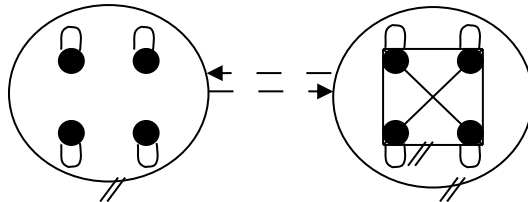
Red social: duelo disimétrico por equipos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

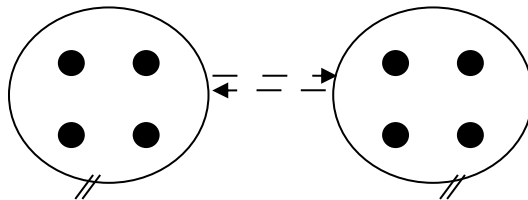
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: tiempo límite

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	CAZADOR	MARIPOSA LIBRE	MARIPOSA ELIMINADA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Coopera con su pareja, también cazador, a lo que va cogido de las manos - Se opone a las mariposas intentando atraparlas 	<ul style="list-style-type: none"> - Se opone a los cazadores, huyéndose, para evitar que le atrapen 	<ul style="list-style-type: none"> - Está con las demás mariposas eliminadas
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Corre por el terreno de juego, que es la colchoneta del gimnasio, persiguiendo las mariposas 	<ul style="list-style-type: none"> - Corre por el terreno de juego, que es la colchoneta, escapándose de los cazadores 	<ul style="list-style-type: none"> - Está en el lateral de la colchoneta
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es cazador durante todo el turno de su equipo de cazar - Dispone de aproximadamente 5 minutos para cazar el mayor número de mariposas posible - Al final de este tiempo intercambia el rol con el otro equipo: pasa a ser mariposa 	<ul style="list-style-type: none"> - Es mariposa en todo el turno del otro equipo cazar - Está eliminada del juego si es atrapada 	<ul style="list-style-type: none"> - Una vez eliminada, ya no regresa al juego hasta el final de este turno - Al final de este turno, cuando intercambian los equipos, pasa a ser cazador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS			

Nº: 130

Fecha: 02/02/2010 (martes)

“EJERCICIOS DE COLABORACIÓN”- PRIMER EJERCICIO

Situación inicial: veinticuatro alumnos y alumnas se colocan delante de las espalderas del gimnasio: el maestro sujeta una bolsa y va pasando por cada uno de los estudiantes para que cojan un papelito en la misma. Cada cuarto de los papeles corresponden a los números 1, 2, 3 y 4: según el número que coja el estudiante corresponde a su equipo. Los equipos se colocan en filas, paralelas unas a otras en uno de los extremos de la colchoneta del gimnasio, que mide aproximadamente cinco por diecinueve metros, es lisa y recubierta en lona de PVC. El maestro explica este primer ejercicio y solicita que los participantes, de cada equipo, abran las piernas lateralmente y pongan las manos en el hombro del jugador que está delante en la fila india, manteniendo una distancia de aproximadamente un metro entre cada jugador de la fila.

Desarrollo: la tarea comienza cuando el maestro grita “¡Ya!” y hace sonar el silbato. En cada equipo, el último jugador de la fila se coloca a cuatro patas y se desplaza hacia adelante pasando por debajo de las piernas de sus compañeros hacia el inicio de la fila. Cuando pasa por debajo de las piernas del primer jugador de la fila, se levanta y se coloca en la primera posición. En este momento, el que es ahora el último jugador de la fila, se coloca a cuatro patas y ejecuta lo mismo que el jugador anterior. Así ocurre repetidamente, de manera que la fila se va desplazando hacia delante, o sea, hasta la pared que está en el otro extremo de la colchoneta. Si algún jugador suelta las manos del hombro del jugador que está delante, su equipo está desclasificado.

Finalización: la tarea acaba cuando el que es el primer jugador en este momento, de cada equipo, toca las espalderas. Gana el equipo que llega primero. El equipo vencedor marca un punto en el marcador correspondiente a este conjunto de cuatro ejercicios de colaboración. Al final del último ejercicio es el vencedor de la actividad el equipo que ha marcado más puntos, y sus participantes ganan un **punto positivo**.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Este juego acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:

Material de apoyo: - una bolsa de plástico con veinticuatro papelitos (cada cuarto de corresponden al número 1, 2, 3 y 4) para separar los cuatro equipos.

- el maestro posee un silbato para intervenir en el juego.
- el profesor tiene un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado dónde apunta los puntos positivos.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el profesor que decide por esta actividad y la explica detalladamente al alumnado.
- el maestro opta por organizar los cuatro equipos al azar, es decir, mediante sorteo. Según el papelito que coja el estudiante corresponderá al equipo 1, 2, 3 ó 4.
- el alumnado celebra cuando sus amigos/as cogen el mismo número, pues serán del mismo equipo.
- el maestro cuenta el número de participantes en cada equipo antes de recoger los papelitos.
- los jugadores que están en espera animan a sus compañeros, gritan, celebran cuando vuelven a la posición, etc.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades de una sesión de educación física en la que el maestro ha propuesto siete tareas motrices diferentes.

- son destinados aproximadamente **dos minutos** para esta tarea; de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.
- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.
- la tarea acaba cuando el que es el primer jugador de la fila, en este momento, toca las espaldas. Gana el equipo que llega primero.
- el equipo vencedor marca un punto en el marcador de este conjunto de cuatro ejercicios de colaboración. Al final del último ejercicio es vencedor de la actividad el equipo que ha marcado más puntos y sus participantes ganan un **punto positivo**.

Unidad didáctica: Juegos para la preparación física (Unidad Didáctica 8)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (con comunicación motriz)

Dominio: CAI

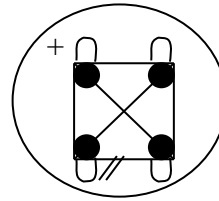
Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Contacto corporal adversario:

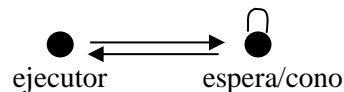
Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: local

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: a atravesar

Esquema de roles:

	ESPERA/CONO	EJECUTOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Coopera con el ejecutor y los demás conos para facilitar el pasaje del corredor	- Pasa por debajo de las piernas de sus compañeros conos, que facilitan su pasaje
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en el terreno liso con las piernas abiertas lateralmente - Permanece estático en la posición que le corresponde de la fila con las manos en los hombros del espera que está delante	- Se coloca a cuatro patas y se desplaza hacia adelante pasando por debajo de las piernas de sus compañeros (conos) hacia el inicio de la fila - Cuando pasa por debajo de las piernas del primer jugador de la fila (cono) se levanta, colocándose en la primera posición
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Se convierte en ejecutor cuando, al ser el último de la fila, el ejecutor anterior llega a la primera posición - Vuelve a convertirse en cono cuando llega a la primera posición de su fila	- Intenta ejecutar la tarea lo más rápido posible para acabarla antes de los demás equipos - Vuelve a convertirse en cono cuando llega a la primera posición de la fila
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 131

Fecha: 02/02/2010 (martes)

“EJERCICIOS DE COLABORACIÓN”- SEGUNDO EJERCICIO

Situación inicial: antes de realizar el primer ejercicio, veinticuatro alumnos y alumnas se colocan delante de las espalderas del gimnasio: el maestro sujeta una bolsa y va pasando por cada uno de los estudiantes para que cojan un papelito en la misma. Cada cuarto de los papeles corresponden a los números 1, 2, 3 y 4: según el número que coja el estudiante corresponde a su equipo. Los equipos se colocan en filas, paralelas unas a otras, detrás de la línea de uno de los extremos de la colchoneta del gimnasio; que mide aproximadamente cinco por diecinueve metros, es lisa y recubierta en lona de PVC. El maestro explica este segundo ejercicio y solicita que los participantes, de cada equipo, se coloquen en la posición para la carrera. Es decir, el primer jugador de la fila se coloca de espaldas a la dirección de la carrera y de frente a los demás jugadores de la fila, y coge de las manos del segundo jugador, que se coloca de cuclillas. Los demás jugadores de la fila también se colocan de cuclillas. El tercer jugador agarra con las manos de la cintura del segundo, el cuarto de la cintura del tercero y así hasta el último jugador.

Desarrollo: la tarea comienza cuando el maestro grita “¡Ya!” y hace sonar el silbato. En cada equipo, el primer jugador de la fila se desplaza hacia atrás en línea recta guiando la fila hacia el otro extremo de la colchoneta. Los demás jugadores van saltando de cuclillas, sin soltarse de sus compañeros. Una vez el primer jugador toque la espaldera, éste da la vuelta y pasa a ser el último jugador de la fila: se coloca de cuclillas y agarra la cintura del jugador que está adelante, el quinto. Los demás jugadores también dan media vuelta y se recolocan de cuclillas hacia el otro sentido. El que era último, se levanta, colocándose de cara al que ahora es el segundo y le coge las manos. El equipo reanuda rápidamente la carrera, ahora en el sentido contrario. Si algún jugador se suelta de la fila o se levanta, su equipo está desclasificado.

Finalización: la tarea acaba cuando los jugadores de la fila, de cada equipo, cruzan la línea del extremo de la colchoneta. Gana el equipo que llega primero. El equipo vencedor marca un punto en el marcador correspondiente a este conjunto de cuatro ejercicios de colaboración. Al final del último ejercicio es el vencedor de la actividad el equipo que ha marcado más puntos, y sus participantes ganan un **punto positivo**.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Este juego acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.
- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.
- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:

Material de apoyo: - una bolsa de plástico con veinticuatro papelitos (cada cuarto de corresponden al número 1, 2, 3 y 4) para separar los cuatro equipos.

- el maestro posee un silbato para intervenir en el juego.
- el profesor tiene un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado dónde apunta los puntos positivos.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el profesor que decide por esta actividad y la explica detalladamente al alumnado.
- el maestro opta por organizar los cuatro equipos al azar, es decir, mediante sorteo. Según el papelito que coja el estudiante corresponderá al equipo 1, 2, 3 ó 4.
- el alumnado celebra cuando sus amigos/as cogen el mismo número, pues serán del mismo equipo.
- el maestro cuenta el número de participantes en cada equipo antes de recoger los papelitos.
- cuando acaba la carrera, los participantes se tiran al suelo quejándose de dolor en las piernas por saltar en cucullas.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades de una sesión de educación física en la que el maestro ha propuesto siete tareas motrices diferentes.

- son destinados aproximadamente **dos minutos** para esta tarea; de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.
- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.
- la tarea acaba cuando los jugadores de la fila, de cada equipo, cruzan la línea del extremo de la colchoneta. Gana el equipo que llega primero.
- el equipo vencedor marca un punto en el marcador correspondiente a este conjunto de cuatro ejercicios de colaboración. Al final del último ejercicio es vencedor de la actividad el equipo que ha marcado más puntos, y sus participantes ganan un **punto positivo**.

Unidad didáctica: Juegos para la preparación física (Unidad Didáctica 8)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (con comunicación motriz)

Dominio: CAI

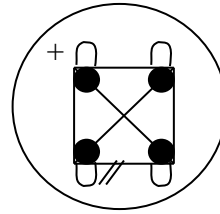
Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

Contacto corporal adversario:

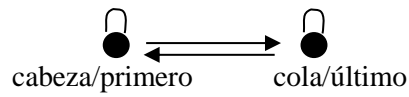
Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: local

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: a atravesar

Esquema de roles:

	PRIMERO/CABEZA	MEDIO/CUERPO	ÚLTIMO/COLA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Coopera con el cuerpo y la cola, guiando la fila/cadena	- Coopera con los demás cuerpos, la cabeza y la cola, para desplazar en la cadena	- Coopera con los cuerpos y la cabeza, para desplazar en la cadena
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en el sentido contrario de la carrera - Agarra las manos de un jugador cuerpo - Se desplaza hacia atrás en línea recta y guiando la fila	- Está de cuclillas agarrando la cintura del jugador cuerpo que va delante de él en la fila, y agarrado del jugador que va detrás - Se desplaza hacia adelante en línea recta, saltando en cuclillas	- Está de cuclillas agarrando la cintura del jugador cuerpo que va delante de él en la fila - Se desplaza hacia adelante en línea recta, saltando en cuclillas
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es la cabeza en la ida de la carrera, o sea, hasta el momento en que llega al otro extremo de la colchoneta - Se convierte en cola para volver a la salida de la carrera	- Es cuerpo durante toda la carrera	- Es la cola en la vuelta de la carrera, o sea, hasta el momento en que llega al otro extremo de la colchoneta - Se convierte en cabeza para volver a la salida de la carrera
RELACIÓN CON LOS OBJETOS			

Nº: 132

Fecha: 02/02/2010 (martes)

“EJERCICIOS DE COLABORACIÓN”- TERCER EJERCICIO

Situación inicial: antes de realizar el primer ejercicio, veinticuatro alumnos y alumnas se colocan delante de las espalderas del gimnasio: el maestro sujeta una bolsa y va pasando por cada uno de los estudiantes para que cojan un papelito en la misma. Cada cuarto de los papeles corresponden a los números 1, 2, 3 y 4: según el número que coja el estudiante corresponde a su equipo. Los equipos se colocan en filas, paralelas unas a otras, en la colchoneta del gimnasio; que mide aproximadamente cinco por diecinueve metros, es lisa y recubierta en lona de PVC. El maestro explica este tercer ejercicio y solicita que los participantes, de cada equipo, se coloquen en la posición para la tarea. Es decir, el que está en la primera posición de la fila se coloca de pie y de frente a los demás jugadores de la fila. Los demás jugadores se sientan en la colchoneta, en su lugar correspondiente de la fila, aproximadamente a un metro los unos de los otros. El jugador que está de pie, el lanzador, dispone de un balón de plástico.

Desarrollo: la tarea comienza cuando el maestro grita “¡Ya!” y hace sonar el silbato. En este momento, en cada equipo, el primer jugador de la fila se levanta rápidamente, recibe el balón que le pasa el lanzador, se lo devuelve y se sienta. Una vez sentado, se levanta el siguiente jugador de la fila para ejecutar la misma acción: recibir el balón, devolvérselo al lanzador y sentarse en el mismo sitio que antes, para que se levante el próximo jugador de la fila. Así ocurre repetidamente hasta que el balón llegue a las manos del último jugador, éste que no se lo devuelve al lanzador.

Finalización: la tarea acaba cuando el balón llega al último jugador de la fila. En este momento, el lanzador levanta el brazo para avisar al maestro. Gana el equipo que acaba primero. El equipo vencedor marca un punto en el marcador correspondiente a este conjunto de cuatro ejercicios de colaboración. Al final del último ejercicio es el vencedor de la actividad el equipo que ha marcado más puntos, y sus participantes ganan un **punto positivo**.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Este juego acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - cuatro balones, uno para cada equipo.

- los balones son de goma, blandos, amarillos con cuadros negros, y tienen un diámetro aproximado de veinte centímetros.

- los balones pertenecen al colegio y se guardan en una caja con otros balones iguales, que está situada en el gimnasio.

Material de apoyo: - una bolsa de plástico con veinticuatro papelitos (cada cuarto de corresponden al número 1, 2, 3 y 4) para separar los cuatro equipos.

- el maestro posee un silbato para intervenir en el juego.

- el profesor tiene un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado dónde apunta los puntos positivos.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el profesor que decide por esta actividad y la explica detalladamente al alumnado.

- el maestro opta por organizar los cuatro equipos al azar, es decir, mediante sorteo. Según el papelito que coja el estudiante corresponderá al equipo 1, 2, 3 ó 4.

- el alumnado celebra cuando sus amigos/as cogen el mismo número, pues serán del mismo equipo.

- el maestro cuenta el número de participantes en cada equipo antes de recoger los papelitos.

- los participantes que están en espera motivan a los jugadores de su equipo, el lanzador y los receptores, gritando sus nombres, “¡Corre!, ¡Siéntate!”, “¡Arriba!”, etc.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades de una sesión de educación física en la que el maestro ha propuesto siete tareas motrices diferentes.

- son destinados aproximadamente **dos minutos** para esta tarea; de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- la tarea acaba cuando el balón llega al último jugador de la fila. En este momento, el lanzador levanta el brazo para avisar al maestro. Gana el equipo que acaba primero.

- los participantes del equipo ganador celebran exageradamente la victoria: saltan, gritan, se abrazan, etc.

- el equipo vencedor marca un punto en el marcador correspondiente a este conjunto de cuatro ejercicios de colaboración. Al final del último ejercicio es vencedor de la actividad el equipo que ha marcado más puntos, y sus participantes ganan un **punto positivo**.

Unidad didáctica: Juegos para la preparación física (Unidad Didáctica 8)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (con comunicación motriz)

Dominio: CAI

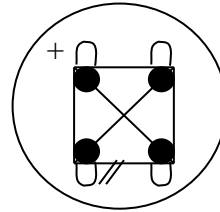
Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Contacto corporal adversario:

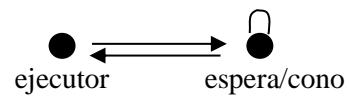
Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: local

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: a atravesar

Esquema de roles:

	LANZADOR	RECEPTOR	ESPERA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Coopera con el receptor, realizando pases con el balón	- Coopera con el lanzador, realizando pases con el balón	- Está en la fila con los demás esperas
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie, de frente al receptor (y a los esperas), en la colchoneta del gimnasio - Lanza el balón al receptor que se levanta	- Se levanta del sitio donde está sentado en la fila - Recibe y devuelve el balón al lanzador - Vuelve a sentarse en el mismo sitio	- Está sentado en la colchoneta del gimnasio, a aproximadamente un metro del jugador que está delante y detrás de él
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es lanzador en toda la actividad	- Se convierte en receptor cuando es su turno, o sea, se sienta el que era receptor que está delante de él - Vuelve a convertirse en espera una vez se sienta tras devolver el balón	- Se convierte en receptor cuando es su turno, o sea, se sienta el que era receptor que está delante de él - Vuelve a convertirse en espera una vez se sienta tras devolver el balón
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Pasa el balón a cada uno de los receptores - Recibe el balón que le pasa los receptores	- Recibe el balón que le pasa el lanzador - Pasa el balón al lanzador	

Nº: 133

Fecha: 02/02/2010 (martes)

“EJERCICIOS DE COLABORACIÓN”- CUARTO EJERCICIO

Situación inicial: antes de realizar el primer ejercicio, veinticuatro alumnos y alumnas se colocan delante de las espalderas del gimnasio: el maestro sujeta una bolsa y va pasando por cada uno de los estudiantes para que cojan un papelito en la misma. Cada cuarto de los papeles corresponden a los números 1, 2, 3 y 4: según el número que coja el estudiante corresponde a su equipo. Los equipos se colocan en filas, paralelas unas a otras, detrás de la línea de uno de los extremos de la colchoneta del gimnasio; que mide aproximadamente cinco por diecinueve metros, es lisa y recubierta en lona de PVC. El maestro explica este segundo ejercicio y solicita que los participantes, de cada equipo, se coloquen en la posición para la carrera. Es decir, cada equipo se coloca en fila detrás de la línea de fondo del extremo de la cancha. El primer participante de la fila, de cada equipo, dispone de un balón en las manos.

Desarrollo: la prueba comienza cuando el maestro grita “Ya” y hace sonar el silbato. En este momento, el primer corredor de cada equipo, sale corriendo. La prueba consiste en correr en línea recta lo más rápido que se pueda; tocar las espalderas que están en el otro extremo de la colchoneta; volver corriendo, también en línea recta; y pasar el balón al jugador de su equipo que es el primer jugador de la fila (e irse al final de la fila). Sale el que ahora es el primer jugador de la fila que realiza la misma acción, y así ocurre repetidamente.

Finalización: la tarea acaba cuando el último jugador de cada equipo cruza la línea de fondo y regresa a su fila. Gana el equipo que llega primero. El equipo vencedor marca un punto en el marcador correspondiente a este conjunto de cuatro ejercicios de colaboración. Al final de este último ejercicio es vencedor de la actividad el equipo que ha marcado más puntos, y sus participantes ganan un **punto positivo**.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Este juego acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - cuatro balones, uno para cada equipo.

- los balones son de plástico, blandos, amarillos con cuadros negros, y tienen un diámetro aproximado de veinte centímetros.

- los balones pertenecen al colegio y se guardan en una caja con otros balones iguales, que está situada en el gimnasio.

Material de apoyo: - una bolsa de plástico con veinticuatro papelitos (cada cuarto de corresponden al número 1, 2, 3 y 4) para separar los cuatro equipos.

- el maestro posee un silbato para intervenir en el juego.

- el profesor tiene un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado dónde apunta los puntos positivos.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el profesor que decide por esta actividad y la explica detalladamente al alumnado.

- el maestro opta por organizar los cuatro equipos al azar, es decir, mediante sorteo. Según el papelito que coja el estudiante corresponderá al equipo 1, 2, 3 ó 4.

- el alumnado celebra cuando sus amigos/as cogen el mismo número, pues serán del mismo equipo.

- el maestro cuenta el número de participantes en cada equipo antes de recoger los papelitos.

- los participantes que están en espera motivan a los jugadores de su equipo gritando sus nombres, “¡Corre!”, etc.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades de una sesión de educación física en la que el maestro ha propuesto siete tareas motrices diferentes.

- son destinados aproximadamente **dos minutos** para esta tarea; de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- la tarea acaba cuando el último jugador, de cada equipo, cruza la línea de fondo y regresa a su fila. Gana el equipo que llega primero.

- los participantes del equipo ganador celebran exageradamente la victoria: saltan, gritan, se abrazan, etc.

- el equipo vencedor marca un punto en el marcador correspondiente a este conjunto de cuatro ejercicios de colaboración. Al final del último ejercicio es vencedor de la actividad el equipo que ha marcado más puntos, y sus participantes ganan un punto positivo.

Unidad didáctica: Juegos para la preparación física (Unidad Didáctica 8)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (con comunicación motriz)

Dominio: CAI

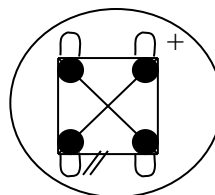
Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Contacto corporal adversario:

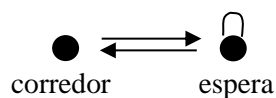
Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: local

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: a atravesar

Esquema de roles:

	CORREDOR	ESPERA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Pasa el balón a la mano del primer espera de la fila, transmitiéndole el rol corredor	- Está en fila con los demás esperas de su equipo y debe respetar su orden
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Corre en línea recta rápidamente - Toca el otro extremo de la colchoneta - Vuelve corriendo, también en línea recta, y pasa el balón al primer jugador de la fila (y se va al final de la misma)	- Está de pie, en fila, en un extremo de la colchoneta
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Se convierte en corredor cuando al ser el primer espera de su fila, recibe el balón - Intenta ejecutar la tarea lo más rápido posible - Vuelve a convertirse en espera cuando pasa el balón al primer espera de la fila	- Cuando, al ser el primer espera de su fila/equipo, recibe el balón se convierte en corredor
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Lleva un balón de plástico en las manos mientras corre	- Cuando recibe el balón se convierte en corredor

Nº: 134

Fecha: 03/02/2010 (miércoles)

CAMPEONATO DE FÚTBOL (PRIMERA JORNADA)

Situación inicial: el maestro organiza los veinticuatro alumnos y alumnas en tres equipos, con ocho jugadores en cada uno. Para formar los equipos, los estudiantes forman una fila para coger un papelito en el sobre que sujeta el maestro. Según el número que coge corresponderá al equipo 1, 2 ó 3: se reúne con los demás participantes de su equipo. El maestro señala los dos equipos que se enfrentan y solicita que el otro equipo entrene en otra zona del patio. Los jugadores de un equipo llevan petos amarillos. En cada equipo los participantes deciden quién será el portero, los defensas y los atacantes. Un jugador de cada equipo, los capitanes, echan pases o impares: el vencedor decide entre escoger el campo de su equipo o empezar con el balón. Los jugadores de campo se distribuyen por su campo. El portero se pone delante de su portería. Dos jugadores del equipo que comienza con el balón se colocan en el círculo central, y uno de ellos dispone del balón delante de sus pies. El terreno de juego es la cancha multiuso, que mide aproximadamente 20 por 40 metros y dispone de las diferentes líneas y zonas del fútbol sala: líneas laterales que se unen en su parte central por medio de una línea recta, perpendicular a las mismas (línea central); las líneas de fondo de cada campo; un círculo de 3 metros de radio en el centro de la cancha (círculo central); el área de penalti está trazada a una distancia de 6 metros de la línea de fondo; el punto de penalti, desde donde se ejecutarán los mencionados castigos, está a una distancia de 6 metros del centro de cada una de las porterías. En cada extremo de la cancha está una portería, situadas sobre las líneas de fondo, en su parte central. Consiste en dos postes verticales, equidistantes de las esquinas y unidos en la parte superior por un travesaño horizontal. La distancia entre los postes es de aproximadamente 3 metros y la distancia del borde inferior del travesaño al suelo es de 2 metros. La profundidad de la meta, es decir, del lado interno de ambos postes hacia el exterior de la superficie de juego es de aproximadamente 80 centímetros en su parte superior y de 100 centímetros a nivel del suelo. Las redes son de nylon y se enganchan en la parte posterior de los postes y el travesaño, y la parte inferior estará sujeta a tubos encorvados.

Desarrollo: el partido comienza cuando el jugador que dispone del balón lo pasa a su compañero. El juego consiste en intentar meter el balón en la portería para marcar un punto. Para eso, los jugadores del equipo que dispone del balón atacan: realizan pases con los pies; se desplazan hacia su canasta conduciendo la pelota con los pies; se escapan de los jugadores adversarios para poder recibir el balón; buscan las mejores oportunidades para tirar la pelota a la portería; etc. Los jugadores del equipo sin balón, defienden la portería e intentan recuperar el balón a su equipo: se desplazan para evitar que los jugadores adversarios reciban el balón; persiguen al jugador adversario que está con el balón; etc. Es falta si un jugador: da o intenta dar una patada a un adversario; pone una zancadilla a un contrario para hacerlo caer o intentarlo, sea por medio de la pierna o agachándose delante o detrás de él; salta o se tira sobre un adversario; carga violentamente o de forma peligrosa a un adversario; carga por detrás a un contrario que no hace obstrucción; golpea o intenta golpear a un contrario; sujeta a un contrario o le impide la acción; empuja a un contrario con las manos o los brazos; carga a un contrario con el hombro sin disputa de balón; lleva, golpea o lanza el balón con la mano o el brazo

separados del cuerpo, o intencionadamente con el brazo o mano pegado al cuerpo; se desliza para tratar de jugar el balón que está controlado por un jugador contrario. En este caso, un jugador del equipo contrario, lanza el balón a algún jugador en el sitio que ocurrió la falta. Se concederá un tiro de penalti si un jugador comete una de las faltas antes mencionadas dentro de su área de penalti. Si el balón sale de las laterales del terreno de juego, el partido sigue. Si el balón sale por las líneas de fondo del terreno de juego lo sacará un jugador del equipo contrario al último jugador que tocó el balón desde la esquina. Si el último jugador a tocar el balón es del equipo que ataca, lo saca el portero. El equipo que mete un gol suma en el marcador un punto para el equipo. Un jugador del equipo contrario saca el balón desde el medio de la cancha, pasándolo a un compañero, y sigue el partido.

Finalización: el maestro marca el final del partido a los **quince minutos** de su inicio. El equipo que ha marcado más goles es el vencedor. El maestro anota el resultado del partido y los puntos correspondientes a cada equipo; es decir, 3 puntos al equipo ganador ó 1 punto para ambos equipos si hay empate. El maestro señala los dos equipos que jugarán en el próximo partido, y sus jugadores se colocan en el terreno de juego. Al final de la primera fase del campeonato (tercera jornada), cuando todos los equipos se han enfrentado a todos dos veces, el maestro suma los puntos de cada equipo para precisar los dos equipos que jugarán la “final”, que definirá el primer y segundo colocados del “campeonato de fútbol”. Los participantes del equipo vencedor del campeonato ganarán dos puntos positivos y los estudiantes del equipo segundo colocado recibirán un punto positivo.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en la cancha multiuso del patio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los miércoles del curso académico las clases acontecen en el patio, y los martes en el gimnasio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- la cancha multiuso mide aproximadamente cuarenta por veinte metros, está dividida transversalmente por una línea central y dispone de dos porterías, una de frente a la otra en cada extremo de la cancha, que miden dos metros de altura y tres de anchura.

- la cancha multiuso es descubierta, dispone de una valla en un lateral que da a la calle. Hay dos vallas que separan la cancha del jardín, que ocupa un lateral y un fondo de la cancha. El otro fondo también tiene valla, que separa la cancha del parque de niños.

Objeto: - dos balones de fútbol sala, uno para el partido y otro para el equipo que entrena.

- el balón es esférico; de cuero o material sintético; con una circunferencia aproximada de 62 centímetros y pesa unos 400 gramos.

- el balón pertenece al colegio y se guarda en una caja con otros balones iguales, que está situada en el gimnasio.

- cuatro estudiantes recogen las pelotas en el gimnasio y las llevan al patio. Son los encargados del material, es decir, los alumnos y alumnas que corresponden a providenciar y guardar los materiales necesarios para las clases en este mes.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para arbitrar e intervenir en el partido.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado. El maestro también utiliza su cuaderno para anotar los componentes de cada grupo, así como el resultado de los partidos.

- el maestro posee un cronómetro para marcar el tiempo de los partidos.
- un sobre de cartulina que contiene veinticuatro papelitos, con los números de 1 al 3; que son utilizados para separar los tres equipos para el “Campeonato de Fútbol”.
- ocho petos amarillos para diferenciar los jugadores de los dos equipos.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el profesor de educación física que decide por esta actividad.
- el maestro organiza los veinticuatro alumnos y alumnas en tres equipos, con ocho jugadores en cada uno. Para formar los equipos, los estudiantes forman una fila para coger un papelito en el sobre que sujeta el maestro. Según el número que coge corresponderá al equipo 1, 2 ó 3: se reúne con los demás participantes de su equipo.
- el alumnado celebra cuando sus amigos/as cogen el mismo número, pues serán del mismo equipo.
- el maestro señala los dos equipos que se enfrentan y solicita que el otro equipo entrene en otra zona del patio.
- en cada equipo los participantes deciden quién será el portero, los defensas y los atacantes.
- durante todo el campeonato, cuando faltan jugadores en algún equipo, sea por estar lesionado o no haber venido a clase, el maestro elige a un jugador del equipo que espera para jugar en el equipo que necesita jugador (es). Los **sustitutos** no parecen importarse con el resultado final del campeonato, pues juegan de la mejor manera que pueden como si estuvieran jugando por su propio equipo.
- el maestro, además de arbitrar, interviene en ocasiones señalando los problemas que observa, por ejemplo: si algún jugador no está participando; si los jugadores discuten; para animar a los jugadores del equipo sin balón a defender y recuperar el balón; etc.
- algunas chicas no participan del juego, es decir, no intentan recuperar el balón, conversan, permanecen paradas: el maestro les anima a intentar recuperar el balón, etc., así como celebra cuando realizan un pase o jugada.
- parece que la discusión en el aula ha cambiado el comportamiento del profesor en relación a las chicas y principalmente de los chicos, que ahora les pasan el balón más a menudo, no les insulta, etc.
- dos chicos de equipos rivales se enfadan uno con el otro (discuten, se insultan, etc.) en distintas ocasiones del partido que se enfrentan. El profesor no interviene.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - es la actividad de tres sesiones de educación física, en la que el maestro ha propuesto el “Campeonato de fútbol”.

- en la clase de hoy la duración de cada partido es de quince minutos.
- son destinados aproximadamente **treinta minutos** para los **dos partidos** de fútbol correspondiente a la **primera jornada** del campeonato de fútbol; de los cincuenta minutos de la clase de educación física.
- las clases correspondientes a los miércoles tienen una duración de cincuenta minutos, diferentemente de las clases de los martes que duran cincuenta y cinco minutos.
- dos equipos se enfrentan y mientras tanto el otro equipo debe "entrenar". Una vez acaba el partido, pasa a jugar el equipo que descansaba con uno de los que jugaban, independiente del resultado del partido, sino que en función de la organización del campeonato.
- los equipos celebran exageradamente cuando marcan un gol.

- el maestro marca el final del partido a los **quince** minutos de su inicio. El equipo que ha marcado más goles es el vencedor. El maestro anota el resultado del partido y los puntos correspondientes a cada equipo, es decir, 3 puntos al equipo ganador ó 1 punto para ambos equipos si hay empate.

- al final de la primera fase del campeonato (tercera jornada), cuando todos los equipos se han enfrentado a todos dos veces, el maestro suma los puntos de cada equipo para precisar los dos equipos que jugarán la “final”, que definirá el primer y segundo colocados del “campeonato de fútbol”.

- los participantes del equipo vencedor del campeonato ganarán dos puntos positivos y los estudiantes del equipo segundo colocado recibirán un punto positivo.

Unidad didáctica: “Fútbol” (Unidad Didáctica 7)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación-oposición (con comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

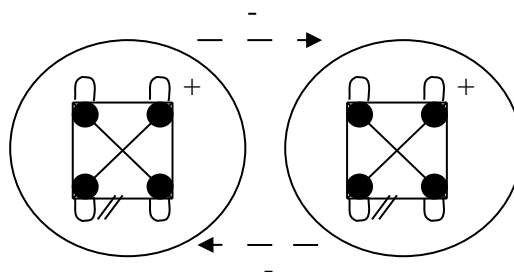
Red social: duelo simétrico por equipos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

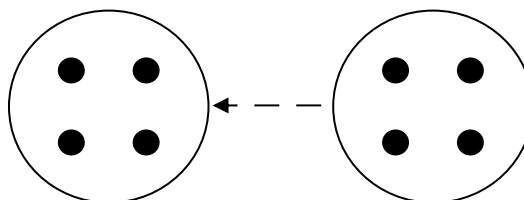
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: tiempo límite

Subespacio: objetivo material (fijo)

Esquema de roles:

	PORTERO	JUGADOR CAMPO	JUEZ
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Coopera con los jugadores de campo - Se opone a los jugadores de campo y portero del otro equipo 	<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"> - Es el árbitro e interviene cuando juzga necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se mantiene delante de la portería, que está en el extremo del terreno de juego (cancha polideportiva) 	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza por el terreno de juego en función del balón - Intenta que el balón pase la línea de la portería contraria, para marcar un gol 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un lateral de la cancha polideportiva
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Si marca un gol es punto para su equipo - Al final del partido si su equipo tiene más puntos que el adversario, es vencedor 	<ul style="list-style-type: none"> - Si marca un gol es punto para su equipo - Al final del partido si su equipo tiene más puntos que el adversario, es vencedor 	<ul style="list-style-type: none"> - Es juez en todo el partido - Marca el final del partido
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Intenta agarrar el balón con las manos o intercétalo con los pies u otra parte del cuerpo, para evitar que éste entre en la portería 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza pases con el balón, lo conduce por el terreno, etc., siempre con los pies 	<ul style="list-style-type: none"> - Dispone de un silbato para intervenir

Nº: 135

Fecha: 09/02/2010 (martes)

SALTAR LA COMBA GRANDE (DOS GRUPOS)

Situación inicial: el maestro organiza los veintidós alumnos y alumnas en dos grupos. Es decir, los estudiantes que el número de clase es impar son un grupo y los estudiantes que son pares pertenecen al otro grupo. Cada grupo se coloca en un extremo del espacio que es la colchoneta del gimnasio: mide aproximadamente cinco por diecinueve metros, es lisa y recubierta en lona de PVC. El maestro entrega una cuerda larga para cada equipo. 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 para pasar a la próxima.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Este juego acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:- dos combas largas, una para cada grupo.

- las cuerdas son de cáñamo trenzado y miden aproximadamente once metros de longitud y ocho milímetros de diámetro.

- las combas pertenecen al colegio y se guardan en el almacén del gimnasio.

Material de apoyo: - el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el profesor de educación física que decide por esta actividad.

- el maestro organiza los veintidós alumnos y alumnas en dos grupos, con once participantes en cada uno. Para formar los grupos, el maestro señala que los estudiantes que el número de clase es impar son un grupo, y los estudiantes que son pares pertenecen al otro grupo.

- los participantes del grupo deciden las reglas de la tarea motriz a ser ejecutada, que pueden ir cambiando siempre que desean.

- el maestro observa los grupos realizar la actividad. En una ocasión, el maestro da la cuerda en uno de los grupos que estaba desorganizado y alborotando.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades de una sesión de educación física en la que el maestro ha propuesto tres actividades motrices diferentes.

- el maestro explica que esta actividad corresponde al calentamiento de la sesión.

- son destinados aproximadamente **doce minutos** para saltar la comba, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el profesor marca el fin de la actividad para pasar a la próxima.

Unidad didáctica: Juegos para la preparación física (Unidad Didáctica 8)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (con comunicación motriz)

Dominio: CAI

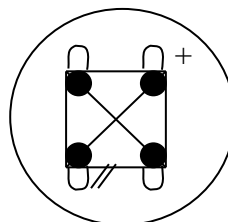
Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Contacto corporal adversario:

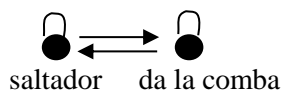
Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: local

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: 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 los demás 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: 136

Fecha: 09/02/2010 (martes)

ESTACIONES EN EL GIMNASIO II

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas se organizan en cinco grupos a pedido del maestro. Los participantes de cada grupo se reúnen y el maestro les explica la actividad. El maestro decide en cual estación empezará cada uno de los cinco grupos. Cada grupo providencia el material necesario para la estación, que empezará su grupo, colocándolos de la manera que solicita el maestro. El espacio para la actividad es todo el gimnasio, que es un terreno liso, mide aproximadamente doce por veinte metros y dispone de una colchoneta que ocupa casi la mitad de su extensión, es lisa y recubierta en lona de PVC. Las cinco estaciones serán realizadas en diferentes partes del gimnasio y los materiales para las tareas están colocados en el lugar correspondiente:

- 1) Una escalera horizontal, que está paralela y a dos metros de altura del suelo y que tiene aproximadamente cinco metros de longitud. Debajo de un extremo de la escalera está colocado un plinto y bajo toda la extensión de la escalera están tres colchonetas unidas por sus extremos.
- 2) En la pared de la lateral del gimnasio, correspondiente al lado de la colchoneta, hay cinco cuerpos de espalderas de madera, con dos espalderas cada cuerpo. **Delante de las espalderas están cinco balones de plástico, uno para cada participante.**
- 3) En el centro de la colchoneta del gimnasio están colocadas tres colchonetas unidas por sus extremos.
- 4) En el techo del gimnasio está enganchada una cuerda ancha de cáñamo que mide aproximadamente cinco metros y dispone de nudos por toda su extensión.
- 5) A lo largo del lateral del gimnasio que mide aproximadamente siete por veinte metros y es liso están colocados cinco bancos suecos, unos paralelos a otros, a una distancia aproximada de tres metros.

Desarrollo: los participantes de cada grupo empiezan a realizar la tarea que les corresponde. Las tareas correspondientes a las cinco estaciones son las siguientes:

- 1) Subir en el plinto, agarrar con las dos manos de la escalera horizontal y atravesarla hasta el otro extremo, intercambiando los brazos a cada paso (palo) de la escalera.
- 2) **Lanzar el balón contra la pared, en el hueco de la espaldera que mide aproximadamente 50 centímetros, coger el balón y lanzarlo otra vez; y así repetidamente.**
- 3) Correr en línea recta y realizar una voltereta en las colchonetas. Es decir, apoyar 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 participante de su grupo; y así repetidamente.
- 4) Agarrar de la cuerda con las dos manos y subirla hasta lo más alto que se pueda. Es decir, ir desplazando las manos hacia arriba apoyando los pies en los diferentes nudos que dispone la cuerda.
- 5) La tarea consiste en correr en línea recta hacia el otro extremo del gimnasio debiendo saltar cada uno de los cinco bancos, que están transversalmente al sentido de la carrera a lo largo del terreno a atravesar, de la manera que decidan; es decir, con una pierna de cada

vez o con los dos pies juntos, sin poder tocar el banco. Después de saltar el último banco, el practicante regresa en el sentido contrario; y así repetidamente.

Cada grupo permanece aproximadamente **dos minutos** en cada estación y en el momento que el maestro determina pasa a la próxima. Es decir, el grupo que está en la estación 1 va a la 2, en la 2 a la 3, 3 a la 4, 4 a la 5 y 5 a la 1; y así ocurre repetidamente.

Finalización: el maestro marca el final de la actividad cuando todos los grupos han pasado por las cinco estaciones.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - cinco bancos suecos, que están colocados paralelos unos a otros. 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.

- siete colchonetas azules recubiertas de tejido de poliéster, con medidas 2 x 1,5 x 0,10 y una densidad aproximada de 15 Kg. / m³.

- un plinto de madera con un metro y medio de altura (150 cm) y superficie recubierta por material sintético.

- cinco cuerpos de espalderas, con dos espalderas cada uno. Las espalderas son de madera, tienen dos metros de altura y dispone de herrajes en la pared de la lateral de la colchoneta grande.

- cinco balones de plástico, blandos, amarillos con cuadros negros, y que tienen un diámetro aproximado de veinte centímetros.

- una cuerda ancha de cáñamo que mide aproximadamente cinco metros y dispone de nudos por toda su extensión.

- una escalera horizontal de madera con herrajes en el techo y en la pared lateral; que mide aproximadamente cinco metros de longitud y veinticinco pasos.

- todos los materiales pertenecen al colegio y cuando no son utilizados están guardados en el gimnasio.

Material de apoyo: - el maestro posee un silbato para intervenir en la actividad, por ejemplo para marcar el momento en que cambian las estaciones.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

- Participantes:** - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).
- es el maestro quien decide por esta actividad.
- el maestro explica detalladamente el juego al alumnado.
- el alumnado se organiza en cinco grupos, dos con cinco personas y tres grupos de cuatro.
- son los estudiantes que deciden su grupo para realizar las diferentes estaciones. Los grupos son en su mayoría formados por personas del mismo género.
- el maestro de educación física interviene en la actividad, marcando cuando los grupos cambian de estación y va pasando por los grupos observando si ejecutan la tarea correctamente y, en el caso que no, les instruye.
- los participantes del grupo se van alternando para ejecutar la tarea correspondiente a cada estación, en función del material disponible.
- en algunas tareas el alumnado tiene dificultad o no logra ejecutarla, como es el caso de subir la cuerda y atravesar la escalera horizontal.
- se observa que algunos grupos cuando están en la estación 4 (subir en la cuerda), ayudan a los participantes del grupo en la ejecución de la tarea, sujetando la cuerda para que consigan escalarla, ya que la mayoría de los estudiantes no logran.
- algunos estudiantes o grupos alborotan mientras ejecutan las estaciones. En ocasiones, el maestro interviene para pedirles calma/silencio.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - es una de las actividades de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto tres actividades diferentes.

- son destinados aproximadamente **doce minutos** para “Las estaciones” (circuito de cinco tareas diferentes), de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el maestro marca el inicio y el fin de la actividad; así como decide cuando los grupos deben pasar a la próxima estación.

- cada grupo permanece aproximadamente dos minutos en cada estación.

Unidad didáctica: Juegos para la preparación física (Unidad Didáctica 8)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz (sin comunicación motriz)

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: otros (a atravesar, objetivo material y fuertemente rítmico)

Esquema de roles:

	PRACTICANTE
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none">- Ejecuta en solitario cada una de las cinco tareas- Está con los demás practicantes de su grupo y se alternan para ejecutar la tarea correspondiente
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none">- Sube en el plinto, agarra con las dos manos de la escalera horizontal y la atraviesa hasta el otro extremo, intercambiando los brazos a cada paso- Lanza el balón contra la pared, en el hueco de la espaldera que mide aproximadamente 50 centímetros, coge el balón y vuelve a lanzarlo- Corre y realiza una voltereta en las colchonetas: apoya las manos en un extremo de la colchoneta con los brazos semiflexionados; mete la barbilla en el pecho; apoya la nuca en la colchoneta, y con el impulso de los brazos y piernas hace una rueda; e intenta levantar sin la ayuda de las manos- Agarra de la cuerda con las dos manos y la sube hasta lo más alto que se pueda: va desplazando las manos hacia arriba apoyando los pies en los diferentes nudos de la cuerda- Atraviesa corriendo el terreno liso (lateral del gimnasio) saltando los cinco bancos (con una pierna de cada vez o los dos pies juntos), que están colocados transversalmente al sentido de la carrera
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none">- Permanece aproximadamente dos minutos en cada tarea- Ejecuta la tarea correspondiente alternando con los demás participantes de su grupo (en las tareas en que solo se puede ejecutar uno de cada vez por los materiales)- Pasa a la próxima tarea en el momento que determina el maestro- El juego acaba cuando todos han ejecutado las cinco tareas
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none">- Dispone de diferentes materiales para la realización de cada una de las cinco tareas: colchonetas, balones, bancos suecos, escalera transversal, cuerda y espalderas

Nº: 137

Fecha: 09/02/2010 (martes)

PILLA-PILLA CON ABRAZO

Situación inicial: el maestro explica el juego a los veintidós alumnos y alumnas. El maestro escoge un estudiante al azar para empezar el juego atrapando y le entrega un balón de plástico, parcialmente deshinchado, que deberá llevarlo en una mano. Los demás, jugadores libres, se distribuyen por el terreno de juego, que es liso y corresponde a todo el gimnasio del colegio: cubierto, mide aproximadamente doce por veinte metros y dispone de una colchoneta que ocupa casi la mitad de su extensión.

Desarrollo: el juego comienza cuando el maestro hace sonar el silbato y el jugador atrapador empieza a correr para intentar atrapar a algún jugador libre. Los jugadores libres se escapan del atrapador, evitando ser pillados, o sea, tocados por el balón que el atrapador lleva agarrado en una mano. Si el jugador libre es atrapado, se intercambian los roles: el que era atrapador se convierte en jugador libre y éste, en atrapador. El nuevo atrapador deberá gritar “Peligro” levantando el brazo con el balón, para avisar a los jugadores libres que ahora es él quien atrapa. Los jugadores libres se convierten en inmunes si abrazan a otro jugador libre. Es decir, para evitar ser atrapado se puede abrazar a otro jugador: mientras estén abrazados no pueden ser pillados. A partir de la mitad del juego, el maestro añade una norma: solo se puede abrazar a los jugadores libres del sexo opuesto.

Finalización: el profesor marca el final del juego.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - se utiliza un balón para el juego, que está parcialmente deshinchado. El balón es de goma, blando, color morado y tiene un diámetro aproximado de diez centímetros.

- el balón pertenece al colegio y se guarda en una caja con otros balones similares, que está situada en el gimnasio.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los números de clase del alumnado.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quien decide por este juego y lo explica detalladamente al alumnado.

- se elige el atrapador a suertes. Es decir, el maestro dice aleatoriamente un número de clase, que corresponde al alumno que empieza el juego atrapando.

- en este juego de pillar para convertirse en inmune existe la posibilidad de abrazar a otro jugador libre. El alumnado se abraza exclusivamente a los participantes que son del mismo género. Al observar la circunstancia, en la mitad del juego, el maestro añade una nueva norma al juego: para convertirse en inmune hay que abrazar a un jugador del sexo opuesto. Los estudiantes, sobre todo las chicas, gritan y ponen cara de asca ante la nueva norma, ya que no les gusta tener contacto corporal con estudiantes del sexo opuesto (abrazar, besar, etc.).

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto tres actividades diferentes.

- son destinados aproximadamente **ocho minutos** para el “Pilla-pilla con abrazo”, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el profesor marca el final del juego para volver al aula.

Unidad didáctica: Juegos para la preparación física (Unidad Didáctica 8)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación-oposición (con comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

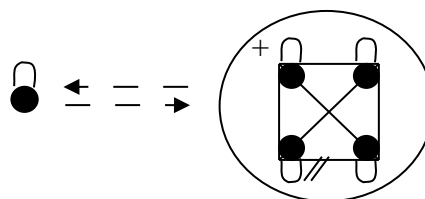
Red social: duelo disimétrico por equipos

Red de comunicación motriz: exclusiva inestable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

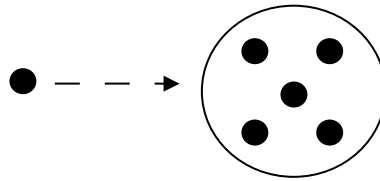
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: general permutante

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	ATRAPADOR	JUGADOR LIBRE	INMUNE
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Se opone a los jugadores libres intentando atraparles para intercambiar los roles	- Se opone al atrapador evitando ser pillado - Coopera con otro jugador libre, abrazándolo, para que se conviertan en inmunes	- Coopera con otro jugador inmune abrazándose, para que estén inmunes
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Se desplaza por el terreno de juego, que es liso, intentando atrapar a algún jugador libre	- Se desplaza por el terreno de juego, que es liso y corresponde al gimnasio, evitando ser atrapado	- Está de pie en el terreno liso, que es el gimnasio, abrazado a otro jugador
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Se convierte en atrapador en el momento que es pillado - Se convierte en jugador libre si atrapa a algún jugador libre	- Si es atrapado se convierte en atrapador - Si abraza a otro jugador libre se convierte en inmune	- Se convierte en inmune cuando abraza un jugador y vuelve a ser jugador libre cuando le parece oportuno
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Agarra un balón de goma, parcialmente deshinchado, que utiliza para atrapar	- Evita ser tocado por el balón que lleva el atrapador	

Nº: 138

Fecha: 10/02/2010 (miércoles)

CAMPEONATO DE FÚTBOL (SEGUNDA JORNADA)

Situación inicial: en la clase anterior, la primera jornada del campeonato de fútbol, el maestro organizó los veinticuatro alumnos y alumnas en tres equipos, con ocho jugadores en cada uno. Para formar los equipos, los estudiantes formaron una fila para coger un papelito en el sobre que sujetaba el maestro. Según el número que ha cogido corresponde al equipo 1, 2 ó 3. En la clase de hoy, el maestro señala los dos equipos que se enfrentan y solicita que el otro equipo entrene en otra zona del patio. Los jugadores de un equipo llevan petos amarillos. En cada equipo los participantes deciden quién será el portero, los defensas y los atacantes. Un jugador de cada equipo, los capitanes, echan pares o impares: el vencedor decide entre escoger el campo de su equipo o empezar con el balón. Los jugadores de campo se distribuyen por su campo. El portero se pone delante de su portería. Dos jugadores del equipo que comienza con el balón se colocan en el círculo central y uno de ellos dispone del balón delante de sus pies. El terreno de juego es la cancha multiuso, que mide aproximadamente 20 por 40 metros y dispone de las diferentes líneas y zonas del fútbol sala: líneas laterales que se unen en su parte central por medio de una línea recta, perpendicular a las mismas (línea central); las líneas de fondo de cada campo; un círculo de 3 metros de radio en el centro de la cancha (círculo central); el área de penalti está trazada a una distancia de 6 metros de la línea de fondo; el punto de penalti, desde donde se ejecutarán los mencionados castigos, está a una distancia de 6 metros del centro de cada una de las porterías. En cada extremo de la cancha está una portería, situadas sobre las líneas de fondo, en su parte central. Consiste en dos postes verticales, equidistantes de las esquinas y unidos en la parte superior por un travesaño horizontal. La distancia entre los postes es de aproximadamente 3 metros y la distancia del borde inferior del travesaño al suelo es de 2 metros. La profundidad de la meta, es decir, del lado interno de ambos postes hacia el exterior de la superficie de juego es de aproximadamente 80 centímetros en su parte superior y de 100 centímetros a nivel del suelo. Las redes son de nylon y se enganchan en la parte posterior de los postes y el travesaño, y la parte inferior estará sujeta a tubos encorvados.

Desarrollo: el partido comienza cuando el jugador que dispone del balón lo pasa a su compañero. El juego consiste en intentar meter el balón en la portería para marcar un punto. Para eso, los jugadores del equipo que dispone del balón atacan: realizan pases con los pies; se desplazan hacia su canasta conduciendo la pelota con los pies; se escapan de los jugadores adversarios para poder recibir el balón; buscan las mejores oportunidades para tirar la pelota a la portería; etc. Los jugadores del equipo sin balón, defienden la portería e intentan recuperar el balón a su equipo: se desplazan para evitar que los jugadores adversarios reciban el balón; persiguen al jugador adversario que está con el balón; etc. Es falta si un jugador: da o intenta dar una patada a un adversario; pone una zancadilla a un contrario para hacerlo caer o intentarlo, sea por medio de la pierna o agachándose delante o detrás de él; salta o se tira sobre un adversario; carga violentamente o de forma peligrosa a un adversario; carga por detrás a un contrario que no hace obstrucción; golpea o intenta golpear a un contrario; sujeta a un contrario o le impide la acción; empuja a un contrario con las manos o los brazos; carga a un contrario con el hombro sin disputa de balón; lleva, golpea o lanza el balón con la mano o el brazo

separados del cuerpo, o intencionadamente con el brazo o mano pegado al cuerpo; se desliza para tratar de jugar el balón que está controlado por un jugador contrario. En este caso, un jugador del equipo contrario, lanza el balón a algún jugador en el sitio que ocurrió la falta. Se concederá un tiro de penalti si un jugador comete una de las faltas antes mencionadas dentro de su área de penalti. Si el balón sale de las laterales del terreno de juego, el partido sigue. Si el balón sale por las líneas de fondo del terreno de juego lo sacará un jugador del equipo contrario al último jugador que tocó el balón desde la esquina. Si el último jugador a tocar el balón es del equipo que ataca, lo saca el portero. El equipo que mete un gol suma en el marcador un punto para el equipo. Un jugador del equipo contrario saca el balón desde el medio de la cancha, pasándolo a un compañero, y sigue el partido.

Finalización: el maestro marca el final del partido a los **diez minutos** de su inicio. El equipo que ha marcado más goles es el vencedor. El maestro anota el resultado del partido y los puntos correspondientes a cada equipo; es decir, 3 puntos al equipo ganador ó 1 punto para ambos equipos si hay empate. El maestro señala los dos equipos que jugarán en el próximo partido, y sus jugadores se colocan en el terreno de juego. Al final de la primera fase del campeonato (tercera jornada), cuando todos los equipos se han enfrentado a todos dos veces, el maestro suma los puntos de cada equipo para precisar los dos equipos que jugarán la “final”, que definirá el primer y segundo colocados del “campeonato de fútbol”. Los participantes del equipo vencedor del campeonato ganarán dos puntos positivos y los estudiantes del equipo segundo colocado recibirán un punto positivo.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en la cancha multiuso del patio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los miércoles del curso académico las clases acontecen en el patio, y los martes en el gimnasio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- la cancha multiuso mide aproximadamente cuarenta por veinte metros, está dividida transversalmente por una línea central y dispone de dos porterías, una de frente a la otra en cada extremo de la cancha, que miden dos metros de altura y tres de anchura.
- la cancha multiuso es descubierta, dispone de una valla en un lateral que da a la calle. Hay dos vallas que separan la cancha del jardín, que ocupa un lateral y un fondo de la cancha. El otro fondo también tiene valla, que separa la cancha del parque de niños.

Objeto: - dos balones de fútbol sala, uno para el partido y otro para el equipo que entrena.

- el balón es esférico; de cuero o material sintético; con una circunferencia aproximada de 62 centímetros y pesa unos 400 gramos.
- el balón pertenece al colegio y cuando se guarda en una caja con otros balones iguales, que está situada en el gimnasio.
- cuatro estudiantes recogen las pelotas en el gimnasio y las llevan al patio. Son los encargados del material, es decir, los alumnos y alumnas que corresponden a providenciar y guardar los materiales necesarios para las clases en este mes.

Material de apoyo: - el maestro posee un silbato para arbitrar e intervenir en el partido.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado. El maestro también utiliza su

cuaderno para anotar los componentes de cada grupo, así como el resultado de los partidos.

- el maestro posee un cronómetro para marcar el tiempo de los partidos.
- un sobre de cartulina que contiene veinticuatro papelitos, con los números de 1 al 3; que son utilizados para separar los tres equipos para el “Campeonato de Fútbol”.
- ocho petos amarillos para diferenciar los jugadores de los dos equipos.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el profesor de educación física que decide por esta actividad.
- en la clase pasada el maestro organizó los veinticuatro alumnos y alumnas en tres equipos, con ocho jugadores en cada uno. Para formar los equipos, los estudiantes forman una fila para coger un papelito en el sobre que sujeta el maestro. Según el número que coge corresponderá al equipo 1, 2 ó 3: se reúne con los demás participantes de su equipo.
- el alumnado celebraba cuando sus amigos/as cogen el mismo número, pues serán del mismo equipo.
- el maestro señala los dos equipos que se enfrentan y solicita que el otro equipo entrene en otra zona del patio.
- en cada equipo los participantes deciden quién será el portero, los defensas y los atacantes.
- durante todo el campeonato, cuando faltan jugadores en algún equipo, sea por estar lesionado o no haber venido a clase, el maestro elige a un jugador del equipo que espera para jugar en el equipo que necesita jugador (es). Los **sustitutos** no parecen importarse con el resultado final del campeonato, pues juegan de la mejor manera que pueden como si estuvieran jugando por su propio equipo.
- el maestro, además de arbitrar, interviene en ocasiones señalando los problemas que observa, por ejemplo: si algún jugador no está participando; si los jugadores discuten; para animar a los jugadores del equipo sin balón a defender y recuperar el balón; etc.
- algunas chicas no participan del juego, es decir, no intentan recuperar el balón, conversan, permanecen paradas: el maestro les anima a intentar recuperar el balón, etc., así como celebra cuando realizan un buen pase o jugada.
- parece que la discusión en el aula ha cambiado el comportamiento del profesor en relación a las chicas y principalmente de los chicos, que ahora les pasan el balón más a menudo, no les insulta, etc.
- el maestro, en muchas ocasiones, coge el balón, lo tira a la portería, lo pasa a los jugadores, etc.; siempre ayudando al equipo que está perdiendo.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - es la actividad de tres sesiones de educación física, en la que el maestro ha propuesto el “Campeonato de fútbol”.

- en la clase de hoy la duración de cada partido es de diez minutos
- son destinados aproximadamente **treinta minutos** para los **tres partidos** de fútbol correspondiente a la **segunda jornada** del campeonato de fútbol; de los cincuenta minutos de la clase de educación física.
- las clases correspondientes a los miércoles tienen una duración de cincuenta minutos, diferentemente de las clases de los martes que duran cincuenta y cinco minutos.
- dos equipos se enfrentan y mientras tanto el otro equipo debe "entrenar". Una vez acaba el partido, pasa a jugar el equipo que descansaba con uno de los que jugaban,

independiente del resultado del partido, sino que en función de la organización del campeonato.

- los equipos celebran exageradamente cuando marcan un gol.
- el maestro marca el final del partido a los **diez minutos** de su inicio. El equipo que ha marcado más goles es el vencedor. El maestro anota el resultado del partido y los puntos correspondientes a cada equipo, es decir, 3 puntos al equipo ganador ó 1 punto para ambos equipos si hay empate.
- al final de la primera fase del campeonato (tercera jornada), cuando todos los equipos se han enfrentado a todos dos veces, el maestro suma los puntos de cada equipo para precisar los dos equipos que jugarán la “final”, que definirá el primer y segundo colocados del “campeonato de fútbol”.
- los participantes del equipo vencedor del campeonato ganarán dos puntos positivos y los estudiantes del equipo segundo colocado recibirán un punto positivo.

Unidad didáctica: “Fútbol” (Unidad Didáctica 7)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación-oposición (con comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

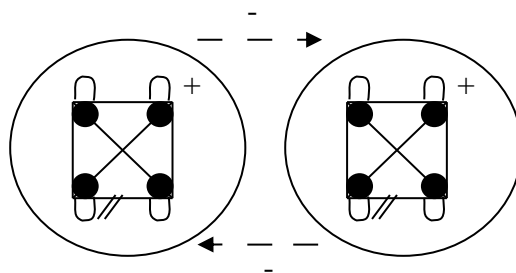
Red social: duelo simétrico por equipos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

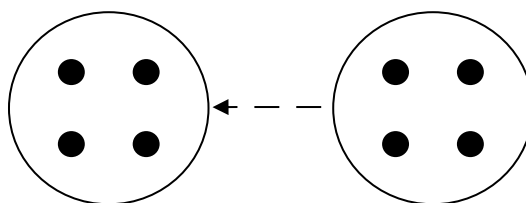
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: tiempo límite

Subespacio: objetivo material (fijo)

Esquema de roles:

	PORTERO	JUGADOR CAMPO	JUEZ
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Coopera con los jugadores de campo - Se opone a los jugadores de campo y portero del otro equipo 	<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"> - Es el árbitro e interviene cuando juzga necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se mantiene delante de la portería, que está en el extremo del terreno de juego (cancha multiuso) 	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza por el terreno de juego en función del balón - Intenta que el balón pase la línea de la portería contraria para marcar un gol 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un lateral de la cancha multiuso
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Si marca un gol es punto para su equipo - Al final del partido si su equipo tiene más puntos que el adversario, es vencedor 	<ul style="list-style-type: none"> - Si marca un gol es punto para su equipo - Al final del partido si su equipo tiene más puntos que el adversario, es vencedor 	<ul style="list-style-type: none"> - Es juez en todo el partido - Marca el final del partido
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Intenta agarrar el balón con las manos o intercétalo con los pies u otra parte del cuerpo, para evitar que éste entre en la portería 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza pases con el balón, lo conduce por el terreno, etc., siempre con los pies 	<ul style="list-style-type: none"> - Dispone de un silbato para intervenir

Nº: -x-

Fecha: 17/02/2010 (miércoles)

En la clase de hoy, a causa de la **lluvia intensa**, no se baja al patio. El maestro coloca una película llamada “Nueve” para la asignatura de “Conocimientos del Medio”, la cual también es responsable. La película consiste en una animación y el maestro explica que la ha escogido porque trata sobre máquinas, que está relacionado al tema que se está estudiando en esta asignatura. El alumnado se mantuvo muy concentrado durante toda la película e incluso parecía molesto con los comentarios del maestro sobre la película que les desconcentraba.

Nº: 139

Fecha: 23/02/2010 (martes)

CAMPO QUEMADO VII

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas se colocan delante de las espalderas del gimnasio: el maestro sujeta una bolsa y va pasando por cada uno de los estudiantes para que cojan un papelito en la misma. La mitad de los papeles corresponden al número 1 y la otra mitad al 2: según el número que coja el estudiante corresponde a su equipo. En uno de los papelitos de cada equipo, además del número (1 ó 2), también está escrito “capitán” y el estudiante que lo coja comenzará el juego en el cementerio de su equipo. El equipo “1” se coloca en el campo derecho y el “2” en el izquierdo del terreno de juego, que es la colchoneta del gimnasio: lisa, recubierta en lona de PVC y mide aproximadamente doce por veinte metros. Tres bancos suecos delimitan los espacios del juego: uno representa la línea central que separa los campos adversarios y los otros dos separan el campo del cementerio adversario, que está al fondo del campo adversario. El maestro, que está en un lateral del campo, dispone de un balón de goma blando de color amarillo con un diámetro aproximado de veinte centímetros y señala que los jugadores del equipo vencedor ganarán un punto positivo.

Desarrollo: el juego comienza cuando el maestro lanza el balón hacia arriba desde un lateral del banco que separa los dos campos: ambos equipos lo disputan desde sus respectivos campos. 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 prisionero. Los jugadores del equipo (jugadores de campo y prisioneros), cuando en posesión del balón, pueden realizar 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 en el cementerio se convierte en jugador de campo cuando algún jugador de su equipo es golpeado. Los demás prisioneros solo podrán convertirse en jugador de campo si golpean a algún jugador de campo del equipo adversario. Cuando el balón sale del terreno de juego, en el lateral de la colchoneta, los propios jugadores recuperan el balón que pertenecerá a uno u otro equipo dependiendo del lugar que se sitúe el balón, es decir, según la línea imaginaria que da continuidad a los bancos que delimitan los campos (y cementerios). En este caso, el jugador que recupera el balón debe volver a su campo para lanzarlo o pasarlo.

Finalización: el juego acaba cuando el último jugador de campo es golpeado: el otro equipo es vencedor y sus jugadores se colocan en fila para que el maestro les apunte el **punto positivo** en la lista de clase.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Este juego acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.
- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.
- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.
- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - un balón para el partido.

- el balón es de goma, blando, y de color amarillo con cuadros negros. Tiene un diámetro aproximado de veinte centímetros.
- el balón pertenece al colegio y se guarda en una caja con otros balones iguales, que está en el gimnasio.

Material de apoyo: - tres bancos suecos para separar los diferentes espacios del juego (campos y cementerios).

- 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 se guardan en el gimnasio.
- cuatro estudiantes recogen y colocan los bancos en la posición para el juego. Son los encargados del material, es decir, los alumnos y alumnas que corresponden a providenciar y guardar los materiales necesarios para las clases en este mes.
- una bolsa de plástico que contiene veintidós papelitos, en los que la mitad de los papeles corresponden al número 1 y la otra mitad al 2; para separar los dos equipos.
- el maestro dispone de un silbato que utiliza para arbitrar el juego.
- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado dónde apunta los puntos positivos.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el profesor de educación física decide por el juego Campo quemado.
- el maestro opta por organizar los dos equipos al azar, es decir, mediante sorteo. Según el papelito que coja el estudiante corresponderá al equipo 1 ó 2. En uno de los papelitos de cada equipo, además del número (1 ó 2), también está escrito “capitán” y el estudiante que lo coja comenzará el juego en el cementerio de su equipo.
- el alumnado celebra cuando sus amigos/as cogen el mismo número, pues serán del mismo equipo.
- el maestro cuenta el número de participantes en cada equipo antes de recoger los papelitos.
- las chicas y algunos chicos, una vez en el cementerio allí permanecen hasta que se acabe el juego, pues casi no tienen oportunidad de intentar salvarse, ya que son los chicos habilidosos que lo hacen.
- los jugadores gritan mucho y muy alto, principalmente cuando se acerca al final del partido.
- el maestro observa el juego y se hace de juez: decide y pita con el silbato cuando algún jugador es golpeado. Entretanto, no interviene en los conflictos del juego señalados anteriormente.

- en la clase de hoy el alumnado estaba mucho más agitado que en otras clases. El maestro se enfada diversas veces. En muchas ocasiones, el maestro les echa bronca y les amenaza que subirán al aula se siguen alborotando, así como que mandará al pasillo a los estudiantes que no se porten bien.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es uno de los juegos de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto tres juegos diferentes.

- son destinados aproximadamente **doce minutos** para el “Campo Quemado” en esta versión, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el juego acaba cuando el último jugador de campo de uno de los equipos es golpeado; y el otro equipo es vencedor.

- antes del inicio del juego, el maestro explicó que la clase de hoy consistiría en tres juegos con dos equipos y que será vencedor el equipo que gane más partidos. Es decir, cada juego ganado se suma un punto para el equipo ganador y al final del tercero se establecerá ganador el que tenga más juegos ganados.

- al final del tercer juego el maestro señala cual es el equipo ganador (de la sesión) y los jugadores del mismo forman una fila delante del profesor que les apunta un punto positivo en la lista de clase.

Unidad didáctica: Juegos para la preparación física (Unidad Didáctica 8)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación-oposición (con comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

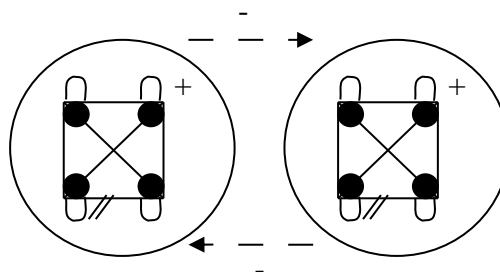
Red social: duelo simétrico por equipos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal adversario: sin contacto

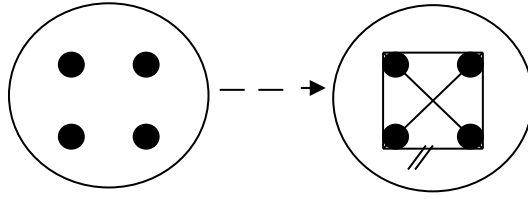
Contacto corporal compañero: sin contacto

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: sin puntuación

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	CAPITÁN	PRISIONERO	JUGADOR DE CAMPO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Puede realizar pases con los jugadores de campo de su equipo - Intenta golpear a los jugadores de campo del equipo adversario, para convertirlos en prisioneros 	<ul style="list-style-type: none"> - Puede realizar pases con los jugadores de campo y prisioneros de su equipo - Intenta golpear a los jugadores de campo del equipo adversario, para convertirlos en prisioneros 	<ul style="list-style-type: none"> - Evita ser golpeado por el balón que tira el prisionero y jugadores de campo adversarios - Puede realizar pases con los jugadores de campo y prisioneros de su equipo - Intenta golpear a los jugadores de campo del equipo adversario, para convertirlos en prisioneros
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza en el cementerio correspondiente a su equipo, que está al fondo del campo adversario 	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza en el cementerio correspondiente a su equipo, que está 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 prisionero 	<ul style="list-style-type: none"> - Se convierte en jugador de campo si golpea a algún jugador de campo adversario 	<ul style="list-style-type: none"> - Si es golpeado se convierte en prisionero - El juego termina cuando todos los jugadores de campo de uno de los equipos son convertidos en prisioneros, y el otro equipo es el ganador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Va a por el balón (en la zona del cementerio), intentando cogerlo para recuperarlo 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 del cementerio), intentando cogerlo para recuperarlo a su equipo - Tira el balón hacia los jugadores de campo adversario, intentando golpearlos 	<ul style="list-style-type: none"> - Se esquivo 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 recuperarlo a su equipo - Tira el balón hacia los jugadores de campo adversario, intentando golpearlos

Nº: 140

Fecha: 23/02/2010 (martes)

A DAR MÁS VUELTAS II

Situación inicial: el maestro explica el juego detalladamente al alumnado. Para organizar los dos equipos, antes del juego anterior, los veinticuatro alumnos y alumnas forman una fila y cogen un papelito en el sobre que sujeta el maestro. La mitad de los papelitos corresponden al número uno y la otra mitad al dos: los que cogen 1 se colocan del lado derecho de la colchoneta y los 2 en el izquierdo. El espacio para el juego es la colchoneta del gimnasio, que mide aproximadamente cinco por diecinueve metros, es lisa y recubierta de lona de PVC. El maestro decide qué equipo empieza ejerciendo el rol corredor y pasador. Los corredores se colocan lado a lado, formando una fila, detrás de la línea de un extremo de la colchoneta. El primer corredor dispone de un balón de goma. El otro equipo, de los pasadores del balón, forma un círculo en el otro extremo de la colchoneta y un jugador dispone de un balón de goma.

Desarrollo: el juego comienza cuando el maestro grita “¡Ya!”.

En el equipo de los corredores: el primer jugador de la fila, con el balón en manos, corre hacia el otro extremo de la colchoneta, da una vuelta alrededor del círculo de los pasadores, regresa, pasa el balón al primer de la fila y va al final de la misma. Sale el próximo jugador que ejecuta el mismo recorrido, y así ocurre repetidamente.

En el equipo de los pasadores del balón: los jugadores pasan el balón a la mano del compañero que está a su derecha haciendo el balón dar vueltas por el círculo. Cuando el balón cumple una vuelta, o sea, pasa por el jugador que empezó con el balón, los jugadores gritan el número de vuelta correspondiente: “1, 2, 3, 4,...15,...”. El objetivo es dar el máximo número de vueltas hasta que los corredores acaben de ejecutar su tarea. Si el balón cae al suelo, el equipo lo coge/recupera y se reanudan los pases desde el jugador que ha dejado el balón caer.

Finalización: el juego acaba cuando llega el último corredor regresa a la fila. En este momento los pasadores paran el balón y el resultado de su equipo corresponde al número de vueltas que han hecho. Intercambian los equipos, es decir, el equipo que era corredor se convierte en pasador y viceversa. El equipo que logra el mejor resultado, hacer el balón dar más vueltas, es el ganador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Este juego acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.
- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.
- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - dos balones, uno para cada equipo.

- para el equipo de los corredores: un balón de unos veinticinco centímetros de diámetro, poco denso, de plástico, de color amarillo con cuadros negros.
- para el equipo de los pasadores: una pelota de gimnasia rítmica de goma, color verde, que tiene aproximadamente veinte centímetros de diámetro y pesa unos cuatrocientos gramos.
- los balones pertenecen al colegio y se guardan en el gimnasio dentro de una bolsa con otros balones con las mismas características.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado donde apunta los puntos positivos.
- una bolsa de plástico con veintidós papelitos, en los que la mitad de los papeles corresponden al número 1 y la otra mitad al 2; para separar los dos equipos.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el maestro explica detalladamente el juego.
- es el profesor de educación física quién decide por el juego “A dar más vueltas”.
- el alumnado alborota excesivamente, así como en el resto de la sesión. Es decir, gritan, ríen, saltan durante las explicaciones de los juegos, etc.
- los equipos son los mismos de los demás juegos de esta sesión, en la que el maestro opta por organizar los dos equipos al azar, es decir, mediante sorteo. Según el papelito que coja el estudiante corresponderá al equipo 1 ó 2.
- el alumnado celebra cuando sus amigos/as cogen el mismo número, pues serán del mismo equipo.
- el maestro observa el juego e interviene si detecta algún problema/conflicto en la ejecución.
- mientras juegan los estudiantes gritan de euforia, principalmente al final del juego.
- los ganadores celebran cuando se determina el equipo ganador.
- en la clase de hoy el alumnado estaba mucho más agitado que en otras clases. El maestro se enfada diversas veces. En muchas ocasiones, el maestro les echa bronca y les amenaza que subirán al aula se siguen alborotando, así como que mandará al pasillo a los estudiantes que no se porten bien.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - es uno de los juegos de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto tres juegos motores diferentes.

- son destinados aproximadamente **diez minutos** para el “A dar más vueltas” en esta versión, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.
- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el juego acaba cuando el último corredor regresa a la fila. En este momento los pasadores paran el balón y el resultado de su equipo corresponde al número de vueltas que han hecho. Intercambian los equipos, es decir, el equipo que era corredor se convierte en pasador y viceversa. El equipo que logra el mejor resultado, dar más vueltas, es el ganador
- al principio de la sesión, el maestro explicó que la clase de hoy consistiría en tres juegos con dos equipos y que será vencedor el equipo que gane más partidos. Es decir, cada juego ganado se suma un punto para el equipo ganador y al final del tercero se establecerá ganador el que tenga más juegos ganados.
- al final del tercer juego el maestro señala cual es el equipo ganador (de la sesión) y los jugadores del mismo forman una fila delante del profesor que les apunta un **punto positivo** en la lista de clase.

Unidad didáctica: Juegos para la preparación física (Unidad Didáctica 8)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (con comunicación motriz)

Dominio: CAI

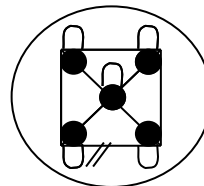
Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: otros (fijo y local)

Grafo Red de Cambio de Roles

●
pasador

●
corredor

↔ ●
espera

Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: tiempo límite

Subespacio: a atravesar

Esquema de roles:

	CORREDOR	ESPERA	PASADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Corre en solitario	- Está con los demás esperas	- Coopera con los demás pasadores pasando el balón para hacer el balón dar vueltas
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Corre hacia el otro extremo de la colchoneta, da una vuelta alrededor del círculo de los pasadores, regresa, pasa el balón al primer de la fila y va al final de la misma	- Está en fila con los demás jugadores espera de su equipo (en el turno de su equipo correr)	- Está de pie en el terreno liso, formando un círculo con los demás pasadores - Pasa el balón en la mano del compañero que está a su derecha y recibe del que está a su izquierda
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es corredor en su turno de correr (cuando corresponde a su equipo el rol corredor) - Corre lo más veloz que puede para que su equipo termine la prueba rápidamente (y el otro equipo logre dar menos vueltas con el balón)	- Se convierte en corredor cuando al ser el primer de la fila recibe el balón (en el turno de su equipo correr)	- Es pasador en el turno de su equipo pasar el balón - Intenta dar el máximo de vueltas con el balón en el tiempo disponible (para superar el equipo adversario en la ejecución del rol pasador) - Detiene el balón en el momento en que todos los corredores han ejecutado la carrera
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Lleva el balón de goma en las manos para correr		- Pasa y recibe el balón de goma en las manos

Nº: 141

Fecha: 23/02/2010 (martes)

ARRASTRANDO LOS ADVERSARIOS

Situación inicial: el maestro explica el juego detalladamente al alumnado. Para organizar los dos equipos, antes del primer juego de la sesión, los veinticuatro alumnos y alumnas forman una fila y cogen un papelito en el sobre que sujeta el maestro. La mitad de los papelitos corresponden al número uno y la otra mitad al dos: los que cogen 1 se colocan del lado derecho de la colchoneta y los 2 en el izquierdo. El espacio para el juego es la colchoneta del gimnasio, que mide aproximadamente cinco por diecinueve metros, es blanda, lisa y recubierta de lona de PVC. Un equipo empieza de arrastradores y el otro serán los arrastrados. Los arrastradores se ponen lado a lado detrás de la línea de fondo de la colchoneta. Los arrastrados se tumban boca abajo, lado a lado, en el otro extremo de la colchoneta (donde están las espalderas). El maestro está de pie en un lateral de la colchoneta y dispone de un cronómetro.

Desarrollo: el juego comienza cuando el maestro hace sonar el silbato. Los arrastradores, que deben sacar a todos los arrastrados en el menor tiempo posible, atraviesan la colchoneta corriendo y eligen rápidamente un jugador para arrastrar. Es decir, cada arrastrador agarra las muñecas o tobillos de un jugador para arrastrarle hasta el otro extremo de la colchoneta, o sea, sacarle de la misma. Durante este trayecto, el arrastrado trata de dificultar la tarea del arrastrador haciendo fuerza hacia abajo, moviendo el cuerpo enérgicamente, etc. Sin embargo, no puede levantarse ni agarrarse a nada (espalderas, columnas u otro arrastrado). Una vez el arrastrador saque a su arrastrado del terreno, puede volver a la colchoneta para ayudar a otro u otros arrastradores en sus labores.

Finalización: el juego acaba cuando el equipo de los arrastradores logra sacar a todos los arrastrados de la colchoneta. En este momento, el maestro detiene el cronómetro, apunta en su cuaderno el tiempo que han hecho y anuncia a los participantes. Intercambian los equipos, es decir, el equipo que era arrastrador se convierte en arrastrado y viceversa. Es ganador el equipo que, en su turno de arrastrador, logra el mejor resultado, o sea, arrastrar a todos los arrastrados en el menor tiempo.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Este juego acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.
- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado donde apunta los puntos positivos.
- una bolsa de plástico con veintidós papelitos, en los que la mitad de los papeles corresponden al número 1 y la otra mitad al 2; para separar los dos equipos.
- el maestro dispone de un cronómetro para marcar el tiempo que hace cada equipo en el rol de arrastrador.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el maestro explica detalladamente el juego.
- es el profesor de educación física quién decide por este juego.
- el alumnado alborota excesivamente, así como en el resto de la sesión. Es decir, gritan, ríen, saltan durante las explicaciones de los juegos, etc.
- los equipos son los mismos de los demás juegos de esta sesión, en la que el maestro opta por organizar los dos equipos al azar, es decir, mediante sorteo. Según el papelito que coja el estudiante corresponderá al equipo 1 ó 2.
- el alumnado celebra cuando sus amigos/as cogen el mismo número, pues serán del mismo equipo.
- el maestro observa el juego e interviene si detecta algún problema/conflicto en la ejecución.
- los estudiantes gritan excesivamente mientras juegan.
- los ganadores celebran cuando se determina el equipo ganador.
- en la clase de hoy el alumnado estaba mucho más agitado que en otras clases. El maestro se enfada diversas veces. En muchas ocasiones, el maestro les echa bronca y les amenaza que subirán al aula se siguen alborotando, así como que mandará al pasillo a los estudiantes que no se porten bien.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - es uno de los juegos de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto tres juegos motores diferentes.

- son destinados aproximadamente **diez minutos** para este juego, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.
- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.
- el juego acaba cuando el equipo de los arrastradores logra sacar a todos los arrastrados de la colchoneta. En este momento, el maestro detiene el cronómetro, apunta en su cuaderno el tiempo que han hecho y anuncia a los participantes. Intercambian los equipos, es decir, el equipo que era arrastrador se convierte en arrastrado y viceversa. Es ganador el equipo que, en su turno de arrastrador, logra el mejor resultado, o sea, arrastrar a todos los arrastrados en el menor tiempo.
- se realizaron dos tantas, o sea, cada equipo ha ejecutado dos veces el rol arrastrador. La primera vez de “prueba” y la segunda la “oficial”.

- al principio de la sesión, el maestro explicó que la clase de hoy consistiría en tres juegos con dos equipos y que será vencedor el equipo que gane más partidos. Es decir, cada juego ganado se suma un punto para el equipo ganador y al final del tercero se establecerá ganador el que tenga más juegos ganados.

- al final del tercer juego el maestro señala cual es el equipo ganador (de la sesión) y los jugadores del mismo forman una fila delante del profesor que les apunta un **punto positivo** en la lista de clase.

Unidad didáctica: Juegos para la preparación física (Unidad Didáctica 8)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación-oposición (con comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

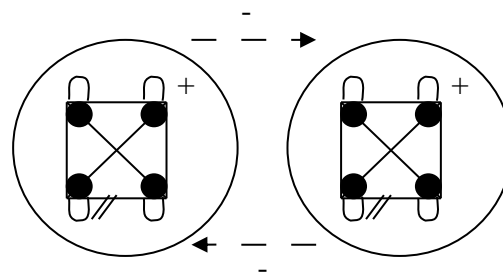
Red social: duelo disimétrico por equipos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

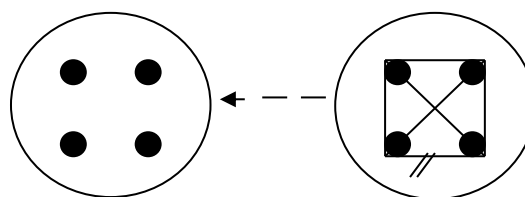
Contacto corporal adversario: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: a atravesar

Esquema de roles:

	ARRASTRADOR	ARRASTRADO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Se opone al arrastrado tirándole por las muñecas o tobillos, para arrastrarle y sacarle del terreno - Puede cooperar con los demás arrastradores para tirar a los arrastrados 	<ul style="list-style-type: none"> - Se opone al arrastrador o arrastradores que le intentan arrastrar dificultando la labor (haciendo fuerza hacia el suelo, moviéndose enérgicamente, etc.)
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Sale de un extremo de la colchoneta corriendo hacia el otro extremo donde están los arrastrados - Coge a un arrastrado por las muñecas o tobillos y le arrastra hasta el otro extremo de la colchoneta, para sacarle del terreno 	<ul style="list-style-type: none"> - Está tumbado boca abajo en un extremo de la colchoneta, que es lisa y blanda - Es arrastrado hasta el otro extremo de la colchoneta por uno o más arrastradores, que le cogen por las muñecas y/o tobillos
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es arrastrador durante todo el turno de su equipo realizar este rol - Intenta concluir la tarea lo más rápido posible para hacer en menor tiempo que el otro equipo, en su turno, y ser ganador 	<ul style="list-style-type: none"> - Es arrastrador en el turno de su equipo realizar este rol - Cuando es sacado de la colchoneta está eliminado
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 142

Fecha: 24/02/2010 (miércoles)

CAMPEONATO DE FÚTBOL (TERCERA JORNADA)

Situación inicial: en la primera jornada del campeonato de futbol, el maestro organizó los veinticuatro alumnos y alumnas en tres equipos, con ocho jugadores en cada uno. Para formar los equipos, los estudiantes formaron una fila para coger un papelito en el sobre que sujeta el maestro. Según el número que coge corresponde al equipo 1, 2 ó 3: se reúne con los demás participantes de su equipo. En la clase de hoy, tercera jornada, el maestro señala que es el último partido de la primera fase y los dos equipos que se enfrentan, y solicita que el otro equipo entrene en otra zona del patio. Los jugadores de un equipo llevan petos amarillos. En cada equipo los participantes deciden quién será el portero, las defensas y los atacantes. Un jugador de cada equipo, los capitanes, echan pares o impares: el vencedor decide entre escoger el campo de su equipo o empezar con el balón. Los jugadores de campo se distribuyen por su campo. El portero se pone delante de su portería. Dos jugadores del equipo que comienza con el balón se colocan en el círculo central, y uno de ellos dispone del balón delante de sus pies. El terreno de juego es la cancha multiuso, que mide aproximadamente 20 por 40 metros y dispone de diferentes líneas y zonas del futbol sala: líneas laterales que se unen en su parte central por medio de una línea recta, perpendicular a las mismas (línea central); las líneas de fondo de cada campo; un círculo de 3 metros de radio en el centro de la cancha (círculo central); el área de penalti está trazada a una distancia de 6 metros de la línea de fondo; el punto de penalti, desde donde se ejecutarán los mencionados castigos, está a una distancia de 6 metros del centro de cada una de las porterías. En cada extremo de la cancha está una portería, situadas sobre las líneas de fondo, en su parte central. Consiste en dos postes verticales, equidistantes de las esquinas y unidos en la parte superior por un travesaño horizontal. La distancia entre los postes es de aproximadamente 3 metros y la distancia del borde inferior del travesaño al suelo es de 2 metros. La profundidad de la meta, es decir, del lado interno de ambos postes hacia el exterior de la superficie de juego es de aproximadamente 80 centímetros en su parte superior y de 100 centímetros a nivel del suelo. Las redes son de nylon y se enganchan en la parte posterior de los postes y el travesaño, y la parte inferior estará sujeta a tubos encorvados.

Desarrollo: el partido comienza cuando el maestro hace sonar el silbato: el jugador que dispone del balón lo pasa a su compañero. El juego consiste en intentar meter el balón en la portería para marcar un punto. Para eso, los jugadores del equipo que dispone del balón atacan: realizan pases con los pies; se desplazan hacia su portería conduciendo la pelota con los pies; se escapan de los jugadores adversarios para poder recibir el balón; buscan las mejores oportunidades para tirar la pelota a la portería; etc. Los jugadores del equipo sin balón, defienden la portería e intentan recuperar el balón a su equipo: se desplazan para evitar que los jugadores adversarios reciban el balón; persiguen al jugador adversario que está con el balón; etc. Es falta si un jugador: da o intenta dar una patada a un adversario; pone una zancadilla a un contrario para hacerlo caer o intentarlo, sea por medio de la pierna o agachándose delante o detrás de él; salta o se tira sobre un adversario; carga violentamente o de forma peligrosa a un adversario; carga por detrás a un contrario que no hace obstrucción; golpea o intenta golpear a un contrario; sujeta a un contrario o le impide la acción; empuja a un contrario con las manos o los brazos; carga a un contrario con el hombro sin disputa de balón; lleva, golpea o lanza el balón con la mano o el brazo

separados del cuerpo, o intencionadamente con el brazo o mano pegado al cuerpo; se desliza para tratar de jugar el balón que está controlado por un jugador contrario. En este caso, un jugador del equipo contrario, lanza el balón a algún jugador en el sitio que ocurrió la falta. Se concederá un tiro de penalti si un jugador comete una de las faltas antes mencionadas dentro de su área de penalti. Si el balón sale de las laterales del terreno de juego, el partido sigue. Si el balón sale por las líneas de fondo del terreno de juego lo sacará un jugador del equipo contrario al último jugador que tocó el balón desde la esquina. Si el último jugador a tocar el balón es del equipo que ataca, lo saca el portero. El equipo que mete un gol suma en el marcador un punto para el equipo. Un jugador del equipo contrario saca el balón desde el medio de la cancha, pasándolo a un compañero, y sigue el partido.

Finalización: el maestro marca el final del partido a los **diez minutos** de su inicio. El equipo que ha marcado más goles es el vencedor. El maestro anota el resultado del partido y los puntos correspondientes a cada equipo; es decir, 3 puntos al equipo ganador ó 1 punto para ambos equipos si hay empate. Al final de esta tercera jornada, cuando todos los equipos se han enfrentado a todos dos veces, el maestro suma los puntos de cada equipo para precisar los dos equipos que jugarán la “final”, que definirá el primer y segundo colocados del “campeonato de fútbol”. Los participantes del equipo vencedor del campeonato ganarán dos puntos positivos y los estudiantes del equipo segundo colocado recibirán un punto positivo.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en la cancha multiuso del patio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los miércoles del curso académico las clases acontecen en el patio, y los martes en el gimnasio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- la cancha multiuso mide aproximadamente cuarenta por veinte metros, está dividida transversalmente por una línea central y dispone de dos porterías, una de frente a la otra en cada extremo de la cancha, que miden dos metros de altura y tres de anchura.

- la cancha multiuso es descubierta, dispone de una valla en un lateral que da a la calle. Hay dos vallas que separan la cancha del jardín, que ocupa un lateral y un fondo de la cancha. El otro fondo también tiene valla, que separa la cancha del parque de niños.

Objeto: - dos balones de fútbol sala, uno para el partido y otro para el equipo que entrena.

- el balón es esférico; de cuero o material sintético; con una circunferencia aproximada de 62 centímetros y pesa unos 400 gramos.

- el balón pertenece al colegio y se guarda en una caja con otros balones iguales, que está en el gimnasio.

- cuatro estudiantes recogen las pelotas en el gimnasio y las llevan al patio. Son los encargados del material, es decir, los alumnos y alumnas que corresponden a providenciar y guardar los materiales necesarios para las clases en este mes.

Material de apoyo: - el maestro posee un silbato para arbitrar e intervenir en el partido.

- el profesor tiene un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado. El maestro también utiliza su cuaderno para anotar los componentes de cada grupo, así como el resultado de los partidos.

- el maestro posee un cronómetro para marcar el tiempo de los partidos.

- un sobre de cartulina con veinticuatro papelitos, con los números de 1 al 3; para separar los tres equipos para el “Campeonato de Fútbol”.
- ocho petos amarillos para diferenciar los jugadores de los dos equipos.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el profesor de educación física que decide por esta actividad.
- en la primera jornada el maestro organizó los veinticuatro alumnos y alumnas en tres equipos, con ocho jugadores en cada uno. Para formar los equipos, los estudiantes forman una fila para coger un papelito en el sobre que sujeta el maestro. Según el número que coge corresponde al equipo 1, 2 ó 3: se reúne con los demás participantes de su equipo.
- el alumnado celebraba cuando sus amigos/as cogen el mismo número, pues serán del mismo equipo.
- el maestro señala los dos equipos que se enfrentan y solicita que el otro equipo entrene en otra zona del patio.
- en cada equipo los participantes deciden quién será el portero, los defensas y los atacantes.
- durante todo el campeonato, cuando faltan jugadores en algún equipo, sea por estar lesionado o no haber venido a clase, el maestro elige a un jugador del equipo que espera para jugar en el equipo que necesita jugador (es). Los **sustitutos** no parecen importarse con el resultado final del campeonato, pues juegan de la mejor manera que pueden como si estuvieran jugando por su propio equipo.
- el maestro, además de arbitrar, interviene en ocasiones señalando los problemas que observa, por ejemplo: si algún jugador no está participando; si los jugadores discuten; para animar a los jugadores del equipo sin balón a defender y recuperar el balón; etc.
- algunas chicas no participan del juego, es decir, no intentan recuperar el balón, conversan, permanecen paradas: el maestro les anima a intentar recuperar el balón, etc., así como celebra cuando realizan un buen pase o jugada.
- algunas chicas conversan durante el partido. Es decir, se juntan las defensas de un equipo con las atacantes del otro y se quedan hablando en el área de penalti en lugar de jugar.
- el maestro, en muchas ocasiones, coge el balón, lo tira a la portería, lo pasa a los jugadores, etc.; siempre ayudando al equipo que está perdiendo.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - es una actividad de tres sesiones de educación física, en la que el maestro ha propuesto el “Campeonato de fútbol”. En la clase de hoy, se realiza el último juego de la primera jornada, la final y un partido entre todos “para disfrutar”.

- son destinados aproximadamente **diez minutos** para el partido de fútbol correspondiente a la **tercera jornada** de la primera fase del campeonato de fútbol; de los cincuenta minutos de la clase de educación física.
- las clases correspondientes a los miércoles tienen una duración de cincuenta minutos, diferentemente de las clases de los martes que duran cincuenta y cinco minutos.
- en la sesión de hoy se realiza el último partido de la primera fase del campeonato: dos equipos se enfrentan, mientras tanto el otro equipo entrena.
- los equipos celebran exageradamente cuando marcan un gol.
- el maestro marca el final del partido a los **diez minutos** de su inicio. El equipo que ha marcado más goles es el vencedor. El maestro anota el resultado del partido y los puntos correspondientes a cada equipo, es decir, 3 puntos al equipo ganador ó 1 punto para ambos equipos si hay empate.

- al final de la primera fase del campeonato (tercera jornada), cuando todos los equipos se han enfrentado a todos dos veces, el maestro suma los puntos de cada equipo para precisar los dos equipos que jugarán la “final”, que definirá el primer y segundo colocados del “campeonato de fútbol”.

- los participantes del equipo vencedor del campeonato ganarán dos puntos positivos y los estudiantes del equipo segundo colocado recibirán un **punto positivo**.

Unidad didáctica: “Fútbol” (Unidad Didáctica 7)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación-oposición (con comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

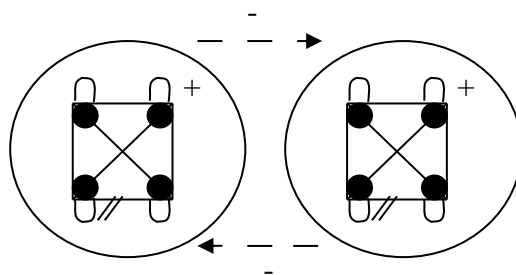
Red social: duelo simétrico por equipos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

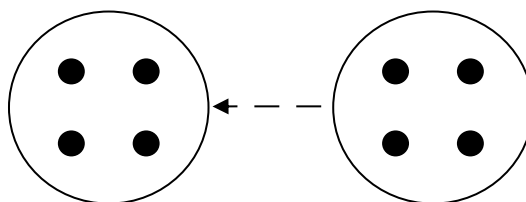
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: tiempo límite

Subespacio: objetivo material (fijo)

Esquema de roles:

	PORTERO	JUGADOR CAMPO	JUEZ
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Coopera con los jugadores de campo - Se opone a los jugadores de campo y portero del otro equipo 	<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"> - Es el árbitro e interviene cuando juzga necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se mantiene delante de la portería, que está en el extremo del terreno de juego (cancha polideportiva) 	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza por el terreno de juego en función del balón - Intenta que el balón pase la línea de la portería contraria, para marcar un gol 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un lateral de la cancha polideportiva
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Si marca un gol es punto para su equipo - Al final del partido si su equipo tiene más puntos que el adversario, es vencedor 	<ul style="list-style-type: none"> - Si marca un gol es punto para su equipo - Al final del partido si su equipo tiene más puntos que el adversario, es vencedor 	<ul style="list-style-type: none"> - Es juez en todo el partido - Marca el final del partido
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Intenta agarrar el balón con las manos o intercétalo con los pies u otra parte del cuerpo, para evitar que éste entre en la portería 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza pases con el balón, lo conduce por el terreno, etc., siempre con los pies 	<ul style="list-style-type: none"> - Dispone de un silbato para intervenir

Nº: 143

Fecha: 24/02/2010 (miércoles)

CAMPEONATO DE FÚTBOL (FINAL)

Situación inicial: en la primera jornada del campeonato de fútbol, el maestro organizó los veinticuatro alumnos y alumnas en tres equipos, con ocho jugadores en cada uno. Para formar los equipos, los estudiantes formaron una fila para coger un papelito en el sobre que sujeta el maestro: según el número que coge corresponde al equipo 1, 2 ó 3. En la clase de hoy, tercera jornada, se juega el último partido de la primera fase y al final de éste, el maestro suma los puntos de cada equipo para definir los dos equipos que se enfrentan en este partido, la **final del campeonato de fútbol** (el otro equipo deberá entrenar en otra zona del patio). Los jugadores de un equipo llevan petos amarillos. En cada equipo los participantes deciden quién será el portero, los defensas y los atacantes. Un jugador de cada equipo, los capitanes, echan pares o impares: el vencedor decide entre escoger el campo de su equipo o empezar con el balón. Los jugadores de campo se distribuyen por su campo. Los porteros se ponen delante de su portería. Dos jugadores del equipo que comienza con el balón se colocan en el círculo central y uno de ellos dispone del balón delante de sus pies. El terreno de juego es la cancha multiuso, que mide aproximadamente 20 por 40 metros y dispone de las líneas y zonas del fútbol sala: líneas laterales que se unen en su parte central por medio de una línea recta, perpendicular a las mismas (línea central); las líneas de fondo de cada campo; un círculo de 3 metros de radio en el centro de la cancha (círculo central); el área de penalti está trazada a una distancia de 6 metros de la línea de fondo; el punto de penalti, desde donde se ejecutarán los mencionados castigos, está a una distancia de 6 metros del centro de cada una de las porterías. En cada extremo de la cancha está una portería, situadas sobre las líneas de fondo, en su parte central. Consiste en dos postes verticales, equidistantes de las esquinas y unidos en la parte superior por un travesaño horizontal. La distancia entre los postes es de aproximadamente 3 metros y la distancia del borde inferior del travesaño al suelo es de 2 metros. La profundidad de la meta, es decir, del lado interno de ambos postes hacia el exterior de la superficie de juego es de aproximadamente 80 centímetros en su parte superior y de 100 centímetros a nivel del suelo. Las redes son de nylon y se enganchan en la parte posterior de los postes y el travesaño, y la parte inferior estará sujeta a tubos encorvados.

Desarrollo: el partido comienza cuando el maestro hace sonar el silbato: el jugador que dispone del balón lo pasa a su compañero. El juego consiste en intentar meter el balón en la portería para marcar un punto. Para eso, los jugadores del equipo que dispone del balón atacan: realizan pases con los pies; se desplazan hacia su canasta conduciendo la pelota con los pies; se escapan de los jugadores adversarios para poder recibir el balón; buscan las mejores oportunidades para tirar la pelota a la portería; etc. Los jugadores del equipo sin balón, defienden la portería e intentan recuperar el balón a su equipo: se desplazan para evitar que los jugadores adversarios reciban el balón; persiguen al jugador adversario que está con el balón; etc. Es falta si un jugador: da o intenta dar una patada a un adversario; pone una zancadilla a un contrario para hacerlo caer o intentarlo, sea por medio de la pierna o agachándose delante o detrás de él; salta o se tira sobre un adversario; carga violentamente o de forma peligrosa a un adversario; carga por detrás a un contrario que no hace obstrucción; golpea o intenta golpear a un contrario; sujeta a un contrario o le impide la acción; empuja a un contrario con las manos o los brazos; carga a un contrario

con el hombro sin disputa de balón; lleva, golpea o lanza el balón con la mano o el brazo separados del cuerpo, o intencionadamente con el brazo o mano pegado al cuerpo; se desliza para tratar de jugar el balón que está controlado por un jugador contrario. En este caso, un jugador del equipo contrario, lanza el balón a algún jugador en el sitio que ocurrió la falta. Se concederá un tiro de penalti si un jugador comete una de las faltas antes mencionadas dentro de su área de penalti. Si el balón sale de las laterales del terreno de juego, el partido sigue. Si el balón sale por las líneas de fondo del terreno de juego lo sacará un jugador del equipo contrario al último jugador que tocó el balón desde la esquina. Si el último jugador a tocar el balón es del equipo que ataca, lo saca el portero. El equipo que mete un gol suma en el marcador un punto para el equipo. Un jugador del equipo contrario saca el balón desde el medio de la cancha, pasándolo a un compañero, y sigue el partido.

Finalización: el maestro marca el final del partido a los **quince minutos** de su inicio. El equipo que ha marcado más goles **vence el partido y es el ganador del campeonato**. El maestro señala que los participantes del equipo ganador, “medalla de oro” del campeonato, ganan **dos puntos positivos** y que los estudiantes del equipo segundo colocado, “medalla de plata”, ganan un **punto positivo**. Los estudiantes de ambos equipos forman una fila para que el profesor apunte los positivos que les corresponde.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en la cancha multiuso del patio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los miércoles del curso académico las clases acontecen en el patio, y los martes en el gimnasio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- la cancha multiuso mide aproximadamente cuarenta por veinte metros, está dividida transversalmente por una línea central y dispone de dos porterías, una de frente a la otra en cada extremo de la cancha, que miden dos metros de altura y tres de anchura.

- la cancha multiuso es descubierta, dispone de una valla en un lateral que da a la calle. Hay dos vallas que separan la cancha del jardín, que ocupa un lateral y un fondo de la cancha. El otro fondo también tiene valla, que separa la cancha del parque de niños.

Objeto: - dos balones de fútbol sala, uno para el partido y otro para el equipo que entrena.

- el balón es esférico; de cuero o material sintético; con una circunferencia aproximada de 62 centímetros y pesa unos 400 gramos.

- el balón pertenece al colegio y se guarda en una caja con otros balones iguales, que está en el gimnasio.

- cuatro estudiantes recogen las pelotas en el gimnasio y las llevan al patio. Son los encargados del material, es decir, los alumnos y alumnas que corresponden a providenciar y guardar los materiales necesarios para las clases en este mes.

Material de apoyo: - el maestro posee un silbato para arbitrar e intervenir en el partido.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado. El maestro también utiliza su cuaderno para anotar los componentes de cada grupo, así como el resultado de los partidos y los **puntos positivos** al final del campeonato.

- el maestro posee un cronómetro para marcar el tiempo de los partidos.

- un sobre de cartulina con veinticuatro papelitos, con los números de 1 al 3; utilizados para separar los tres equipos para el campeonato.

- ocho petos amarillos para diferenciar los jugadores de los dos equipos.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A). Entretanto, participan solo dos equipos, **dieciséis estudiantes**, en el partido de la final del campeonato. Los demás estudiantes, del equipo desclasificado deben “entrenar” en otra zona del patio.

- el profesor de educación física que decide por esta actividad.

- en la primera jornada el maestro organizó los veinticuatro alumnos y alumnas en tres equipos, con ocho jugadores en cada uno. Para formar los equipos, los estudiantes formaron una fila para coger un papelito en el sobre que sujeta el maestro. Según el número que coge corresponde al equipo 1, 2 ó 3.

- el alumnado celebraba cuando sus amigos/as cogen el mismo número, pues serán del mismo equipo.

- el maestro señala los dos equipos que han sumado más puntos en la primera fase del campeonato, que son los que se enfrentan en esta final, y solicita que el otro equipo entrene en otra zona del patio.

- en cada equipo los participantes deciden quién será el portero, los defensas y los atacantes.

- el maestro, además de arbitrar, interviene en ocasiones señalando los problemas que observa, por ejemplo: si algún jugador no está participando; si los jugadores discuten; para animar a los jugadores del equipo sin balón a defender y recuperar el balón; etc.

- algunas chicas no participan del juego, es decir, no intentan recuperar el balón, permanecen paradas: el maestro les anima a intentar recuperar el balón, etc., así como celebra cuando realizan un buen pase o jugada.

- algunas chicas conversan y bailan durante el partido. Es decir, se juntan las defensas de un equipo con las atacantes del otro y se quedan hablando en el área de penalti en lugar de jugar.

- durante todo el campeonato, cuando faltan jugadores en algún equipo, sea por estar lesionado o no haber venido a clase, el maestro elige a un jugador del equipo que espera para jugar en el equipo que necesita jugador (es). Los **sustitutos** no parecen importarse con el resultado final del campeonato, pues juegan de la mejor manera que pueden como si estuvieran jugando por su propio equipo.

- el maestro, en muchas ocasiones, coge el balón, lo tira a la portería, lo pasa a los jugadores, etc.; siempre ayudando al equipo que está perdiendo.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una actividad de tres sesiones de educación física, en la que el maestro ha propuesto el “Campeonato de fútbol”. En la clase de hoy, se realiza el último juego de la primera jornada, la final y un partido entre todos “para disfrutar”.

- son destinados **quince minutos** para el partido de fútbol correspondiente a la final del campeonato de fútbol; de los cincuenta minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los miércoles tienen una duración de cincuenta minutos, diferentemente de las clases de los martes que duran cincuenta y cinco minutos.

- en la sesión de hoy se realiza el último partido de la primera fase del campeonato (dos equipos se enfrentan, mientras tanto el otro equipo entrena), y este partido que corresponde a la **final del campeonato**, que definirá el primer y segundo colocados (medalla de oro y de plata). Para definir los dos equipos que juegan la final, el maestro

procede de sumar puntos de cada equipo en el término de la primera jornada, o sea, cuando todos los equipos se han enfrentado a todos dos veces.

- los equipos celebran cuando marcan un gol.

- el maestro marca el final del partido a los **quince minutos** de su inicio. El equipo que ha marcado más goles vence el partido y es el ganador del campeonato.

- el maestro señala que los participantes del equipo ganador, “medalla de oro” del campeonato, ganan dos puntos positivos y que los estudiantes del equipo segundo colocado, “medalla de plata”, ganan un punto positivo. Los estudiantes de ambos equipos forman una fila enfrente del profesor para que apunte los **puntos** correspondientes a cada estudiante.

Unidad didáctica: “Fútbol” (Unidad Didáctica 7)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación-oposición (con comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

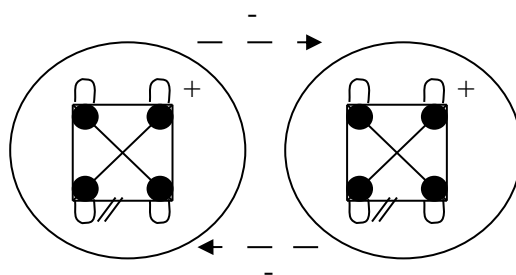
Red social: duelo simétrico por equipos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

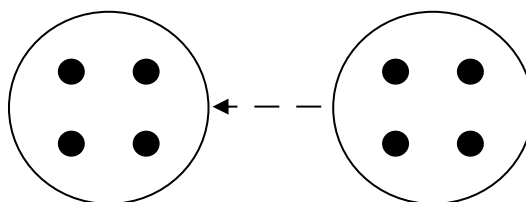
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: tiempo límite

Subespacio: objetivo material (fijo)

Esquema de roles:

	PORTERO	JUGADOR CAMPO	JUEZ
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Coopera con los jugadores de campo - Se opone a los jugadores de campo y portero del otro equipo 	<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"> - Es el árbitro e interviene cuando juzga necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se mantiene delante de la portería, que está en el extremo del terreno de juego (cancha polideportiva) 	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza por el terreno de juego en función del balón - Intenta que el balón pase la línea de la portería contraria, para marcar un gol 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un lateral de la cancha polideportiva
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Si marca un gol es punto para su equipo - Al final del partido si su equipo tiene más puntos que el adversario, es vencedor 	<ul style="list-style-type: none"> - Si marca un gol es punto para su equipo - Al final del partido si su equipo tiene más puntos que el adversario, es vencedor 	<ul style="list-style-type: none"> - Es juez en todo el partido - Marca el final del partido
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Intenta agarrar el balón con las manos o intercétalo con los pies u otra parte del cuerpo, para evitar que éste entre en la portería 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza pases con el balón, lo conduce por el terreno, etc., siempre con los pies 	<ul style="list-style-type: none"> - Dispone de un silbato para intervenir

Nº: 144

Fecha: 24/02/2010 (miércoles)

FÚTBOL ENTRE TODOS (CON EQUIPOS DISIMÉTRICOS)

Situación inicial: en la primera jornada del “Campeonato de fútbol”, el maestro organizó los veinticuatro alumnos y alumnas en tres equipos, con ocho jugadores en cada uno. Para formar los equipos, los estudiantes formaron una fila para coger un papelito en el sobre que sujeta el maestro: según el número que coge corresponde al equipo 1, 2 ó 3. Una vez acabado el campeonato, el maestro propone este partido para “divertirse”: junta dos equipos para enfrentarse al equipo ganador del campeonato. Por lo que **un equipo dispone de dieciséis jugadores y el otro equipo de ocho**; éstos últimos llevan petos amarillos y sus participantes deciden quién será el portero, las defensas y los atacantes. En el equipo que se acaba de formar, el maestro solicita que los jugadores de un equipo sean atacantes y los del otro sean defensas. Un jugador de cada equipo, los capitanes, echan pares o impares: el vencedor decide entre escoger el campo de su equipo o empezar con el balón. Los jugadores de campo se distribuyen por su campo. Los porteros se ponen delante de su portería. Dos jugadores del equipo que comienza con el balón se colocan en el círculo central, y uno de ellos dispone del balón delante de sus pies. El terreno de juego es la cancha multiuso, que mide aproximadamente 20 por 40 metros y dispone de las líneas y zonas del fútbol sala: líneas laterales que se unen en su parte central por medio de una línea recta, perpendicular a las mismas (línea central); las líneas de fondo de cada campo; un círculo de 3 metros de radio en el centro de la cancha (círculo central); el área de penalti está trazada a una distancia de 6 metros de la línea de fondo; el punto de penalti, desde donde se ejecutarán los mencionados castigos, está a una distancia de 6 metros del centro de cada una de las porterías. En cada extremo de la cancha está una portería, situadas sobre las líneas de fondo, en su parte central. Consiste en dos postes verticales, equidistantes de las esquinas y unidos en la parte superior por un travesaño horizontal. La distancia entre los postes es de aproximadamente 3 metros y la distancia del borde inferior del travesaño al suelo es de 2 metros. La profundidad de la meta, es decir, del lado interno de ambos postes hacia el exterior de la superficie de juego es de aproximadamente 80 centímetros en su parte superior y de 100 centímetros a nivel del suelo. Las redes son de nylon y se enganchan en la parte posterior de los postes y el travesaño, y la parte inferior estará sujeta a tubos encorvados.

Desarrollo: el partido comienza cuando el maestro hace sonar el silbato: el jugador que dispone del balón lo pasa a su compañero. El juego consiste en intentar meter el balón en la portería para marcar un punto. Para eso, los jugadores del equipo que dispone del balón atacan: realizan pases con los pies; se desplazan hacia su portería conduciendo la pelota con los pies; se escapan de los jugadores adversarios para poder recibir el balón; buscan las mejores oportunidades para tirar la pelota a la portería; etc. Los jugadores del equipo sin balón, defienden la portería e intentan recuperar el balón a su equipo: se desplazan para evitar que los jugadores adversarios reciban el balón; persiguen al jugador adversario que está con el balón; etc. Es falta si un jugador: da o intenta dar una patada a un adversario; pone una zancadilla a un contrario para hacerlo caer o intentarlo, sea por medio de la pierna o agachándose delante o detrás de él; salta o se tira sobre un adversario; carga violentamente o de forma peligrosa a un adversario; carga por detrás a un contrario que no hace obstrucción; golpea o intenta golpear a un contrario; sujeta a un contrario o le impide la acción; empuja a un contrario con las manos o los brazos; carga a un contrario

con el hombro sin disputa de balón; lleva, golpea o lanza el balón con la mano o el brazo separados del cuerpo, o intencionadamente con el brazo o mano pegado al cuerpo; se desliza para tratar de jugar el balón que está controlado por un jugador contrario. En este caso, un jugador del equipo contrario, lanza el balón a algún jugador en el sitio que ocurrió la falta. Se concederá un tiro de penalti si un jugador comete una de las faltas antes mencionadas dentro de su área de penalti. Si el balón sale de las laterales del terreno de juego, el partido sigue. Si el balón sale por las líneas de fondo del terreno de juego lo sacará un jugador del equipo contrario al último jugador que tocó el balón desde la esquina. Si el último jugador a tocar el balón es del equipo que ataca, lo saca el portero. El equipo que mete un gol suma en el marcador un punto para el equipo. Un jugador del equipo contrario saca el balón desde el medio de la cancha, pasándolo a un compañero, y sigue el partido.

Finalización: el maestro marca el final del juego porque acaba la sesión.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en la cancha multiuso del patio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los miércoles del curso académico las clases acontecen en el patio, y los martes en el gimnasio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- la cancha multiuso mide aproximadamente cuarenta por veinte metros, está dividida transversalmente por una línea central y dispone de dos porterías, una de frente a la otra en cada extremo de la cancha, que miden dos metros de altura y tres de anchura.

- la cancha multiuso es descubierta, dispone de una valla en un lateral que da a la calle. Hay dos vallas que separan la cancha del jardín, que ocupa un lateral y un fondo de la cancha. El otro fondo también tiene valla, que separa la cancha del parque de niños.

Objeto: - un balón de fútbol sala para el partido.

- el balón es esférico; de cuero o material sintético; con una circunferencia aproximada de 62 centímetros y pesa unos 400 gramos.

- el balón pertenece al colegio y se guarda en una caja con otros balones iguales, que está en el gimnasio.

- cuatro estudiantes recogen las pelotas en el gimnasio y las llevan al patio. Son los encargados del material, es decir, los alumnos y alumnas que corresponden a providenciar y guardar los materiales necesarios para las clases en este mes.

Material de apoyo: - el maestro posee un silbato para arbitrar e intervenir en el partido.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado. El maestro también utiliza su cuaderno para anotar los componentes de cada grupo.

- un sobre de cartulina con veinticuatro papelitos, con los números de 1 al 3; para separar los tres equipos para el campeonato.

- ocho petos amarillos para diferenciar los jugadores de los dos equipos.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el profesor de educación física que decide por esta actividad.

- en la primera jornada el maestro organizó los veinticuatro alumnos y alumnas en tres equipos, con ocho jugadores en cada uno. Para formar los equipos, los estudiantes

formaron una fila para coger un papelito en el sobre que sujeta el maestro. Según el número que coge corresponde al equipo 1, 2 ó 3.

- el alumnado celebraba cuando sus amigos/as cogen el mismo número, pues serán del mismo equipo.

- para este partido, el maestro decide juntar los equipos 1 y 2 para jugar contra el 3, que fue el campeón del campeonato de fútbol. El maestro solicita que los jugadores del equipo 1 sean atacantes y los del equipo 2 sean defensas, de este nuevo equipo que se acaba de formar. Entretanto, en el transcurrir del juego, los jugadores no respetan las posiciones y están todos mezclados por el terreno de juego.

- en el equipo 3 los participantes deciden quién será el portero, los defensas y los atacantes.

- el maestro, además de arbitrar, interviene en ocasiones señalando los problemas que observa, por ejemplo: si algún jugador no está participando; si los jugadores discuten; para animar a los jugadores del equipo sin balón a defender y recuperar el balón; etc.

- algunas chicas no participan del juego, es decir, no intentan recuperar el balón, permanecen paradas: el maestro les anima a intentar recuperar el balón, etc., así como celebra cuando realizan un buen pase o jugada.

- algunas chicas conversan y bailan durante el partido. Es decir, se juntan las defensas de un equipo con las atacantes del otro y se quedan hablando en el área de penalti en lugar de jugar.

- el maestro, en muchas ocasiones, coge el balón, lo tira a la portería, lo pasa a los jugadores, etc.; siempre ayudando al equipo que está perdiendo.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - en la clase de hoy, se realiza el último juego de la primera jornada, la final y este partido entre todos “para disfrutar”, en los diez últimos minutos de clase.

- son destinados aproximadamente **diez minutos** para el partido de fútbol entre todos; de los cincuenta minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los miércoles tienen una duración de cincuenta minutos, diferentemente de las clases de los martes que duran cincuenta y cinco minutos.

- los equipos celebran cuando marcan un gol.

- el maestro marca el final del partido a los **diez minutos** de su inicio, porque acaba la sesión.

Unidad didáctica: “Fútbol” (Unidad Didáctica 7)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación-oposición (con comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

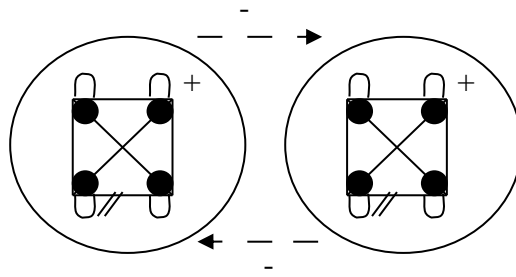
Red social: duelo **disimétrico** por equipos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

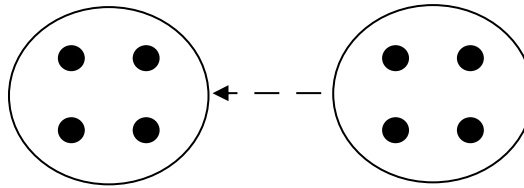
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: tiempo límite

Subespacio: objetivo material (fijo)

Esquema de roles:

	PORTERO	JUGADOR CAMPO	JUEZ
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Coopera con los jugadores de campo - Se opone a los jugadores de campo y portero del otro equipo 	<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"> - Es el árbitro e interviene cuando juzga necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se mantiene delante de la portería, que está en el extremo del terreno de juego (cancha polideportiva) 	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza por el terreno de juego en función del balón - Intenta que el balón pase la línea de la portería contraria, para marcar un gol 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un lateral de la cancha polideportiva
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Si marca un gol es punto para su equipo - Al final del partido si su equipo tiene más puntos que el adversario, es vencedor 	<ul style="list-style-type: none"> - Si marca un gol es punto para su equipo - Al final del partido si su equipo tiene más puntos que el adversario, es vencedor 	<ul style="list-style-type: none"> - Es juez en todo el partido - Marca el final del partido
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Intenta agarrar el balón con las manos o intercétalo con los pies u otra parte del cuerpo, para evitar que éste entre en la portería 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza pases con el balón, lo conduce por el terreno, etc., siempre con los pies 	<ul style="list-style-type: none"> - Dispone de un silbato para intervenir

Nº: 145

Fecha: 02/03/2010 (martes)

JUEGO DEL NARCISO

Situación inicial: el maestro explica el juego a los veinticuatro alumnos y alumnas. El alumnado se distribuye por el terreno de juego, que es el gimnasio del colegio: cubierto, mide aproximadamente doce por veinte metros y dispone de una colchoneta que ocupa casi la mitad de su extensión.

Desarrollo: el juego comienza cuando el maestro hace sonar el silbato. El juego consiste en intentar pisar los pies de los adversarios y, al mismo tiempo, evitar que pisen a los suyos. Para eso, está permitido desplazarse por todo el terreno de juego.

Finalización: el maestro marca el final para pasar al próximo juego.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:

Material de apoyo: el maestro dispone de un silbato para intervenir en el juego.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el profesor de educación física que decide por el “Juego del Narciso”.

- el maestro observa el juego e interviene si cree necesario.

- los jugadores gritan excesivamente al jugar.

- los chicos, en general, optan por desplazarse corriendo en prácticamente todo el tiempo. En cambio las chicas se mantienen principalmente en un sitio intentando pisar a los que están a su alrededor y evitando que se les pisen.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una actividad de una clase de educación física en la que el maestro ha propuesto siete actividades diferentes.

- este juego así como los dos próximos corresponden al calentamiento de la sesión de hoy.

- son destinados aproximadamente **cuatro minutos** para este juego, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el maestro marca el final del juego para pasar al próximo.

Unidad didáctica: “Gimnasia” (Unidad Didáctica 9)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: oposición (con contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

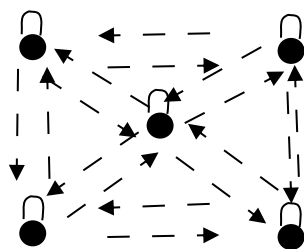
Red social: todos contra todos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario: contacto por golpeo

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	JUGADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none">- Se opone a los demás jugadores intentando pisar sus pies- Se opone a los demás jugadores evitando que éstos pisen sus pies
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none">- Los jugadores están distribuidos por el terreno de juego, que es el gimnasio del colegio: liso, mide aproximadamente 12 por 20 metros y dispone de una colchoneta- Los jugadores se desplazan por todo terreno de juego
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none">- El maestro marca el inicio y el final del juego- Es jugador en todo el juego
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	

Nº: 146

Fecha: 02/03/2010 (martes)

VAMOS DE CAZA I

Situación inicial: el maestro explica el juego a los veinticuatro alumnos y alumnas. El maestro determina a suertes los cuatro estudiantes que empiezan atrapando y entrega un aro para cada atrapador, que deben sujetarlos con las dos manos. Los aros son de plástico y tienen un diámetro de aproximadamente sesenta centímetros. Los jugadores libres, las presas, se distribuyen por el terreno de juego, que es el gimnasio del colegio. El gimnasio es cubierto, mide aproximadamente doce por veinte metros y dispone de una colchoneta que ocupa casi la mitad de su extensión.

Desarrollo: el juego comienza cuando el maestro hace sonar el silbato. En este momento, los atrapadores comienzan a perseguir a los jugadores libres que se escapan por el terreno de juego. Los atrapadores persiguen a las presas de manera autónoma, o sea, cada atrapador realiza su labor separadamente. Cuando un atrapador logra atrapar una presa se intercambian los roles: el atrapador se convierte en jugador libre y viceversa. Para atrapar su presa, el atrapador levanta los brazos e introduce la presa en el aro.

Finalización: el maestro marca el final para pasar al próximo juego.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - cuatro aros, uno para cada atrapador.

- los aros son de plástico, de diferentes colores y tienen un diámetro de aproximadamente sesenta centímetros.

- los aros pertenecen al colegio y cuando no son utilizados están enganchados en una pared del gimnasio.

Material de apoyo: el maestro dispone de un silbato para intervenir en el juego.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el profesor de educación física que decide por el juego “Vamos de caza”.
- se determina a suertes los cuatro estudiantes que empiezan el juego atrapando. Es decir, el maestro dice aleatoriamente cuatro números de clase que corresponden a cuatro estudiantes diferentes.
- el maestro observa el juego e interviene cuando cree que es necesario.
- los jugadores gritan excesivamente al jugar, principalmente cuando escapan de los cazadores.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una actividad de una clase de educación física en la que el maestro ha propuesto siete actividades diferentes.

- este juego y otros dos juegos corresponden al calentamiento de la sesión de hoy.

- son destinados aproximadamente **cinco minutos** para este juego, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el maestro marca el final del juego para pasar al próximo.

Unidad didáctica: “Gimnasia” (Unidad Didáctica 9)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: oposición (con contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

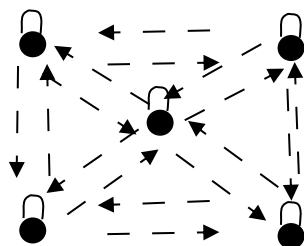
Red social: todos contra todos

Red de comunicación motriz: exclusiva inestable

Contacto corporal compañero:

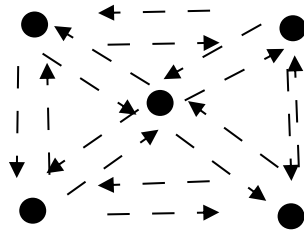
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



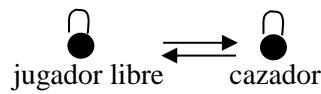
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: general permutante

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	CAZADOR	JUGADOR LIBRE
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Se opone a los jugadores libres intentando atraparles para intercambiar los roles	- Se opone a los cazadores evitando ser atrapados
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Se desplaza por todo el terreno liso, que es el gimnasio, intentando introducir a un jugador libre dentro de su aro	- Se desplaza por todo el terreno liso, que es el gimnasio, para escaparse de los cazadores que intentan introducirle en sus aros
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Cuando logra atrapar a algún jugador libre se convierte en jugador libre y este último pasa a ser cazador - Si es cazador dos veces está eliminado del juego	- Si es atrapado se convierte en cazador - Vuelve a convertirse en jugador libre una vez atrape a alguno
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de un aro de plástico que sujeta con las dos manos - Intenta introducir a algún jugador libre en el interior del aro	

Nº: 147

Fecha: 02/03/2010 (martes)

EL BARCO PIRATA I

Situación inicial: el maestro explica el juego a los veinticuatro alumnos y alumnas. El maestro determina a suertes los cuatros estudiantes que empiezan atrapando y entrega un aro para cada dos atrapadores. Cada dos atrapadores es un “barco”: se colocan de cara y sujetan con las dos manos al lado correspondiente del aro. Los aros son de plástico y tienen un diámetro de aproximadamente sesenta centímetros. Los jugadores libres se distribuyen por el terreno de juego, que es el gimnasio del colegio. El gimnasio es cubierto, mide aproximadamente doce por veinte metros y dispone de una colchoneta que ocupa casi la mitad de su extensión.

Desarrollo: el juego comienza cuando los atrapadores, los dos barcos, empiezan a perseguir a los jugadores libres por el terreno de juego. Para atrapar es necesario que los dos jugadores del barco levanten los brazos coordinadamente para introducir al jugador libre en el interior del aro. En este momento, los atrapadores sacan el jugador atrapado del terreno de juego. Cuando el mismo barco atrape al segundo jugador libre y le saque del terreno, estos dos jugadores se convierten en barco y los que eran atrapadores pasan a ser jugadores libres. A partir de ahora, los jugadores atrapadores (barcos) serán barcos hasta el final del juego. Es decir, ya no intercambiarán los roles con los atrapados; sino que el maestro entrega un aro para esta nueva pareja de atrapadores, que se sumarán a los demás barcos.

Finalización: el juego acaba cuando quedan dos jugadores libres, que son los vencedores, y el maestro les apunta un **positivo** en la lista de clase.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén. En este juego, el maestro se enfada con el alumnado por **meterse entre los materiales** para escaparse.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - diversos aros, uno para cada pareja/barco.

- los aros son de plástico, de diferentes colores y tienen un diámetro de aproximadamente sesenta centímetros.
- los aros pertenecen al colegio y cuando no son utilizados están enganchados en una pared del gimnasio.

Material de apoyo: el maestro dispone de un silbato para intervenir en el juego.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado donde apunta los puntos positivos.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el profesor de educación física que decide por el juego “El barco pirata”.
- se determina a suertes los cuatro estudiantes que empiezan el juego atrapando. Es decir, el maestro dice aleatoriamente cuatro números de clase que corresponden a cuatro estudiantes diferentes.
- el maestro observa el juego e interviene cuando cree que es necesario.
- los jugadores gritan excesivamente al jugar, principalmente cuando escapan de los atrapadores (barcos).

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una actividad de una clase de educación física en la que el maestro ha propuesto siete actividades diferentes.

- este juego y otros dos juegos corresponden al calentamiento de la sesión de hoy.
- son destinados aproximadamente **seis minutos** para este juego, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.
- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.
- el juego acaba cuando quedan dos jugadores libres, que son los vencedores.
- el maestro apunta un **punto positivo** para los dos vencedores.

Unidad didáctica: “Gimnasia” (Unidad Didáctica 9)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación-oposición (con comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

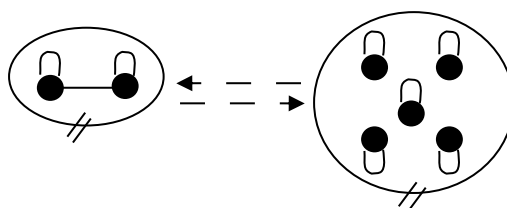
Red social: duelo disimétrico por equipos

Red de comunicación motriz: exclusiva inestable

Contacto corporal compañero: sin contacto

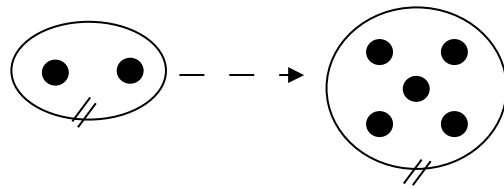
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



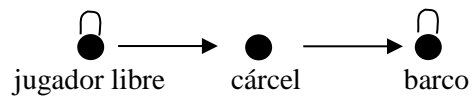
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: general convergente

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	BARCO INICIAL	BARCO	JUGADOR LIBRE	CÁRCEL
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Coopera con el otro barco inicial para atrapar a un jugador libre - Se opone a los jugadores libres intentando atraparles 	<ul style="list-style-type: none"> - Coopera con el otro barco para atrapar a un jugador libre - Se opone a los jugadores libres intentando atraparles 	<ul style="list-style-type: none"> - Se opone a los jugadores barco, evitando que le atrapen 	<ul style="list-style-type: none"> - Está solo en la cárcel
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza por el terreno liso, que es el gimnasio, intentando introducir a un jugador libre dentro de su aro 	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza por el terreno liso, que es el gimnasio, intentando introducir a un jugador libre dentro de su aro 	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza por todo el terreno liso, que es el gimnasio, para escapar de los barcos - No puede tirarse al suelo ni desplazarse a cuatro patas, siempre tiene que desplazarse de pie 	<ul style="list-style-type: none"> - Está en un rincón del gimnasio, fuera del terreno de juego
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Empieza el juego ejecutando el rol barco - Cuando atrapa al segundo jugador libre, junto con su pareja, se convierten en jugadores libres 	<ul style="list-style-type: none"> - Una vez es convertido en jugador barco lo será hasta que acabe el juego 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuando es pillado si convierte en cárcel, y luego en barco (cuando hay otro cárcel disponible) - Es vencedor si es uno de los dos jugadores que quedan sin ser pillados 	<ul style="list-style-type: none"> - Espera que venga otro jugador para que se conviertan el barco
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Dispone de un aro de plástico que sujeta con las dos manos - Intenta introducir algún jugador libre en el aro 	<ul style="list-style-type: none"> - Dispone de un aro de plástico que sujeta con las dos manos - Intenta introducir algún jugador libre en el aro 		

Nº: 148

Fecha: 02/03/2010 (martes)

RELAJACIÓN

Situación inicial: veinticuatro alumnos y alumnas y el maestro están de pie en el gimnasio del colegio. El gimnasio es cubierto, mide aproximadamente doce por veinte metros y dispone de una colchoneta que ocupa casi la mitad de su extensión.

Desarrollo: cada participante inicia la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en relajarse de los juegos anteriores antes del pasar a la próxima actividad (ejercicios gimnásticos). Es decir, girar el cuello en las dos direcciones; girar los hombros hacia delante y hacia atrás; estirar las piernas, etc.

Finalización: el maestro marca el final de la actividad para pasar a la próxima.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:

Material de apoyo: el maestro dispone de un silbato para intervenir.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el profesor de educación física quien propone la actividad de relajación porque los alumnos y alumnas estaban muy cansados de los juegos de calentamiento.

- gran parte de los estudiantes conversan mientras realizan los ejercicios.

- el maestro mira su diario de clase mientras el alumnado realiza la relajación.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una actividad de una clase de educación física en la que el maestro ha propuesto siete actividades diferentes.

- son destinados aproximadamente **dos minutos** para esta actividad, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el maestro marca el final de la actividad para pasar a la próxima.

Unidad didáctica: “Gimnasia” (Unidad Didáctica 9)

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

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Ejecuta los ejercicios de relajación en solitario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en el gimnasio que es liso y cubierto - Gira el cuello en las dos direcciones - Gira los hombros hacia delante y hacia atrás - Estira las piernas, etc.
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es practicante en toda la actividad - Ejecuta los ejercicios simultáneamente a los demás practicantes
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	

Nº: 149

Fecha: 02/03/2010 (martes)

GIMNASIA: VOLTERETAS

Situación inicial: el maestro explica la actividad y solicita que los veinticuatro alumnos y alumnas se organicen en dos filas en un extremo de la colchoneta. El espacio para la actividad es la colchoneta del gimnasio que es lisa, recubierta en lona de PVC y mide aproximadamente doce por veinte metros. En el otro extremo de la colchoneta, en el lado correspondiente a las espalderas, están dispuestas cuatro colchonetas: dos colchonetas unidas por sus extremos para la fila de la izquierda y otras dos, colocadas de la misma forma, para los estudiantes de la fila derecha.

Desarrollo: cada fila comienza la actividad de forma autónoma en el momento en que el primer jugador de la fila sale para realizar la tarea. La tarea consiste en correr en línea recta hacia las colchonetas; 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 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 ocurre repetidamente.

Finalización: el maestro marca el final de la actividad para pasar a la próxima.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Este actividad acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - cuatro colchonetas: dos para cada grupo/fila.

- las colchonetas son azules, recubiertas de lona 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 empiladas en un lateral del gimnasio.

Material de apoyo: el maestro dispone de un silbato para intervenir.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).
- es el profesor de educación física quien propone esta actividad.
- el maestro explica la organización de la actividad y recuerda al alumnado como se ejecuta la voltereta, que ya aprendieron el año pasado.
- el alumnado está organizado en dos grupos/filas, para la ejecución de la actividad.
- es el propio alumnado que se organiza en las dos filas, que son casi exclusivamente formadas por personas del mismo género.
- en ocasiones se observa que las filas “compiten”. Es decir, que algunos participantes regulan la velocidad de sus carreras y volteretas en función del participante de la otra fila que ejecuta la tarea simultáneamente.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - es una actividad de una clase de educación física en la que el maestro ha propuesto siete actividades diferentes.

- son destinados aproximadamente **seis minutos** para esta actividad, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el maestro marca el final de la actividad para pasar a la próxima.

Unidad didáctica: “Gimnasia” (Unidad Didáctica 9)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz (sin comunicación motriz)

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	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 en el otro extremo del terreno de 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: 150

Fecha: 02/03/2010 (martes)

GIMNASIA: POTRO Y CAMA ELÁSTICA

Situación inicial: antes de empezar la actividad anterior, el maestro solicita que los veinticuatro alumnos y alumnas se coloquen en dos filas en un extremo de la colchoneta. El alumnado está organizado en dos filas y el profesor explica la actividad. El espacio para la actividad es la colchoneta del gimnasio que es lisa, recubierta en lona de PVC y mide aproximadamente doce por veinte metros. En el otro extremo de la colchoneta, en el lado correspondiente a las espalderas, están dispuestas cuatro colchonetas: dos colchonetas unidas por sus extremos para la fila de la izquierda y otras dos, colocadas de la misma forma, para los estudiantes de la fila derecha. Delante de un bloque de colchoneta, para la fila de la izquierda, está colocado un potro de gimnasia con patas de madera. Delante del otro bloque de colchoneta, para la fila de la derecha, está una cama elástica/trampolín de gimnasia artística.

Desarrollo: cada fila comienza la actividad de forma autónoma en el momento en que el primer participante de la fila sale para realizar la tarea.

Para los participantes de la **fila de la izquierda**, la tarea consiste en: correr en línea recta; dar un impulso, flexionando las piernas, al mismo tiempo que apoya las dos manos en el **potro**; saltar abriendo las piernas lateralmente para pasar el potro; y caer de pie en la colchoneta. En este momento, el practicante recoloca las colchonetas y se va al final de la fila, y sale el próximo practicante que ahora es el primero; y así ocurre repetidamente. Para los participantes de la **fila de la derecha**, la tarea consiste en: correr en línea recta; dar un impulso para saltar encima de la **cama elástica**; realizar un salto en la cama; y caer de pie en la colchoneta, que está delante de la cama elástica. El momento en que el practicante termina de ejecutar el salto, recoloca la colchoneta y se va al final de la fila, y sale el próximo practicante que ahora es el primero; y así ocurre repetidamente.

Aproximadamente en la mitad del tiempo destinado a la actividad, el maestro solicita que las filas intercambien las tareas; es decir, los participantes de la fila que saltaban al potro pasan al otro lado para saltar en la cama elástica; y viceversa.

Finalización: el maestro marca el final de la actividad para pasar a la próxima.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Este actividad acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.
- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - una cama elástica/mini trampolín para una fila/grupo, y un potro de madera para el otro.

- la cama elástica es de gimnasia artística: tiene la estructura de acero lacado en blanco, dispone de 32 muelles, tiene unas dimensiones aproximadas de 1m 15x1h15x40cm, y posee un cojín azul.
- el potro es de madera, tapizado con cuero natural o sintético sobre aglomerado de goma espuma, posee patas de madera con pies antideslizantes de caucho en una de sus patas, y una altura aproximada de 110 centímetros.
- la cama elástica y el potro pertenecen al colegio y se guardan en un lateral del gimnasio.

Material de apoyo: - cuatro colchonetas: dos para cada grupo/fila.

- las colchonetas son azules, recubiertas de lona 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 empiladas en un lateral del gimnasio.
- el maestro dispone de un silbato que lo utiliza cuando quiere intervenir.
- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el profesor de educación física quien propone esta actividad.
- el maestro explica al alumnado la organización de la actividad, así como la ejecución del salto al potro y del salto en la cama elástica.
- el alumnado está organizado en dos grupos/filas para la actividad y respetan el orden de la misma.
- es el propio alumnado que se organiza en las dos filas, que son casi exclusivamente formadas por personas del mismo género.
- para la tarea de saltar el potro, el maestro explica que los estudiantes que se sienten inseguros para pasar el potro pueden saltar apoyando las manos en el mismo, sin pasarlo.
- el maestro permanece sobre todo en un lateral del potro observando y comentando los saltos de los estudiantes.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - es una actividad de una clase de educación física en la que el maestro ha propuesto siete actividades diferentes.

- son destinados aproximadamente **doce minutos** para esta actividad, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.
- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.
- un grupo/fila ejecuta el salto al potro mientras el otro grupo realiza los saltos en la cama elástica, e intercambian en la mitad del tiempo de la actividad.
- el maestro marca el final de la actividad para pasar a la próxima.

Unidad didáctica: “Gimnasia” (Unidad Didáctica 9)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz (sin comunicación motriz)

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	SALTADOR (POTRO)	SALTADOR (CAMA ELÁSTICA)	ESPERA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Ejecuta la tarea, saltar el potro, en solitario	- Ejecuta la tarea, saltar en la cama elástica, 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 - Corre en línea recta - Da un impulso, flexionando las piernas, al mismo tiempo que apoya las dos manos en el potro - Salta abriendo las piernas lateralmente para pasar el potro -cae de pie en la colchoneta, que está delante de la cama elástica	- Está en un terreno liso - Corre en línea recta - Da un impulso para saltar encima de la cama elástica - Realiza un salto en la cama -cae de pie en la colchoneta, que está delante de la cama elástica	- Está de pie en un terreno liso, dispuesto en fila en el extremo contrario del terreno al potro/cama elástica
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es practicante mientras ejecuta el salto al potro - Después de realizar el salto se va al final de la fila y vuelve a convertirse en espera	- Es practicante mientras ejecuta el salto en la cama elástica - Después de realizar el salto se va al final de la fila y vuelve a convertirse en espera	- Es espera mientras aguarda en la fila su turno de ejecutar el salto (potro o cama elástica)
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de un potro de gimnasia artística para saltarlo	- Dispone de una cama elástica de gimnasia artística para saltar	

Nº: 151

Fecha: 02/03/2010 (martes)

LOS PUENTES MÓVILES

Situación inicial: antes de empezar la actividad anterior, el maestro solicitó que los veinticuatro alumnos y alumnas se colocasen en dos filas, y así se forman los dos grupos/equipos para las actividades de la sesión. El maestro explica detalladamente la actividad. El espacio para el juego es la colchoneta del gimnasio que es lisa, recubierta en lona de PVC y mide aproximadamente doce por veinte metros. En un extremo de la colchoneta, en el lado correspondiente a las espalderas, están dispuestas cuatro colchonetas verdes y pequeñas: dos colchonetas unidas por sus extremos para el equipo de la izquierda y otras dos, colocadas de la misma forma, para el equipo de la derecha. Los jugadores, de cada equipo, se colocan encima de la colchoneta que está apoyada en las espalderas.

Desarrollo: el juego comienza cuando el maestro hace sonar el silbato. La tarea consiste en atravesar toda la colchoneta azul del gimnasio, “mar peligroso”, utilizándose de las dos colchonetas verdes (“puente móvil”), ya que está prohibido pisar en el mar. Es decir, en cada equipo, todos jugadores pasan a la colchoneta que está adelante; transportan la colchoneta que estaban hacia delante de la que están ahora; pasan otra vez a la colchoneta que ahora está adelante; y así ocurre repetidamente.

Finalización: el juego acaba cuando uno de los equipos llega a la “tierra” (al final de la colchoneta azul, en el lateral de baldosas). El equipo que llega primero es el vencedor y el maestro apunta un **positivo** para los participantes del mismo.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Este juego acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - cuatro colchonetas: dos para cada equipo.

- las colchonetas son verdes, recubiertas de lona de poliéster, con medidas 2 x 1,5 x 0,70 metros y densidad aproximada de 20 Kg. / m³.

- las colchonetas pertenecen al colegio y cuando no son utilizadas están empiladas en un lateral del gimnasio.

Material de apoyo: -el maestro dispone de un silbato para marcar el inicio de la carrera y cuando quiere intervenir.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado donde apunta los puntos positivos.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el profesor de educación física quien propone esta actividad.

- el maestro explica el juego detalladamente al alumnado.

- antes del inicio de las actividades anteriores el alumnado se organizó en dos grupos, que para este juego corresponden a los equipos.

- fue el propio alumnado que se organizó en los dos grupos: son casi exclusivamente formadas por personas del mismo género.

- el maestro permanece sobretodo en un lateral de la colchoneta observando el juego.

- el grupo de los chicos hacen trampas diversas veces, es decir, pisan fuera de la colchoneta (mar peligroso); ya que en vez de pasar la colchoneta por las manos de los jugadores, proceden de lanzarla, por lo que cae lejos de la que están y tienen que saltar.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una actividad de una clase de educación física en la que el maestro ha propuesto siete actividades diferentes.

- son destinados aproximadamente **ocho minutos** para esta actividad, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el juego acaba cuando uno de los equipos llega a la “tierra” (al final de la colchoneta azul, en el lateral de baldosas). El equipo que llega primero es el vencedor.

- se realizan dos veces la carrera y en ambas gana el equipo de las chicas.

- al final de la segunda carrera, el maestro apunta dos puntos positivos para los estudiantes del equipo que ha ganado ambas carreras, o sea, un **punto positivo** por cada carrera ganada.

Unidad didáctica: “Gimnasia” (Unidad Didáctica 9)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (con comunicación motriz)

Dominio: CAI

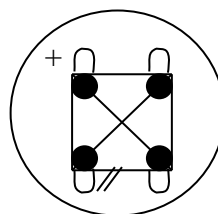
Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: a atravesar

Esquema de roles:

	JUGADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Coopera con los demás jugadores de su equipo, coordinando las acciones de ocupar y atravesar las colchonetas y de pasarlas hacia adelante
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie encima de una colchoneta pequeña (2 x 1,5 metros), con los demás jugadores, que está en un extremo de la colchoneta grande del gimnasio - Está prohibido de salir del espacio de la colchoneta pequeña, es decir, pisar en el “mar peligroso” (colchoneta azul del gimnasio); sino el equipo está desclasificado - Los jugadores pasan a la colchoneta que está adelante; transportan la colchoneta que estaban hacia delante de la que están ahora; pasan otra vez a la colchoneta que ahora está adelante; y así ocurre repetidamente hasta llegar a la tierra (zona de baldosas en el extremo de la colchoneta del gimnasio)
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es jugador en toda la carrera - Intenta con su equipo realizar la tarea lo más rápido posible para acabarla antes y ser vencedor
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Dispone de dos colchonetas pequeñas, finas y densas, que utiliza para desplazarse sobre el mar (puente móvil)

Nº: 152

Fecha: 09/03/2010 (martes)

VAMOS DE CAZA II

Situación inicial: el maestro explica el juego a los veinticuatro alumnos y alumnas. El maestro determina a suertes los cuatros estudiantes que empiezan atrapando y entrega un aro para cada atrapador, que deben sujetarlo con las dos manos. Los aros son de plástico y tienen un diámetro de aproximadamente sesenta centímetros. Los jugadores libres, las presas, se distribuyen por el **terreno de juego**, que es el espacio del gimnasio a partir de la **línea imaginaria** situada a la altura de las **segundas columnas**, o sea, las que están en la mitad del lateral del gimnasio. El gimnasio es cubierto, mide aproximadamente doce por veinte metros y dispone de una colchoneta que ocupa casi la mitad de su extensión.

Desarrollo: el juego comienza cuando el maestro hace sonar el silbato. En este momento, los atrapadores comienzan a perseguir a los jugadores libres que se escapan por el terreno de juego. Los atrapadores persiguen a las presas de manera autónoma, o sea, cada atrapador realiza su labor separadamente. Cuando un atrapador logra atrapar a una presa se intercambian los roles: el atrapador se convierte en jugador libre y viceversa. Para atrapar a su presa, el atrapador levanta los brazos e introduce la presa en el aro.

Finalización: el maestro marca el final para pasar al próximo juego.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - cuatro aros, uno para cada atrapador.

- los aros son de plástico, de diferentes colores y tienen un diámetro de aproximadamente sesenta centímetros.

- los aros pertenecen al colegio y cuando no son utilizados están enganchados en una pared del gimnasio.

Material de apoyo: el maestro dispone de un silbato para intervenir en el juego.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).
- es el profesor de educación física que decide por el juego “Vamos de caza”.
- se determina a suertes los cuatro estudiantes que empiezan el juego atrapando. Es decir, el maestro dice aleatoriamente cuatro números de clase que corresponden a cuatro estudiantes diferentes.
- el maestro observa el juego e interviene cuando cree que es necesario.
- los jugadores gritan excesivamente al jugar, principalmente cuando escapan de los cazadores.
- el maestro expulsa del gimnasio por indisciplina a una alumna y un alumno que por esta razón no participan de este juego.
- en el inicio del primer juego de la clase dos estudiantes, un chico y la alumna nueva, pelean: discuten gritando en voz alta y el chico da una patada en la pierna de la chica. La chica se sienta en un banco y se queja durante toda la sesión. El maestro no ha visto pero luego una alumna se acerca a él y le cuenta lo que paso. El profesor no dice nada a ninguno de los dos estudiantes. Luego, al final de la sesión, me explica que ésta es una alumna muy problemática y que está siempre generando intrigas con los demás estudiantes, por lo que prefiere no intervenir.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una actividad de una clase de educación física en la que el maestro ha propuesto cuatro actividades diferentes.

- este juego, el próximo y los ejercicios de calentamiento corresponden al calentamiento de la sesión de hoy.

- son destinados aproximadamente **ocho minutos** para este juego, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el maestro marca el final del juego, cuando queda un único cazador, para pasar al próximo.

Unidad didáctica: “Gimnasia” (Unidad Didáctica 9)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: oposición (con contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

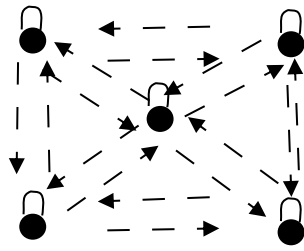
Red social: todos contra todos

Red de comunicación motriz: exclusiva inestable

Contacto corporal compañero:

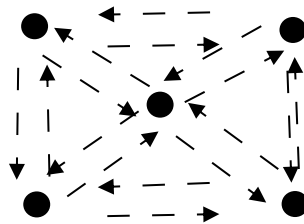
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



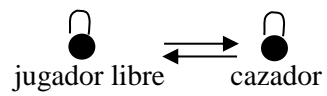
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: general permutante

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: sin memoria
Sistema puntuaciones:
Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	CAZADOR	JUGADOR LIBRE
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Se opone a los jugadores libres intentando atraparles para intercambiar los roles	- Se opone a los cazadores evitando ser atrapados
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Se desplaza por todo el terreno liso, que es el gimnasio, intentando introducir a un jugador libre dentro de su aro	- Se desplaza por todo el terreno liso, que es el gimnasio, para escaparse de los cazadores que intentan introducirle en sus aros
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Cuando logra atrapar a algún jugador libre se convierte en jugador libre y este último pasa a ser cazador - Si es cazador dos veces será eliminado del juego	- Si es atrapado se convierte en cazador - Vuelve a convertirse en jugador libre una vez atrape a alguno
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de un aro de plástico que sujeta con las dos manos - Intenta introducir a algún jugador libre en el interior del aro	

Nº: 153

Fecha: 09/03/2010 (martes)

BARCO PIRATA II

Situación inicial: el maestro explica el juego a los veinticuatro alumnos y alumnas. El maestro determina a suertes los cuatros estudiantes que empiezan atrapando y entrega un aro para cada dos atrapadores. Cada dos atrapadores es un “barco”: se colocan de cara y sujetan con las dos manos al lado correspondiente del aro. Los aros son de plástico y tienen un diámetro de aproximadamente sesenta centímetros. Los jugadores libres se distribuyen por el **terreno de juego**, que es el espacio del gimnasio a partir de la **línea imaginaria** situada en la altura de las **segundas columnas**, que están en la mitad del lateral del gimnasio. El gimnasio es cubierto, mide aproximadamente doce por veinte metros y dispone de una colchoneta que ocupa casi la mitad de su extensión.

Desarrollo: el juego comienza cuando los atrapadores, los dos barcos, empiezan a perseguir a los jugadores libres por el terreno de juego. Para atrapar es necesario que los dos jugadores del barco levanten los brazos coordinadamente para introducir al jugador libre en el interior del aro. En este momento, los atrapadores sacan el jugador atrapado del terreno de juego. Cuando el mismo barco atrape al segundo jugador libre y le saque del terreno, estos dos jugadores se convierten en barco y los que eran atrapadores pasan a ser jugadores libres. A partir de ahora, los jugadores atrapadores (barcos) serán barcos hasta el final del juego. Es decir, ya no intercambiarán los roles con los atrapados; sino que el maestro entrega un aro para esta nueva pareja de atrapadores, que se sumarán a los demás barcos.

Finalización: el maestro **marca el final** del juego antes de su final.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - diversos aros, uno para cada pareja/barco.

- los aros son de plástico, de diferentes colores y tienen un diámetro de aproximadamente sesenta centímetros.

- los aros pertenecen al colegio y cuando no son utilizados están enganchados en una pared del gimnasio.

Material de apoyo: el maestro dispone de un silbato para intervenir en el juego.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado donde apunta los puntos positivos.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el profesor de educación física que decide por el juego “El barco pirata”.

- se determina a suertes los cuatro estudiantes que empiezan el juego atrapando. Es decir, el maestro dice aleatoriamente cuatro números de clase que corresponden a cuatro estudiantes diferentes.

- el maestro observa el juego e interviene cuando cree que es necesario.

- antes de inicio del juego anterior, el maestro expulsa del gimnasio por indisciplina una alumna y un alumno que por esta razón no participan del juego anterior ni de este juego.

- en el inicio del primer juego de la clase dos estudiantes, un chico y la alumna nueva, pelean: **discuten** gritando en voz alta y el chico da una patada en la pierna de la chica. La chica se sienta en un banco y se queja durante toda la sesión. El maestro no ha visto pero luego una alumna se acerca a él y le cuenta lo que paso. El profesor no dice nada a ninguno de los dos estudiantes. Luego, al final de la sesión, me explica que ésta es una alumna muy problemática y que está siempre generando **intrigas** con los demás estudiantes, por lo que prefiere no intervenir.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una actividad de una clase de educación física en la que el maestro ha propuesto cuatro actividades diferentes.

- este juego, el anterior y los ejercicios de calentamiento corresponden al calentamiento de la sesión de hoy.

- son destinados aproximadamente **ocho minutos** para este juego, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- antes de empezar el juego, el maestro señaló que éste acabaría cuando queden dos jugadores libres, que serían los vencedores y ganarían un punto positivo. Pero, el juego estaba muy lento y los jugadores libres se aburrían: unas chicas bailaban, algunos chicos se apoyaban en las espalderas irónicamente, otros se quejaban. Por esta razón, **el maestro marca el final de juego antes de que acabase.**

Unidad didáctica: “Gimnasia” (Unidad Didáctica 9)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación-oposición (con comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

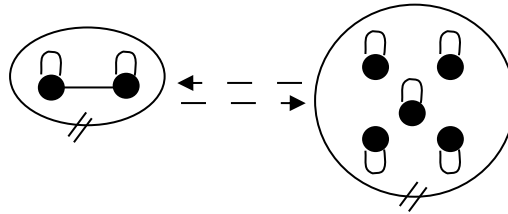
Red social: duelo disimétrico por equipos

Red de comunicación motriz: exclusiva inestable

Contacto corporal compañero: sin contacto

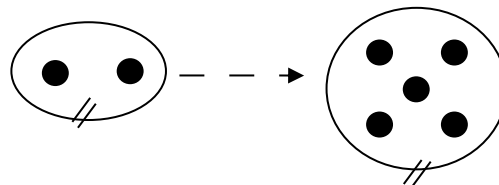
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



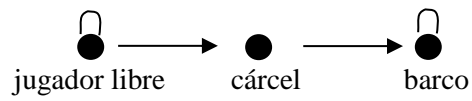
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: general convergente

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	BARCO INICIAL	BARCO	JUGADOR LIBRE	CÁRCEL
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Coopera con el otro barco inicial para atrapar a un jugador libre - Se opone a los jugadores libres intentando atraparles 	<ul style="list-style-type: none"> - Coopera con el otro barco para atrapar a un jugador libre - Se opone a los jugadores libres intentando atraparles 	<ul style="list-style-type: none"> - Se opone a los jugadores barco, evitando que le atrapen 	<ul style="list-style-type: none"> - Está solo en la cárcel
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza por el terreno liso, que es el gimnasio, intentando introducir a un jugador libre dentro de su aro 	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza por el terreno liso, que es el gimnasio, intentando introducir a un jugador libre dentro de su aro 	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza por todo el terreno liso, que es el gimnasio, para escapar de los barcos - No puede tirarse al suelo ni desplazarse a cuatro patas, siempre tiene que desplazarse de pie 	<ul style="list-style-type: none"> - Está en un rincón del gimnasio, fuera del terreno de juego
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Empieza el juego ejecutando el rol barco - Cuando atrapa al segundo jugador libre, junto con su pareja, se convierten en jugadores libres 	<ul style="list-style-type: none"> - Una vez es convertido en jugador barco lo será hasta que acabe el juego 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuando es pillado si convierte en cárcel, y luego en barco (cuando hay otro cárcel disponible) 	<ul style="list-style-type: none"> - Espera que venga otro jugador para que se conviertan el barco
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Dispone de un aro de plástico que sujeta con las dos manos - Intenta introducir algún jugador libre en el aro 	<ul style="list-style-type: none"> - Dispone de un aro de plástico que sujeta con las dos manos - Intenta introducir algún jugador libre en el aro 		

Nº: 154

Fecha: 09/03/2010 (martes)

EJERCICIOS DE CALENTAMIENTO

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas y el maestro están de pie en el gimnasio del colegio. El gimnasio es cubierto, mide aproximadamente doce por veinte metros y dispone de una colchoneta que ocupa casi la mitad de su extensión, es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El maestro solicita que los participantes se calienten mientras él les explica la próxima actividad.

Desarrollo: cada participante inicia la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en calentar los diferentes grupos musculares antes de pasar a la próxima actividad (estaciones de gimnasia). Es decir, girar el cuello en las dos direcciones; girar los hombros hacia delante y hacia atrás; rotar ambos tobillos, muñecas, brazos, cadera, etc.

Finalización: el maestro marca el final de la actividad para pasar a la próxima.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el profesor de educación física que propone la actividad, que es realizada por el alumnado mientras él explica la próxima actividad, las cinco estaciones de gimnasia.

- antes de inicio del primer juego, en el inicio de la clase, el maestro expulsa del gimnasio por indisciplina a una alumna y un alumno que por esta razón no participan de las primeras actividades de la sesión.

- en el inicio del primer juego de la clase dos estudiantes, un chico y la alumna nueva, pelean: **discuten** gritando en voz alta y el chico da una patada en la pierna de la chica. La

chica se sienta en un banco y se queja durante toda la sesión. El maestro no ha visto pero luego una alumna se acerca a él y le cuenta lo que paso. El profesor no dice nada a ninguno de los dos estudiantes. Luego, al final de la sesión, me explica que ésta es una alumna muy problemática y que está siempre generando **intrigas** con los demás estudiantes, por lo que prefiere no intervenir.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una actividad de una clase de educación física en la que el maestro ha propuesto cuatro actividades diferentes.

- los ejercicios de calentamiento y los dos juegos anteriores corresponden al calentamiento de la sesión de hoy.

- son destinados aproximadamente **dos minutos** para esta actividad, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- los ejercicios de calentamiento son realizados mientras el maestro explica la próxima actividad, las cinco estaciones de gimnasia.

- la actividad acaba cuando el profesor termina la explicación.

Unidad didáctica: “Gimnasia” (Unidad Didáctica 9)

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

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Ejecuta los diferentes ejercicios de calentamiento en solitario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en el gimnasio que es liso y cubierto - Gira el cuello en las dos direcciones - Gira los hombros hacia delante y hacia atrás - Rota ambos tobillos, muñecas, brazos, cadera, etc.
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es practicante en toda la actividad - Ejecuta los ejercicios simultáneamente a los demás practicantes, pero de forma autónoma; mientras el maestro explica la próxima actividad
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	

Nº: 155

Fecha: 09/03/2010 (martes)

ESTACIONES DE GIMNASIA

Situación inicial: el maestro explica detalladamente la actividad a los veintidós alumnos y alumnas. A pedido del profesor, el alumnado se organiza en cinco grupos. El maestro decide en cual estación empezará cada uno de los cinco grupos. Cada grupo providencia el material necesario para la estación, que empezará su grupo, colocándolos de la manera que solicita el maestro. El espacio para la actividad es el gimnasio, que es un terreno liso, mide aproximadamente doce por veinte metros y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión, es lisa y recubierta en lona de PVC. Las cinco estaciones serán realizadas en diferentes zonas de la colchoneta y los materiales para las tareas están colocados en el lugar correspondiente:

- 1) Una escalera horizontal, que está paralela y a dos metros de altura del suelo y que tiene aproximadamente cinco metros de longitud. Debajo de un extremo de la escalera está colocado un plinto y bajo toda la extensión de la escalera están tres colchonetas unidas por sus extremos.
- 2) Dos colchonetas gruesas y blandas, que están unidas por sus extremos.
- 3) Un potro de gimnasia con patas de madera. Delante del potro están dispuestas dos colchonetas densas, unidas por sus extremos.
- 4) Una cama elástica/trampolín de gimnasia artística. Delante de la cama elástica están dispuestas dos colchonetas densas y unidas por sus extremos.
- 5) Tres colchonetas densas y unidas por sus extremos en el lateral de la colchoneta.

Desarrollo: cada grupo comienza a realizar la actividad, correspondiente a la estación que está, de forma autónoma. Las tareas correspondientes a las cinco estaciones son las siguientes:

- 1) Subir en el plinto, agarrar con las dos manos de la escalera horizontal y atravesarla hasta el otro extremo, intercambiando los brazos a cada paso (palo) de la escalera.
- 2) Correr en línea recta hacia las colchonetas; 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 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.
- 3) Correr en línea recta; dar un impulso, flexionando las piernas, al mismo tiempo que apoya las dos manos en el potro; saltar abriendo las piernas lateralmente para pasar el potro; y caer de pie en la colchoneta. En este momento, el practicante recoloca las colchonetas y se va al final de la fila, y sale el próximo practicante que ahora es el primero; y así repetidamente.
- 4) Correr en línea recta; dar un impulso para saltar encima de la cama elástica; realizar un salto en la cama; y caer de pie en la colchoneta, que está delante de la cama elástica. El momento en que el practicante termina de ejecutar el salto, recoloca la voltereta y se va al final de la fila, y sale el próximo practicante que ahora es el primero; y así repetidamente.
- 5) En esta estación, los participantes pueden ejecutar los diferentes ejercicios de gimnasia sin materiales que conozcan, por ejemplo: pinos, ruedas laterales, volteretas, puentes, etc.

Según el ejercicio, los participantes del grupo pueden organizarse en fila o compartir las colchonetas simultáneamente.

Cada grupo permanece aproximadamente **cuatro minutos** en cada estación y pasa a la próxima en el momento que el maestro determina. Es decir, el grupo que está en la estación 1 va a la 2, en la 2 a la 3, 3 a la 4, 4 a la 5 y 5 a la 1; y así ocurre repetidamente.

Finalización: el maestro finaliza la actividad cuando todos los grupos han pasado por todas las estaciones.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - dos colchonetas azules recubiertas de tejido de poliéster, con medidas 2 x 1,5 x 0,10 y una densidad aproximada de 15 Kg. / m³.

- diez colchonetas verdes, recubiertas de lona de poliéster, con medidas 2 x 1,5 x 0,70 metros y densidad aproximada de 20 Kg. / m³.

- un plinto de madera con un metro y medio de altura (150 cm) y superficie recubierta por material sintético.

- una cama elástica de gimnasia artística que tiene la estructura de acero lacado en blanco, dispone de 32 muelles, tiene unas dimensiones aproximadas de 1m 15x1h15x40cm, y posee un cojín azul.

- un potro de madera, tapizado con cuero natural o sintético sobre aglomerado de goma espuma, posee patas de madera con pies antideslizantes de caucho en una de sus patas, y una altura aproximada de 110 centímetros.

- una escalera horizontal de madera con herrajes en el techo y en la pared lateral; que mide aproximadamente cinco metros de longitud y veinticinco pasos.

- todos los materiales pertenecen al colegio y cuando no son utilizados están guardados en el gimnasio.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato que utiliza para intervenir en la actividad, por ejemplo para marcar el momento en que cambian las estaciones.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quien decide por esta actividad.

- el maestro explica detalladamente la actividad al alumnado.
- el alumnado se organiza en cinco grupos, dos con cinco personas y tres grupos de cuatro.
- son los estudiantes que deciden su grupo para realizar las diferentes estaciones. Los grupos son en su mayoría formados por personas del mismo género.
- el maestro de educación física interviene en la actividad, marcando cuando los grupos cambian de estación y va pasando por los grupos observando si ejecutan la tarea correctamente y, en el caso que no, les instruye.
- los participantes del grupo se van alternando para ejecutar la tarea correspondiente a cada estación, en función del material disponible.
- se observa que algunos grupos cuando están en la estación 5 (ejercicios gimnásticos sin materiales), ayudan a los participantes del grupo en la ejecución de algunas tareas, por ejemplo pinos, puentes.
- algunos estudiantes o grupos alborotan mientras ejecutan las estaciones. En ocasiones, el maestro interviene para pedirles calma/silencio.
- en el inicio del primer juego de la clase dos estudiantes, un chico y la alumna nueva, pelean: discuten gritando en voz alta y el chico da una patada en la pierna de la chica. La chica se sienta en un banco y se queja durante toda la sesión. El maestro no ha visto pero luego una alumna se acerca a él y le cuenta lo que paso. El profesor no dice nada a ninguno de los dos estudiantes. Luego, al final de la sesión, me explica que ésta es una alumna muy problemática y que está siempre generando intrigas con los demás estudiantes, por lo que prefiere no intervenir.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - es una actividad de una clase de educación física en la que el maestro ha propuesto cuatro actividades diferentes.

- son destinados aproximadamente **veinte minutos** para “Las estaciones” (circuito de cinco tareas diferentes), de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.
- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.
- el maestro marca el inicio y el fin de la actividad; así como decide cuando los grupos deben pasar a la próxima estación.
- cada grupo permanece aproximadamente cuatro minutos en cada estación.

Unidad didáctica: “Gimnasia” (Unidad Didáctica 9)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz (sin comunicación motriz)

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: otros (a atravesar y fuertemente rítmico)

Esquema de roles:

	PRACTICANTE
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none">- Ejecuta en solitario cada una de las cinco tareas- Está con los demás practicantes de su grupo y se alternan para ejecutar la tarea correspondiente
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none">- Sube en el plinto, agarra con las dos manos de la escalera horizontal y la atraviesa hasta el otro extremo, intercambiando los brazos a cada paso- Mete la barbilla en el pecho; apoya la nuca en la colchoneta, y con el impulso de los brazos y piernas hace una rueda; e intenta levantar sin la ayuda de las manos- Corre en línea recta; da un impulso, flexionando las piernas, al mismo tiempo que apoya las dos manos en el potro; salta abriendo las piernas lateralmente para pasar el potro; y cae de pie en la colchoneta- Corre en línea recta; da un impulso para saltar encima de la cama elástica; realiza un salto en la cama; y cae de pie en la colchoneta, que está delante
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none">- Permanece aproximadamente cuatro minutos en cada tarea- Ejecuta la tarea correspondiente alternando con los demás participantes de su grupo (en las tareas en que solo se puede ejecutar uno de cada vez por los materiales)- Pasa a la próxima tarea en el momento que determina el maestro- La actividad acaba cuando todos han ejecutado las cinco tareas
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none">- Dispone de diferentes materiales para la realización de cada una de las cinco tareas: colchonetas, escalera transversal, plinto, potro y cama elástica

Nº: 156

Fecha: 10/03/2010 (miércoles)

CAMPEONATO DE BALONMANO (PRIMERA JORNADA)

Situación inicial: el maestro organiza los veinticuatro alumnos y alumnas en tres equipos, con ocho jugadores en cada uno. Para formar los equipos, los estudiantes forman una fila para coger un papelito en el sobre que el maestro sujeta. Según el número que coge corresponde al equipo 1, 2 ó 3. El maestro señala los dos equipos que se enfrentan y solicita que el otro entrene en otra zona del patio. Los jugadores de un equipo llevan petos amarillos. En cada equipo los participantes deciden quién será el portero y los jugadores de campo. Un jugador de cada equipo, los capitanes, echan pares o impares: el vencedor decide entre escoger el campo de su equipo o empezar con el balón. Los jugadores de campo se distribuyen por su campo. El portero se pone delante de su portería. Dos jugadores del equipo que comienza con el balón se colocan en el círculo central, y uno de ellos dispone del balón. El terreno de juego es la cancha multiuso, que mide aproximadamente 20 por 40 metros y dispone de las líneas y zonas del balonmano: líneas laterales que se unen en su parte central por medio de una línea recta, perpendicular a las mismas (línea central); las líneas de fondo de cada campo; la línea de tiro libre que está trazada a una distancia de 9 metros de la línea de fondo; la línea del área a 6 metros de la línea de fondo; y la línea de los siete metros, desde donde se ejecutan los mencionados castigos, está a una distancia de 7 metros del centro de cada una de las porterías. En cada extremo de la cancha está una portería, situadas sobre las líneas de fondo, en su parte central. Consiste en dos postes verticales, equidistantes de las esquinas y unidos en la parte superior por un travesaño horizontal. La distancia entre los postes es de aproximadamente 3 metros y la distancia del borde inferior del travesaño al suelo es de 2 metros. La profundidad de la meta, es decir, del lado interno de ambos postes hacia el exterior de la superficie de juego es de aproximadamente 80 centímetros en su parte superior y de 100 centímetros a nivel del suelo. Las redes son de nylon y se enganchan en la parte posterior de los postes y el travesaño, y la parte inferior estará sujeta a tubos encorvados.

Desarrollo: el partido comienza cuando el jugador que dispone del balón lo pasa a su compañero. El juego consiste en intentar meter el balón en la portería contraria para marcar un punto. Para eso, los jugadores del equipo que dispone del balón atacan: realizan pases con las manos para desplazarse hacia su canasta o conducen la pelota botándola en el suelo con una única mano; se escapan de los jugadores adversarios para poder recibir el balón; buscan las mejores oportunidades para tirar la pelota a la portería; etc. Los jugadores del equipo sin balón, defienden la portería formando una barrera e intentan recuperar el balón a su equipo: se desplazan para evitar que los jugadores adversarios reciban el balón; persiguen al jugador adversario que está con el balón; etc. Es falta si un jugador: carga violentamente o de forma peligrosa a un adversario; carga por detrás a un contrario que no hace obstrucción; golpea o intenta golpear a un contrario; da más de tres pasos sin pasar o botar el balón; bota el balón con ambas manos a la vez o sino bota el balón, coge con las manos y lo vuelve a botar (dobles); da al balón con el pie (solamente lo puede el portero dentro de su área); pisa el área del equipo contrario cuando ataca; defender dentro del área, nos pitarán 7 metros en contra; y pasa el balón al portero dentro del área. En este caso, un jugador del equipo contrario, lanza el balón a algún jugador en el sitio que ocurrió la falta o desde la línea de 9 metros si es la defensa quien comete la

falta. Se concederá un tiro de siete metros (libre y sin barrera) si un jugador defensa entra en el área del portero, devuelve el balón al portero o agarra muy violentamente a un atacante delante de su área. Si el balón sale de las laterales del terreno de juego, el partido sigue. Si el balón sale por las líneas de fondo del terreno de juego lo sacará un jugador del equipo contrario al último jugador que tocó el balón desde la esquina. Si el último jugador a tocar el balón es del equipo que ataca, lo saca el portero. El equipo que mete un gol suma en el marcador un punto para el equipo. Un jugador del equipo contrario saca el balón desde el medio de la cancha, pasándolo a un compañero, y sigue el partido. El equipo puede optar por intercambiar el portero por un jugador de campo las veces que se quieran pero siempre cuando el balón esté parado.

Finalización: el maestro marca el final del partido a los **diez minutos** de su inicio. El equipo que ha marcado más goles es el vencedor. El maestro anota el resultado del partido y los puntos correspondientes a cada equipo; es decir, 3 puntos al equipo ganador ó 1 punto para ambos equipos si hay empate. El maestro señala los dos equipos que jugarán en el próximo partido, y sus jugadores se colocan en el terreno de juego. Al final de la primera fase del campeonato (en la tercera jornada), cuando todos los equipos se han enfrentado dos veces, el maestro suma los puntos de cada equipo para precisar los dos equipos que jugarán la “final”, que definirá el primer colocado del “campeonato de balonmano”.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en la cancha multiuso del patio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los miércoles del curso académico las clases acontecen en el patio, y los martes en el gimnasio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- la cancha multiuso mide aproximadamente cuarenta por veinte metros, está dividida transversalmente por una línea central y dispone de dos porterías, una de frente a la otra en cada extremo de la cancha, que miden dos metros de altura y tres de anchura.

- la cancha multiuso es descubierta, dispone de una valla en un lateral que da a la calle. Hay dos vallas que separan la cancha del jardín, que ocupa un lateral y un fondo de la cancha. El otro fondo también tiene valla, que separa la cancha del parque de niños.

Objeto: - cuatro pelotas de balonmano, una para el partido y tres para el equipo que “entrena”.

- las pelotas de balonmano (H1) son de material sintético, color azul, tienen 52 centímetros de circunferencia y pesan aproximadamente 330 gramos.

- las pelotas pertenecen al colegio y se guardan en una caja en el gimnasio.

- cuatro estudiantes recogen las pelotas en el gimnasio y las llevan al patio. Son los encargados del material, es decir, los alumnos y alumnas que corresponden a providenciar y guardar los materiales necesarios para las clases en este mes.

Material de apoyo: - el maestro posee un silbato para arbitrar e intervenir en el partido.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado. El maestro también utiliza su cuaderno para anotar los componentes de cada grupo, así como el resultado de los partidos.

- el maestro posee un cronómetro para marcar el tiempo de los partidos.

- el maestro tiene un sobre de cartulina con veinticuatro papelitos, con los números de 1 al 3; separar los tres equipos para el campeonato.
- ocho petos amarillos para diferenciar los jugadores de los dos equipos.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el profesor de educación física que decide por esta actividad.
- el maestro organiza los veinticuatro alumnos y alumnas en tres equipos por sorteo, con ocho jugadores en cada uno. Para formar los equipos, los estudiantes forman una fila para coger un papelito en el sobre que sujeta el maestro. Según el número que ha cogido corresponde al equipo 1, 2 ó 3.
- el alumnado celebra cuando sus amigos/as cogen el mismo número, pues serán del mismo equipo.
- el maestro señala los dos equipos que se enfrentan y solicita que el otro equipo entrene en otra zona del patio.
- en cada equipo los participantes deciden quién será el portero y los jugadores de campo. Entretanto, en diversas ocasiones, intercambian el portero.
- durante todo el campeonato, cuando faltan jugadores en algún equipo, sea por estar lesionado o no haber venido a clase, el maestro elige a un jugador del equipo que espera para jugar en el equipo que necesita jugador (es). Los **sustitutos** parecen no importarse con el resultado final del campeonato, pues juegan de la mejor manera que pueden como si estuvieran jugando por su propio equipo.
- el maestro, además de arbitrar, interviene en ocasiones señalando los problemas que observa, por ejemplo: si algún jugador no está participando; si los jugadores discuten; para animar a los jugadores del equipo sin balón a defender y recuperar el balón; etc.
- antes del inicio de los juegos el maestro les explicó que evaluaría también la **participación** en el juego que se consideraría para la nota así como **los positivos**. Es decir, ni todos los jugadores del equipo tendrían la misma nota en función de los positivos sino que también se evaluaría el esfuerzo personal para la nota.
- algunos estudiantes, sobretodo chicas, no participan activamente del juego, es decir, no intentan recuperar el balón: el maestro les anima a intentar recuperar el balón, etc., así como celebra cuando realizan un buen pase o jugada.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - los partidos correspondientes a la primera, segunda y tercera jornada son la actividad principal de tres sesiones de educación física relativas al “Campeonato de balonmano”.

- en la clase de hoy la duración de cada partido es de **diez** minutos.
- son destinados aproximadamente **treinta minutos** para los **tres partidos** de balonmano correspondiente a la **primera jornada** del campeonato; de los cincuenta minutos de la clase de educación física.
- las clases correspondientes a los miércoles tienen una duración de cincuenta minutos, diferentemente de las clases de los martes que duran cincuenta y cinco minutos.
- dos equipos se enfrentan y mientras tanto el otro equipo debe "entrenar". Una vez acaba el partido, pasa a jugar el equipo que descansaba con uno de los que jugaban, independiente del resultado del partido, sino que en función de la organización del campeonato.
- los equipos **celebran** exageradamente cuando marcan un gol.

- el maestro marca el final del partido a los **diez** minutos de su inicio. El equipo que ha marcado más goles es el vencedor. El maestro anota el resultado del partido y los puntos correspondientes a cada equipo, es decir, 3 puntos al equipo ganador ó 1 punto para ambos equipos si hay empate.
- al final de la primera fase del campeonato (en la tercera jornada), cuando todos los equipos se han enfrentado dos veces, el maestro suma los puntos de cada equipo para precisar los dos equipos que jugarán la “final”, que definirá el primer colocado del “campeonato de balonmano”.
- antes del inicio del campeonato, el maestro de educación física explicó que los participantes del equipo vencedor del campeonato ganarían **dos puntos positivos** y los estudiantes del equipo segundo colocado recibirán un **punto positivo**.

Unidad didáctica: Balonmano (Unidad Didáctica 10)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación-oposición (comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

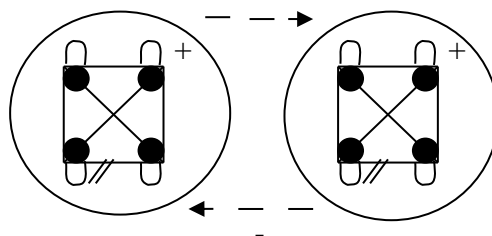
Red social: duelo simétrico por equipos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

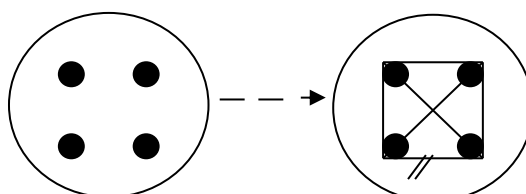
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



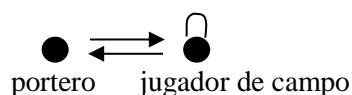
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: local

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: tiempo límite

Subespacio: objetivo material (fijo)

Esquema de roles:

	PORTERO	JUGADOR CAMPO	JUEZ
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Coopera con los jugadores de campo - Se opone a los jugadores de campo y portero del otro equipo 	<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"> - Es el árbitro e interviene cuando juzga necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se mantiene delante de la portería, que está en el extremo del terreno de juego (cancha multiuso) 	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza por el terreno de juego en función del balón - Intenta que el balón pase la línea de la portería contraria, para marcar un gol 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un lateral de la cancha multiuso
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Si marca un gol es punto para su equipo - Al final del partido si su equipo tiene más puntos que el adversario, es vencedor 	<ul style="list-style-type: none"> - Si marca un gol es punto para su equipo - Al final del partido si su equipo tiene más puntos que el adversario, es vencedor 	<ul style="list-style-type: none"> - Es juez en todo el partido - Marca el final del partido
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Intenta agarrar el balón con las manos o intercétalo con los pies u otra parte del cuerpo, para evitar que éste entre en la portería 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza pases con el balón, lo conduce por el terreno botándolo , etc. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dispone de un silbato para intervenir

Nº: 157

Fecha: 16/03/2010 (martes)

LAS MARIPOSAS II

Situación inicial: el maestro explica el juego a los veinticuatro alumnos y alumnas. Para formar las parejas, los estudiantes se colocan en la espaldera: el maestro pasa con el sobre y cada estudiante coge un papelito. Cada dos papelitos corresponden a una palabra, por ejemplo sol, luna, flor, mariposa, círculo, estrella: se juntan las dos personas que tienen la misma palabra. Una vez en parejas, el maestro recoge los papelitos y manda la mitad de las parejas a un extremo de la colchoneta y la otra mitad al otro para formar los dos equipos, compuestos por seis parejas cada uno. El maestro decide el equipo que empezará con el rol de cazadores, y el otro serán las mariposas. Los cazadores se colocan con su pareja: cara a cara y cogidos de las dos manos. Las mariposas se distribuyen por el terreno de juego, que es la colchoneta del gimnasio: lisa, recubierta en lona de PVC y mide aproximadamente cinco por diecinueve metros.

Desarrollo: el juego comienza cuando el maestro hace sonar el silbato. El maestro cronometra el tiempo que tiene el equipo de los cazadores para cazar el mayor número de mariposas en los dos minutos que disponen. Los cazadores empiezan a perseguir a las mariposas, éstas que se escapan por toda la colchoneta. La tarea de los cazadores consiste en perseguir a las mariposas y, una vez alcance a alguna, ambos de la pareja levantan coordinadamente los brazos e introducen la mariposa en la “red”, en el hueco entre sus brazos. Los cazadores sacan la mariposa capturada al lateral de la colchoneta: está eliminada. La pareja reanuda su caza por mariposas junto a las demás parejas de cazadores.

Finalización: el maestro marca el final de la caza a los **dos minutos** de su inicio. En este momento, el profesor cuenta el número de mariposas que los cazadores han logrado cazar, que es el score del equipo. Intercambian los equipos, ahora es el turno del otro equipo, los que eran las mariposas, a ser los cazadores e intentar superar el número de mariposas en el mismo tiempo (dos minutos). El equipo que ha cazado más mariposas es el ganador del juego. Los participantes del equipo vencedor ganan un **punto positivo**.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Este juego acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.
- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir en el juego.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los números de clase del alumnado donde apunta los puntos positivos.
- el maestro tiene un reloj con cronómetro para marcar el tiempo que dispone el equipo de los cazadores para cazar sus mariposas.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el profesor de educación física decide por el juego “Las mariposas”.
- el maestro explica el juego a los alumnos y alumnas.
- el maestro opta por organizar las parejas y los equipos a suertes. Es decir, primero los estudiantes se colocan en la espaldera: el maestro pasa con el sobre y cada estudiante coge un papelito, para formar las parejas. Cada dos papelitos corresponden a una palabra, por ejemplo sol, luna, círculo, estrella: se juntan las dos personas que tienen la misma palabra. Una vez en parejas, el maestro recoge los papelitos y manda la mitad de las parejas a un extremo de la colchoneta y la otra mitad al otro, para formar los dos equipos, compuestos por seis parejas cada uno.
- las mariposas **gritan exageradamente** cuando se escapan de los cazadores.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - es una de las actividades de una sesión de educación física en la que el maestro ha propuesto diez tareas motrices diferentes.

- son destinados aproximadamente **cinco minutos** para “Las mariposas II”; de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.
- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.
- se realiza el juego dos veces: cada equipo tiene su turno de cazar las mariposas. El maestro cronometra cada una de las cazas y marca el final de las mismas a los dos minutos de su inicio.
- al final de la caza el profesor cuenta el número de mariposas que los cazadores han logrado cazar, que es el score del equipo. Intercambian los equipos, ahora es el turno del otro equipo, los que eran las mariposas, a ser los cazadores e intentar superar el número de mariposas en el mismo tiempo (dos minutos).
- el equipo que ha cazado más mariposas es el ganador del juego y sus participantes ganan un **punto positivo**.

Unidad didáctica: “Gimnasia” (Unidad Didáctica 9)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación-oposición (con comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

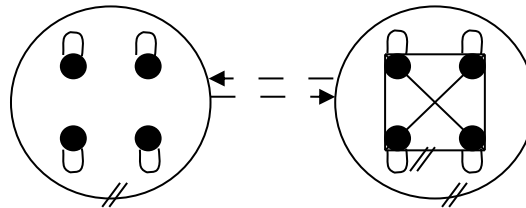
Red social: duelo disimétrico por equipos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

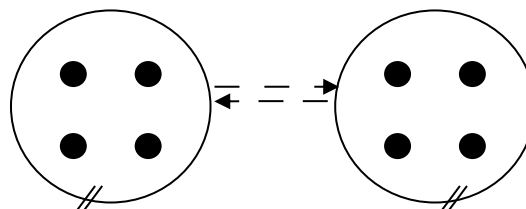
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: tiempo límite

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	CAZADOR	MARIPOSA LIBRE	MARIPOSA ELIMINADA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Coopera con su pareja, también cazador, a lo que va cogido de las manos - Se opone a las mariposas intentando atraparlas 	<ul style="list-style-type: none"> - Se opone a los cazadores, huyéndose, para evitar que le atrapen 	<ul style="list-style-type: none"> - Está con las demás mariposas eliminadas
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Corre por el terreno de juego, que es la colchoneta del gimnasio, persiguiendo las mariposas 	<ul style="list-style-type: none"> - Corre por el terreno de juego, que es la colchoneta, escapándose de los cazadores 	<ul style="list-style-type: none"> - Está en el lateral de la colchoneta
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es cazador durante todo el turno de su equipo de cazar - Dispone de dos minutos para cazar el mayor número de mariposas posible - Al final de este tiempo intercambia el rol con el otro equipo: pasa a ser mariposa 	<ul style="list-style-type: none"> - Es mariposa en todo el turno del otro equipo cazar - Está eliminada del juego si es atrapada 	<ul style="list-style-type: none"> - Una vez eliminada, ya no regresa al juego hasta el final de este turno - Al final de este turno, cuando intercambian los equipos, pasa a ser cazador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS			

Nº: 158

Fecha: 16/03/2010 (martes)

DUELO CON EL ARO

Situación inicial: el maestro explica el juego a los veinticuatro alumnos y alumnas. Antes del inicio de la actividad anterior, los estudiantes se colocan en la espaldera para formar las parejas: el maestro pasa con el sobre y cada estudiante coge un papelito. Cada dos papelitos corresponden a una palabra, por ejemplo sol, luna, flor, mariposa, círculo, estrella: se juntan las dos personas que tienen la misma palabra. Las parejas se distribuyen por la colchoneta del gimnasio, que es lisa, recubierta en lona de PVC y mide aproximadamente cinco por diecinueve metros. Cada pareja dispone de un aro de plástico en el suelo. Los dos jugadores se colocan de cara, cada uno de un lado del aro con las piernas abiertas lateralmente para no pisar el aro. Los jugadores se agarran de las manos con los brazos estirados.

Desarrollo: el juego comienza cuando los jugadores, de cada duelo, empiezan a empujar a su adversario. La tarea consiste en intentar desequilibrar al adversario para que éste pise el aro o en el interior del mismo. Es decir, la intención es que el adversario mueva los pies: los dos jugadores simultáneamente empujan o tiran el brazo del adversario, aprovechando de su fuerza.

Finalización: el juego acaba cuando un jugador logra que su adversario pise el aro o en su interior, y es el ganador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Este juego acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - doce aros: una para cada duelo individual.

- los aros son de plástico, disponen de diferentes colores y son pequeños (tienen un diámetro aproximado de 45 cm).

- los aros pertenecen al centro educativo y se guardan en el gimnasio.

Material de apoyo: - el maestro posee un silbato para intervenir en la clase.
- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los números de clase del alumnado.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).
- el profesor de educación física que decide por este juego.
- el maestro explica y enseña el juego con una estudiante a los alumnos y alumnas.
- el maestro opta por organizar las parejas a suertes. Es decir, antes del inicio de la primera actividad de esta sesión, los estudiantes se colocan delante de la espaldera: el maestro pasa con el sobre y cada estudiante coge un papelito, para formar las parejas. Cada dos papelitos corresponden a una palabra, por ejemplo sol, luna, círculo, estrella: se juntan las dos personas que tienen la misma palabra. Una vez en parejas, el maestro recoge los papelitos.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades de una sesión de educación física en la que el maestro ha propuesto diez tareas motrices diferentes.

- son destinados aproximadamente **dos minutos** para este duelo; de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el maestro explica al alumnado repetidas veces que el juego acaba cuando se consigue que el jugador adversario pise el aro o en su interior. Entretanto, en la mayoría de los duelos, los participantes siguen jugando; es decir, reinician el duelo diversas veces hasta que el profesor marca el fin de la actividad.

Unidad didáctica: “Gimnasia” (Unidad Didáctica 9)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: oposición (con contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

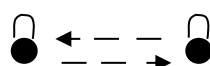
Red social: duelo individual (simétrico)

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	JUGADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Se opone al jugador adversario intentando desequilibrarle para ganarle
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie y se coloca de cara al jugador adversario en un lado del aro, con las piernas abiertas lateralmente para no pisarlo - Se agarra de las manos del adversario con los brazos estirados - Intenta desequilibrar al adversario para que éste pise en el aro o en el interior del mismo: los dos jugadores simultáneamente empujan o tiran el brazo del adversario, aprovechando de su fuerza
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Interviene simultáneamente con el jugador adversario - Es ganador si logra que el jugador adversario se desequilibre y pise el aro o en su interior
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de un aro de plástico: no puede pisarlo o en su interior

Nº: 159

Fecha: 16/03/2010 (martes)

DUELO – SACANDO EL ADVERSARIO DE LA COLCHONETA

Situación inicial: el maestro explica el juego a los veinticuatro alumnos y alumnas. Antes del inicio de la primera actividad de la sesión, los estudiantes se colocan en la espaldera para formar las parejas: el maestro pasa con el sobre y cada estudiante coge un papelito. Cada dos papelitos corresponden a una palabra, por ejemplo sol, luna, flor, mariposa, círculo, estrella: se juntan las dos personas que tienen la misma palabra. Las parejas se distribuyen con sus pequeñas colchonetas por la colchoneta del gimnasio, que es lisa, recubierta en lona de PVC y mide aproximadamente cinco por diecinueve metros. Cada pareja dispone de una colchoneta que está en el suelo: los dos jugadores se colocan de cara encima de la misma.

Desarrollo: el juego comienza cuando los jugadores, de cada duelo, empiezan a empujar a su adversario. La tarea consiste en intentar sacar al jugador adversario de la colchoneta. Para conseguir desplazar el adversario hacia el exterior de la colchoneta, simultáneamente, los jugadores se empujan, se arrastran, dan vueltas en la colchoneta, etc.

Finalización: el juego acaba cuando un jugador logra sacar su adversario de la colchoneta, y es el ganador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Este juego acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - doce colchonetas: una para cada duelo individual.

- las colchonetas son densas y duras, de color azul o naranja, recubiertas de lona de poliéster, con medidas 2 x 1 x 0,70 metros y densidad aproximada de 20 Kg. / m³.

- las colchonetas pertenecen al centro educativo y se empilan en el gimnasio con otras colchonetas similares.

Material de apoyo: - el maestro posee un silbato para intervenir en la clase.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los números de clase del alumnado.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el profesor de educación física que decide por este juego.

- el maestro explica y enseña el juego con una estudiante a los alumnos y alumnas.

- el maestro opta por organizar las parejas a suertes. Es decir, antes del inicio de la primera actividad de esta sesión, los estudiantes se colocan delante de la espaldera: el maestro pasa con el sobre y cada estudiante coge un papelito, para formar las parejas. Cada dos papelitos corresponden a una palabra, por ejemplo sol, luna, círculo, estrella: se juntan las dos personas que tienen la misma palabra. Una vez en parejas, el maestro recoge los papelitos.

- el alumnado alborota durante toda la sesión: se tiran a la colchoneta, gritan, saltan, luchan, etc.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades de una sesión de educación física en la que el maestro ha propuesto diez tareas motrices diferentes.

- son destinados aproximadamente **dos minutos** para este duelo; de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el maestro explica al alumnado repetidas veces que el juego acaba cuando se consigue sacar el jugador adversario de la colchoneta. Entretanto, en la mayoría de los duelos, los participantes siguen jugando; es decir, reinician el duelo diversas veces hasta que el profesor marca el fin de la actividad.

Unidad didáctica: “Gimnasia” (Unidad Didáctica 9)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: oposición (con contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

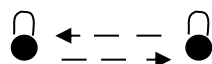
Red social: duelo individual (simétrico)

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	JUGADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Se opone al jugador adversario intentando sacarle de la colchoneta para ganar el juego
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie y se coloca de cara al jugador adversario encima de la colchoneta, que mide aproximadamente 2 x 1 metros - Intenta sacar al jugador adversario de la colchoneta. Para conseguir desplazar el adversario hacia el exterior de la colchoneta, los jugadores se empujan, se arrastran, dan vueltas en la colchoneta, etc.
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Interviene simultáneamente con el jugador adversario - Es ganador si logra sacar el jugador adversario de la colchoneta
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de una colchoneta fina, dura, que mide aproximadamente 2 x 1 metros

Nº: 160

Fecha: 16/03/2010 (martes)

DUELO – PILLA CON LAS MANOS EN LA COLCHONETA

Situación inicial: el maestro explica el juego a los veinticuatro alumnos y alumnas. Antes del inicio de la primera actividad de la sesión, los estudiantes se colocan en la espaldera para formar las parejas: el maestro pasa con el sobre y cada estudiante coge un papelito. Cada dos papelitos corresponden a una palabra, por ejemplo sol, luna, flor, mariposa, círculo, estrella: se juntan las dos personas que tienen la misma palabra. Las parejas se distribuyen con sus pequeñas colchonetas por la colchoneta del gimnasio, que es lisa, recubierta en lona de PVC y mide aproximadamente cinco por diecinueve metros. Los dos jugadores adversarios se colocan en el exterior de la colchoneta, que está en el suelo, tocándola con las manos y deciden quién va a ser el perseguidor y quien va a escapar.

Desarrollo: el juego comienza cuando el jugador atrapador, de cada duelo, empieza a perseguir a su adversario. La intención del atrapador es pillar al jugador adversario tocándole. La presa evita ser atrapada escapando del atrapador. Ambos jugadores solo están permitidos desplazarse en el exterior de la colchoneta siempre tocándola con las dos manos: corren siempre alrededor de la misma, sea saltando de cuclillas o corriendo con las piernas flexionadas. El atrapador puede cambiar la dirección de la carrera en cualquier momento, por lo que la presa debe estar atenta.

Finalización: el maestro interrumpe el juego, en la mitad del tiempo previsto para el mismo, para intercambiar los roles de los jugadores: el que era atrapador pasa a ser presa y ésta se convierte en atrapador. El profesor marca el final de la actividad para pasar a la próxima prevista.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Este juego acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - doce colchonetas: una para cada duelo individual.

- las colchonetas son densas y duras, de color azul o naranja, recubiertas de lona de poliéster, con medidas 2 x 1 x 0,70 metros y densidad aproximada de 20 Kg. / m3.
- las colchonetas pertenecen al centro educativo y se empilan en el gimnasio con otras similares.

Material de apoyo: - el maestro posee un silbato para intervenir en la clase.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los números de clase del alumnado.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el profesor de educación física que decide por este juego.
- el maestro explica y enseña el juego con un estudiante a los alumnos y alumnas.
- el maestro opta por organizar las parejas a suertes. Es decir, antes del inicio de la primera actividad de esta sesión, los estudiantes se colocan delante de la espaldera: el maestro pasa con el sobre y cada estudiante coge un papelito, para formar las parejas. Cada dos papelitos corresponden a una palabra, por ejemplo sol, luna, círculo, estrella: se juntan las dos personas que tienen la misma palabra. Una vez en parejas, el maestro recoge los papelitos.
- el alumnado alborota antes y después del duelo: se tiran a la colchoneta, gritan, saltan, luchan, etc.
- la alumna nueva, que empezó a venir en la mitad del curso lectivo y que falta muy regularmente a las clases, abandona el juego y empieza desfilando imitando un modelo en medio de las colchonetas/duelos.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - es una de las actividades de una sesión de educación física en la que el maestro ha propuesto diez tareas motrices diferentes.

- son destinados aproximadamente **cuatro minutos** para este duelo; de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.
- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.
- el maestro interrumpe el juego, en la mitad del tiempo previsto para el mismo, para intercambiar el rol de los jugadores. Es decir, el que era atrapador pasa a ser presa y ésta se convierte en atrapador.
- el profesor marca el final de la actividad para pasar a la próxima prevista.

Unidad didáctica: “Gimnasia” (Unidad Didáctica 9)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: oposición (contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

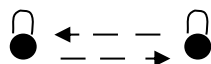
Red social: duelo individual (disimétrico)

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario: simple contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	ATRAPADOR	PRESA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Se opone a la presa intentando atraparla	- Se opone al atrapador evitando ser atrapada
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está en el exterior de la colchoneta, que está en el suelo, tocándola con las manos - Para perseguir a la presa debe desplazarse siempre tocando la colchoneta - Se desplaza alrededor de la colchoneta, sea saltando de cuclillas o corriendo con las piernas flexionadas - Puede cambiar la dirección de la carrera 	<ul style="list-style-type: none"> - Está en el exterior de la colchoneta, que está en el suelo, tocándola con una mano - Para escaparse del atrapador debe desplazarse siempre tocando la colchoneta - Se desplaza alrededor de la colchoneta, sea saltando de cuclillas o corriendo con las piernas flexionadas
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Cuando empieza a perseguir a su presa, el juego comienza - En la mitad del tiempo de la actividad, cuando el maestro determina, se convierte en presa 	<ul style="list-style-type: none"> - El juego comienza cuando el atrapador empieza a perseguirle - En la mitad del tiempo de la actividad, cuando el maestro determina, se convierte en atrapador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de una colchoneta fina, dura, que mide aproximadamente 2 x 1 metros, a la que no puede dejar de tocar	- Dispone de una colchoneta fina, dura, que mide aproximadamente 2 x 1 metros, a la que no puede dejar de tocar

Nº: 161

Fecha: 16/03/2010 (martes)

DUELO – DESEQUILIBRANDO EL ADVERSARIO

Situación inicial: el maestro explica el juego a los veinticuatro alumnos y alumnas. Antes del inicio de la primera actividad de la sesión, los estudiantes se colocan en la espaldera para formar las parejas: el maestro pasa con el sobre y cada estudiante coge un papelito. Cada dos papelitos corresponden a una palabra, por ejemplo sol, luna, flor, mariposa, círculo, estrella: se juntan las dos personas que tienen la misma palabra. Las parejas se distribuyen con sus pequeñas colchonetas por la colchoneta del gimnasio, que es lisa, recubierta en lona de PVC y mide aproximadamente cinco por diecinueve metros. Cada pareja dispone de una colchoneta pequeña en el suelo. Los dos jugadores se colocan de cara, cada uno de un lado de la colchoneta evitando pisarla y se agarran de las manos con los brazos estirados.

Desarrollo: el juego comienza cuando los jugadores, de cada duelo, empiezan a empujar a su adversario. La tarea consiste en intentar desequilibrar el adversario para que éste pise en el interior de la colchoneta o se desequilibre hacia atrás. Es decir, la intención es que el adversario mueva los pies: los dos jugadores simultáneamente empujan o tiran el brazo del adversario, aprovechando de su fuerza. Cuando uno de los jugadores se desequilibra, los adversarios vuelven a agarrarse las manos y reanudan el duelo.

Finalización: el maestro finaliza la actividad para pasar a la próxima prevista.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Este juego acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - doce colchonetas: una para cada duelo individual.

- las colchonetas son densas y duras, de color azul o naranja, recubiertas de lona de poliéster, con medidas 2 x 1 x 0,70 metros y densidad aproximada de 20 Kg. / m³.

- las colchonetas pertenecen al centro educativo y se empilan en el gimnasio con otras similares.

Material de apoyo: - el maestro posee un silbato para intervenir en la clase.
- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los números de clase del alumnado.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).
- el profesor de educación física que decide por este juego.
- el maestro enseña la tarea con un estudiante a los alumnos y alumnas.
- el maestro opta por organizar las parejas a suertes. Es decir, antes del inicio de la primera actividad de esta sesión, los estudiantes se colocan delante de la espaldera: el maestro pasa con el sobre y cada estudiante coge un papelito, para formar las parejas. Cada dos papelitos corresponden a una palabra, por ejemplo sol, luna, círculo, estrella: se juntan las dos personas que tienen la misma palabra. Una vez en parejas, el maestro recoge los papelitos.
- el alumnado alborota durante toda la sesión: se tiran a la colchoneta, gritan, saltan, luchan, etc.
- la alumna nueva, que empezó a venir en la mitad del curso lectivo y que falta muy regularmente a las clases, ha dejado de participar de la clase y desfila imitando una modelo en medio de las colchonetas/duelos.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades de una sesión de educación física en la que el maestro ha propuesto diez tareas motrices diferentes.
- son destinados aproximadamente **tres minutos** para este duelo; de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.
- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.
- el maestro finaliza la actividad para pasar a la próxima prevista.

Unidad didáctica: “Gimnasia” (Unidad Didáctica 9)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: oposición (contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

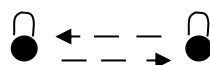
Red social: duelo individual (simétrico)

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria
Sistema puntuaciones:
Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	JUGADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Se opone al jugador adversario intentando desequilibrarle
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie y se coloca de cara al jugador adversario en un lado de la colchoneta, evitando pisarla - Se agarra de las manos del adversario con los brazos estirados - Intenta desequilibrar el adversario para que éste pise en el interior de la colchoneta o caiga hacia atrás: los dos jugadores simultáneamente empujan o tiran el brazo del adversario, aprovechando de su fuerza
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Interviene simultáneamente con el jugador adversario
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de una colchoneta fina, dura, que mide aproximadamente 2 x 1 metros, a la que no puede pisar

Nº: 162

Fecha: 16/03/2010 (martes)

DUELO – SACANDO EL ADVERSARIO DE LA COLCHONETA (SIN MEMORIA)

Situación inicial: el maestro explica el juego a los veinticuatro alumnos y alumnas. Antes del inicio de la primera actividad de la sesión, los estudiantes se colocan en la espaldera para formar las parejas: el maestro pasa con el sobre y cada estudiante coge un papelito. Cada dos papelitos corresponden a una palabra, por ejemplo sol, luna, flor, mariposa, círculo, estrella: se juntan las dos personas que tienen la misma palabra. Las parejas se distribuyen con sus pequeñas colchonetas por la colchoneta del gimnasio, que es lisa, recubierta en lona de PVC y mide aproximadamente cinco por diecinueve metros. Cada pareja dispone de una colchoneta que está en el suelo. Los dos jugadores se colocan de cara encima de la colchoneta.

Desarrollo: el juego comienza cuando los jugadores, de cada duelo, empiezan a empujar a su adversario. La tarea consiste en intentar sacar al jugador adversario de la colchoneta. Para conseguir desplazar el adversario hacia el exterior de la colchoneta, simultáneamente, los jugadores se empujan, se arrastran, dan vueltas en la colchoneta, etc. Cuando uno de los jugadores sale de la colchoneta, regresa a la misma y se reanuda el duelo.

Finalización: el maestro finaliza la actividad para pasar a la próxima prevista.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Este juego acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - doce colchonetas: una para cada duelo individual.

- las colchonetas son densas y duras, de color azul o naranja, recubiertas de lona de poliéster, con medidas 2 x 1 x 0,70 metros y densidad aproximada de 20 Kg. / m³.

- las colchonetas pertenecen al centro educativo y se empilan en el gimnasio con otras similares.

Material de apoyo: - el maestro posee un silbato para intervenir en la clase.
- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los números de clase del alumnado.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).
- el profesor de educación física que decide por este juego.
- el maestro explica la tarea a los alumnos y alumnas.
- el maestro opta por organizar las parejas a suertes. Es decir, antes del inicio de la primera actividad de esta sesión, los estudiantes se colocan delante de la espaldera: el maestro pasa con el sobre y cada estudiante coge un papelito, para formar las parejas. Cada dos papelitos corresponden a una palabra, por ejemplo sol, luna, círculo, estrella: se juntan las dos personas que tienen la misma palabra. Una vez en parejas, el maestro recoge los papelitos.
- el alumnado alborota antes y después del duelo: se tiran a la colchoneta, gritan, saltan, luchan, etc.
- la alumna nueva, que empezó a venir en la mitad del curso lectivo y que falta muy regularmente a las clases, ha dejado de participar de la clase y desfila imitando una modelo en medio de las colchonetas/duelos.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades de una sesión de educación física en la que el maestro ha propuesto diez tareas motrices diferentes.
- son destinados aproximadamente **cuatro minutos** para este duelo; de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.
- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.
- el maestro finaliza la actividad para pasar a la próxima prevista.

Unidad didáctica: “Gimnasia” (Unidad Didáctica 9)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: oposición (contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

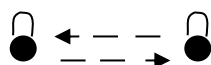
Red social: duelo individual (simétrico)

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario: contacto envolvente

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria
Sistema puntuaciones:
Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	JUGADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Se opone al jugador adversario intentando sacarle de la colchoneta
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie y se coloca de cara al jugador adversario encima de la colchoneta, que mide aproximadamente 2 x 1 metros - Intenta sacar al jugador adversario de la colchoneta. Para conseguir desplazar el adversario hacia el exterior de la colchoneta, los jugadores se empujan, se arrastran, dan vueltas en la colchoneta, etc.
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Interviene simultáneamente con el jugador adversario
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de una colchoneta fina, dura, que mide aproximadamente 2 x 1 metros

Nº: 163

Fecha: 16/03/2010 (martes)

EL PUENTE (BOCA ABAJO)

Situación inicial: el maestro explica y enseña la actividad a los veinticuatro alumnos y alumnas. Antes del inicio de la primera actividad de la sesión, los estudiantes se colocan en la espaldera para formar las parejas: el maestro pasa con un sobre y cada estudiante coge un papelito. Cada dos papelitos corresponden a una palabra, por ejemplo sol, luna, flor, mariposa, círculo, estrella: se juntan las dos personas que tienen la misma palabra. Las parejas se distribuyen por la colchoneta del gimnasio, que es lisa, recubierta en lona de PVC y mide aproximadamente cinco por diecinueve metros. Cada pareja dispone de una colchoneta pequeña en el suelo. Los dos jugadores deciden quién va a hacer el puente y quien va a atravesarlo.

Desarrollo: cada pareja empieza la actividad de forma autónoma. La tarea consiste en que uno de los jugadores haga un puente y el otro lo cruce de un lado a otro repetidamente. Es decir, un jugador se tumba boca abajo en la colchoneta, apoya los pies en el exterior de la colchoneta (en un lateral de la misma) y las manos delante de la cabeza en el otro lado, y eleva el tronco estirando los brazos y las piernas. El otro jugador se tumba en un extremo de la colchoneta y arrastrándose la atraviesa hasta el otro extremo pasando por debajo del puente/su compañero. El jugador puente se mantiene en la postura mientras que el otro jugador cruza el puente de un lado al otro repetidamente. La pareja va intercambiando los roles cuando les apetece a lo largo del ejercicio.

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

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Este juego acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - doce colchonetas: una para cada pareja.

- las colchonetas son densas y duras, de color azul o naranja, recubiertas de lona de poliéster, con medidas 2 x 1 x 0,70 metros y densidad aproximada de 20 Kg. / m3.

- las colchonetas pertenecen al centro educativo y se empilan en el gimnasio con otras similares.

Material de apoyo: - el maestro posee un silbato para intervenir en la clase.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los números de clase del alumnado.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el profesor de educación física que decide por esta actividad.

- el maestro explica y demuestra la tarea a los alumnos y alumnas.

- el maestro opta por organizar las parejas a suertes. Es decir, antes del inicio de la primera actividad de esta sesión, los estudiantes se colocan delante de la espaldera: el maestro pasa con el sobre y cada estudiante coge un papelito, para formar las parejas. Cada dos papelitos corresponden a una palabra, por ejemplo sol, luna, círculo, estrella: se juntan las dos personas que tienen la misma palabra. Una vez en parejas, el maestro recoge los papelitos.

- el alumnado alborota durante toda la sesión: se tiran a la colchoneta, gritan, saltan, luchan, etc.

- la alumna nueva, que empezó a venir en la mitad del curso lectivo y que falta muy regularmente a las clases, ha dejado de participar de la clase y desfila imitando un modelo en medio de las colchonetas.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades de una sesión de educación física en la que el maestro ha propuesto diez tareas motrices diferentes.

- son destinados aproximadamente **tres minutos** para esta actividad; de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el maestro finaliza la actividad para pasar a la próxima prevista.

Unidad didáctica: “Gimnasia” (Unidad Didáctica 9)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

Dominio: CAI

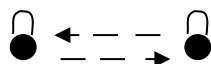
Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Contacto corporal adversario:

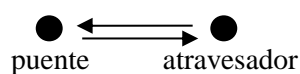
Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: local

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PUENTE	ATRAVESADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Coopera con su pareja, el atravesador	- Coopera con su pareja, el jugador puente
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Tumba boca abajo en la colchoneta - Apoya los pies su exterior (en un lateral de la colchoneta) - Apoya las manos en el otro lado de la colchoneta - Eleva el tronco estirando los brazos y las piernas	- Tumba en un extremo de la colchoneta - Atraviesa hasta el otro extremo de la colchoneta arrastrándose, para pasar por debajo del puente/su compañero
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Se mantiene en la postura mientras que el otro jugador cruza el puente repetidamente - A lo largo de la actividad va intercambiando los roles con su pareja	- Cruza el puente de un lado al otro repetidamente - A lo largo de la actividad va intercambiando los roles con su pareja
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de una colchoneta fina, dura, que mide aproximadamente 2 x 1 metros, y sirve para facilitar la ejecución de la tarea	- Dispone de una colchoneta fina, dura, que mide aproximadamente 2 x 1 metros, y sirve para facilitar la ejecución de la tarea

Nº: 164

Fecha: 16/03/2010 (martes)

EL PUENTE (BOCA ARRIBA)

Situación inicial: el maestro explica y enseña la actividad a los veinticuatro alumnos y alumnas. Antes del inicio de la primera actividad de la sesión, los estudiantes se colocan en la espaldera para formar las parejas: el maestro pasa con un sobre y cada estudiante coge un papelito. Cada dos papelitos corresponden a una palabra, por ejemplo sol, luna, flor, mariposa, círculo, estrella: se juntan las dos personas que tienen la misma palabra. Las parejas se distribuyen por la colchoneta del gimnasio, que es lisa, recubierta en lona de PVC y mide aproximadamente cinco por diecinueve metros. Cada pareja dispone de una colchoneta pequeña en el suelo. Los dos jugadores deciden quién va a hacer el puente y quien va a atravesarlo.

Desarrollo: cada pareja empieza la actividad de forma autónoma. La tarea consiste en que uno de los jugadores haga un puente y el otro lo cruce de un lado a otro repetidamente. Es decir, un jugador se tumba boca arriba en la colchoneta, apoya los pies en el exterior de la colchoneta (en un lateral de la misma) y las manos delante de la cabeza en el otro lado, y eleva el tronco estirando los brazos y las piernas. El otro jugador se tumba en un extremo de la colchoneta y arrastrándose la atraviesa hasta el otro extremo pasando por debajo del puente/su compañero. El jugador puente se mantiene en la postura mientras que el otro jugador cruza el puente de un lado al otro repetidamente. La pareja va intercambiando los roles cuando les apetece a lo largo del ejercicio.

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

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Este juego acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - doce colchonetas: una para cada pareja.

- las colchonetas son densas y duras, de color azul o naranja, recubiertas de lona de poliéster, con medidas 2 x 1 x 0,70 metros y densidad aproximada de 20 Kg. / m3.

- las colchonetas pertenecen al centro educativo y se empilan en el gimnasio con otras similares.

Material de apoyo: - el maestro posee un silbato para intervenir en la clase.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los números de clase del alumnado.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el profesor de educación física que decide por esta actividad.

- el maestro explica y demuestra la tarea a los alumnos y alumnas.

- el maestro opta por organizar las parejas a suertes. Es decir, antes del inicio de la primera actividad de esta sesión, los estudiantes se colocan delante de la espaldera: el maestro pasa con el sobre y cada estudiante coge un papelito, para formar las parejas. Cada dos papelitos corresponden a una palabra, por ejemplo sol, luna, círculo, estrella: se juntan las dos personas que tienen la misma palabra. Una vez en parejas, el maestro recoge los papelitos.

- el alumnado alborota durante toda la sesión: se tiran a la colchoneta, gritan, saltan, luchan, etc.

- la alumna nueva, que empezó a venir en la mitad del curso lectivo y que falta muy regularmente a las clases, ha dejado de participar de la clase y desfila imitando un modelo en medio de las colchonetas.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades de una sesión de educación física en la que el maestro ha propuesto diez tareas motrices diferentes.

- son destinados aproximadamente **tres minutos** para esta actividad; de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el maestro finaliza la actividad para pasar a la próxima prevista.

Unidad didáctica: “Gimnasia” (Unidad Didáctica 9)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (con comunicación motriz)

Dominio: CAI

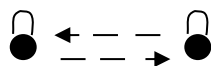
Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Contacto corporal adversario:

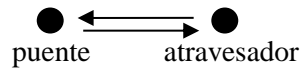
Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: local

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PUENTE	ATRAVESADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Coopera con su pareja, el atravesador	- Coopera con su pareja, el jugador puente
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Tumba boca arriba en la colchoneta - Apoya los pies su exterior (en un lateral de la colchoneta) - Apoya las manos en el otro lado de la colchoneta - Eleva el tronco estirando los brazos y las piernas 	<ul style="list-style-type: none"> - Tumba en un extremo de la colchoneta - Atraviesa hasta el otro extremo de la colchoneta arrastrándose, para pasar por debajo del puente/su compañero
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Se mantiene en la postura mientras que el otro jugador cruza el puente repetidamente - A lo largo de la actividad va intercambiando los roles con su pareja 	<ul style="list-style-type: none"> - Cruza el puente de un lado al otro repetidamente - A lo largo de la actividad va intercambiando los roles con su pareja
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de una colchoneta fina, dura, que mide aproximadamente 2 x 1 metros, y sirve para facilitar la ejecución de la tarea	- Dispone de una colchoneta fina, dura, que mide aproximadamente 2 x 1 metros, y sirve para facilitar la ejecución de la tarea

Nº: 165

Fecha: 16/03/2010 (martes)

PINOS – EQUILIBRIO DE CABEZA (EN PAREJAS)

Situación inicial: el maestro explica y enseña la actividad a los veinticuatro alumnos y alumnas. Antes del inicio de la primera actividad de la sesión, los estudiantes se colocan en la espaldera para formar las parejas: el maestro pasa con un sobre y cada estudiante coge un papelito. Cada dos papelitos corresponden a una palabra, por ejemplo sol, luna, flor, mariposa, círculo, estrella: se juntan las dos personas que tienen la misma palabra. Las parejas se distribuyen por la colchoneta del gimnasio, que es lisa, recubierta en lona de PVC y mide aproximadamente cinco por diecinueve metros. Cada pareja dispone de una colchoneta pequeña en el suelo. Los dos jugadores deciden quién va a hacer los pinos y quien va a ser la ayuda.

Desarrollo: cada pareja empieza la actividad de forma autónoma. La tarea consiste en que uno de los jugadores haga un pino y el otro le ayude en la ejecución. Es decir, el practicante se coloca en un extremo de la colchoneta; apoya las manos en la misma con los brazos y espalda estirados; sube las piernas hasta la línea de los brazos; y por último toca un pie y después otro en el suelo, para volver a la posición inicial. El otro jugador se encarga de ayudarlo en la ejecución de la tarea. El ayudante está de pie al lado de la colchoneta con un brazo estirado para frenar las piernas del practicante de manera que sus piernas, cuerpo y brazos queden alineados. En el momento en que los tobillos del practicante tocan el brazo del ayudante, éste agarra sus tobillos para que el practicante se mantenga en la posición durante algunos segundos. Si el practicante no consigue subir suficientemente las piernas, el ayudante puede agarrar sus tobillos para subir sus piernas hasta la posición del pino. La pareja va intercambiando los roles cuando les apetece a lo largo del ejercicio.

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

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Este juego acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - doce colchonetas: una para cada pareja.

- las colchonetas son densas y duras, de color azul o naranja, recubiertas de lona de poliéster, con medidas 2 x 1 x 0,70 metros y densidad aproximada de 20 Kg. / m³.
- las colchonetas pertenecen al centro educativo y se empilan en el gimnasio con otras similares.

Material de apoyo: - el maestro posee un silbato para intervenir en la clase.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los números de clase del alumnado.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el profesor de educación física que decide por esta actividad.
- el maestro explica y demuestra la tarea a los alumnos y alumnas.
- el maestro opta por organizar las parejas a suertes. Es decir, antes del inicio de la primera actividad de esta sesión, los estudiantes se colocan delante de la espaldera: el maestro pasa con el sobre y cada estudiante coge un papelito, para formar las parejas. Cada dos papelitos corresponden a una palabra, por ejemplo sol, luna, círculo, estrella: se juntan las dos personas que tienen la misma palabra. Una vez en parejas, el maestro recoge los papelitos.
- el alumnado alborota durante toda la sesión: se tiran a la colchoneta, gritan, saltan, luchan, etc.
- la alumna nueva, que empezó a venir en la mitad del curso lectivo y que falta muy regularmente a las clases, ha dejado de participar de la clase y desfila imitando un modelo en medio de las colchonetas.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades de una sesión de educación física en la que el maestro ha propuesto diez tareas motrices diferentes.

- son destinados aproximadamente **diez minutos** para esta actividad; de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.
- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.
- el maestro finaliza la actividad para pasar a la próxima prevista.

Unidad didáctica: “Gimnasia” (Unidad Didáctica 9)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (con comunicación motriz)

Dominio: CAI

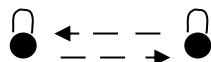
Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

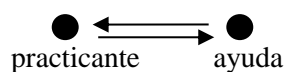
Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca
Red de cambio de roles: local

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: sin memoria
Sistema puntuaciones:
Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE	AYUDANTE
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Ejecuta un pino con la ayuda de su pareja, el ayudante	- Ayuda el practicante en la ejecución del pino
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está en un terreno liso - Apoya las manos en la colchoneta con los brazos y espalda estirados - Sube las piernas hasta la línea de los brazos, y se mantiene en la postura con la ayuda de su pareja 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 - Está en una lateral de la colchoneta, en que el practicante ejecuta el pino
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es practicante mientras ejecuta los pinos - A lo largo de la actividad va intercambiando los roles con su pareja	- Es ayuda mientras su pareja ejecuta los pinos - A lo largo de la actividad va intercambiando los roles con su pareja
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de una colchoneta fina, dura, que mide aproximadamente 2 x 1 metros, y sirve para facilitar la ejecución de la tarea	

Nº: 166

Fecha: 16/03/2010 (martes)

CARRERA ENTRE EQUIPOS TRANSPORTANDO EL BANCO II

Situación inicial: veinticuatro alumnos y alumnas se colocan delante de las espalderas del gimnasio: el maestro sujeta un sobre de papel y va pasando por cada uno de los estudiantes para que cojan un papelito en el sobre (cada cuarto corresponde al número 1, 2, 3 y 4). Según el número que coja el estudiante corresponderá a su equipo. Según van cogiendo los papelitos, los estudiantes van colocándose en orden de la fila correspondiente a su equipo. Las filas están unas paralelas a otras en uno de los extremos de la colchoneta del gimnasio, que mide aproximadamente cinco por diecinueve metros, es lisa y recubierta en lona de PVC. El maestro explica la tarea y solicita que los dos primeros jugadores de cada fila cojan un banco sueco y lo lleven hasta su equipo. Los jugadores, de cada equipo, se colocan con las piernas abiertas con el banco entre las piernas y lo sujetan con las dos manos, una de cada lado del asiento.

Desarrollo: el juego comienza en el momento en que el maestro hace sonar el silbato. En cada equipo, los jugadores se desplazan hacia delante llevando el banco sujetado por las manos, evitando que éste toque el suelo; sino el equipo es desclasificado de la carrera. Los ejecutores del equipo se desplazan lo más rápido que pueden, manteniendo la misma velocidad entre ellos para evitar chocarse y/o dejar el banco caer; intentado terminar la tarea antes de los demás equipos. Llegando a la pared que está en el otro extremo de la colchoneta, los jugadores dan media vuelta, sin soltar el banco en ningún caso: el jugador que era el último pasa a ser el primero y vice-versa. Atraviesan otra vez la colchoneta para regresar al sitio de partida.

Finalización: la carrera acaba en el momento en que los equipos llegan al extremo de la colchoneta que estaban inicialmente. Es ganador el equipo que llega primero.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Este juego acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:- cuatro bancos suecos, uno para cada equipo.

- 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 se guardan en el gimnasio.

- dos estudiantes de cada equipo recogen y colocan los bancos en la posición para la actividad. Una vez acabada la actividad, los estudiantes recolocan los bancos en el lateral del gimnasio.

Material de apoyo: - el maestro posee un silbato para marcar el inicio de la actividad.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

- un sobre de cartulina con veinticuatro papelitos, en los que cada cuarto corresponde al número 1, 2, 3 y 4; para separar los cuatro equipos para esta actividad.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quien decide por este juego.

- el maestro explica el juego al alumnado.

- son cuatro equipos, cada uno con seis jugadores.

- el maestro opta por organizar los cuatro equipos al azar, es decir, mediante sorteo. Según el papelito que coja el estudiante corresponderá al equipo 1, 2, 3 ó 4.

- el alumnado celebra cuando sus amigos/as cogen el mismo número, pues serán del mismo equipo.

- el maestro cuenta el número de participantes en cada equipo antes de recoger los papelitos.

- el maestro de educación física interviene en el juego, marcando el inicio del mismo y observando si los equipos trasladan correctamente el banco, sin dejarlo tocar el suelo; ya que en ese caso, eliminaría el equipo.

- los estudiantes están entusiasmados y mientras ejecutan la tarea se ríen, gritan, etc.

- la alumna nueva, que empezó a venir en la mitad del curso lectivo y que falta muy regularmente a las clases, ha dejado de participar de la clase y durante esta actividad se sienta en un banco que está el lateral del gimnasio.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades de una sesión de educación física en la que el maestro ha propuesto diez tareas motrices diferentes.

- son destinados aproximadamente **tres minutos** para esta actividad; de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el maestro marca el inicio de la carrera.

- la actividad termina cuando los equipos llegan al punto que estaban inicialmente. Es ganador el equipo que llega primero.

- antes del inicio de la actividad el maestro señala que el equipo vencedor ganaría positivo. Entretanto, era hora de marcharse porque acabó el tiempo de la clase y el maestro no anota los puntos positivos.

Unidad didáctica: “Gimnasia” (Unidad Didáctica 9)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (con comunicación motriz)

Dominio: CAI

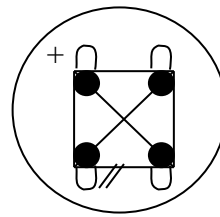
Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: a atravesar

Esquema de roles:

	JUGADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none">- Coopera con los jugadores de su equipo, para transportar el banco: sujetan con la misma fuerza para mantenerlo recto; corren en la misma velocidad; etc.
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none">- Está de pie en fila, con los demás jugadores de su equipo, en un terreno liso, que es la colchoneta del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros)- Su fila está paralela a las otras tres filas (equipos), compartiendo el espacio de los cinco metros de anchura de la colchoneta/terreno- Dispone de un banco entre las piernas, que lo sujeta con las dos manos y que no puede tocar el suelo- Se desplaza hacia delante para atravesar la colchoneta/terreno liso- Da media vuelta sin soltar del banco- Atraviesa la colchoneta hasta el lugar en que estaba en fila inicialmente
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none">- Empieza a ejecutar la tarea en el momento que el maestro hace sonar el silbato- Es ejecutor durante toda la tarea- Ejecuta la tarea lo más rápido que puede, para acabarla antes de los demás equipos y vencerles- Es eliminado si el banco de su equipo toca el suelo
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none">- Transporta un banco sueco entre sus piernas agarrándolo con las dos manos, cada una de un lado del asiento

Nº: 167

Fecha: 17/03/2010 (miércoles)

CAMPEONATO DE BALONMANO (SEGUNDA JORNADA)

Situación inicial: en la sesión anterior, primera jornada, el maestro organizó los veinticuatro alumnos y alumnas en tres equipos, con ocho jugadores en cada uno. Para formar los equipos, los estudiantes formaron una fila para coger un papelito en el sobre que el maestro sujetaba. Según el número que ha cogido el estudiante corresponde al equipo 1, 2 ó 3. El maestro señala los dos equipos que empiezan enfrentándose en la sesión de hoy y solicita que el otro equipo entrene en otra zona del patio. Los jugadores de un equipo llevan petos amarillos. En cada equipo los participantes deciden quién será el portero y los jugadores de campo. Un jugador de cada equipo, los capitanes, echan pares o impares: el vencedor decide entre escoger el campo de su equipo o empezar con el balón. Los jugadores de campo se distribuyen por su campo. El portero se pone delante de su portería. Dos jugadores del equipo que comienza con el balón se colocan en el círculo central, y uno de ellos dispone del balón. El terreno de juego es la cancha multiuso, que mide aproximadamente 20 por 40 metros y dispone de las líneas y zonas del balonmano: líneas laterales que se unen en su parte central por medio de una línea recta, perpendicular a las mismas (línea central); las líneas de fondo de cada campo; la línea de tiro libre que está trazada a una distancia de 9 metros de la línea de fondo; la línea del área a 6 metros de la línea de fondo; y la línea de los siete metros, desde donde se ejecutan los mencionados castigos, está a una distancia de 7 metros del centro de cada una de las porterías. En cada extremo de la cancha está una portería, situadas sobre las líneas de fondo, en su parte central. Consiste en dos postes verticales, equidistantes de las esquinas y unidos en la parte superior por un travesaño horizontal. La distancia entre los postes es de aproximadamente 3 metros y la distancia del borde inferior del travesaño al suelo es de 2 metros. La profundidad de la meta, es decir, del lado interno de ambos postes hacia el exterior de la superficie de juego es de aproximadamente 80 centímetros en su parte superior y de 100 centímetros a nivel del suelo. Las redes son de nylon y se enganchan en la parte posterior de los postes y el travesaño, y la parte inferior estará sujeta a tubos encorvados.

Desarrollo: el partido comienza cuando el jugador que dispone del balón lo pasa a un compañero. El juego consiste en intentar meter el balón en la portería para marcar un punto. Para eso, los jugadores del equipo que dispone del balón atacan: realizan pases con las manos para desplazarse hacia su canasta o conducen la pelota botándola en el suelo con una única mano; se escapan de los jugadores adversarios para poder recibir el balón; buscan las mejores oportunidades para tirar la pelota a la portería; etc. Los jugadores del equipo sin balón, defienden la portería formando la barrera e intentan recuperar el balón a su equipo: se desplazan para evitar que los jugadores adversarios reciban el balón; persiguen al jugador adversario que está con el balón; etc. Es falta si un jugador: carga violentamente o de forma peligrosa a un adversario; carga por detrás a un contrario que no hace obstrucción; golpea o intenta golpear a un contrario; da más de tres pasos sin pasar o botar el balón; bota el balón con ambas manos a la vez o sino bota el balón, coge con las manos y lo vuelve a botar (dobles); da al balón con el pie (solamente lo puede el portero dentro de su área); pisa el área del equipo contrario cuando ataca; defender dentro del área, nos pitarán 7 metros en contra; y pasa el balón al portero dentro del área. En este caso, un jugador del equipo contrario, lanza el balón a algún jugador en el sitio que ocurrió

la falta o desde la línea de 9 metros si es la defensa quien comete la falta. Se concederá un tiro de siete metros (libre y sin barrera) si un jugador defensa entra en el área del portero, devuelve el balón al portero o agarra muy violentamente a un atacante delante de su área. Si el balón sale de las laterales del terreno de juego, el partido sigue. Si el balón sale por las líneas de fondo del terreno de juego lo sacará un jugador del equipo contrario al último jugador que tocó el balón desde la esquina. Si el último jugador a tocar el balón es del equipo que ataca, lo saca el portero. El equipo que mete un gol suma en el marcador un punto para el equipo. Un jugador del equipo contrario saca el balón desde el medio de la cancha, pasándolo a un compañero, y sigue el partido. El equipo puede optar por intercambiar el portero por un jugador de campo las veces que se quieran pero siempre cuando el balón esté parado.

Finalización: el maestro marca el final del partido a los **quince minutos** de su inicio. El equipo que ha marcado más goles es el vencedor. El maestro anota el resultado del partido y los puntos correspondientes a cada equipo; es decir, 3 puntos al equipo ganador ó 1 punto para ambos equipos si hay empate. El maestro señala los dos equipos que jugarán en el próximo partido, y sus jugadores se colocan en el terreno de juego. Al final de la primera fase del campeonato (en la tercera jornada), cuando todos los equipos se han enfrentado dos veces, el maestro suma los puntos de cada equipo para precisar los dos equipos que jugarán la “final”, que definirá el primer colocado del “campeonato de balonmano”.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en la cancha multiuso del patio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los miércoles del curso académico las clases acontecen en el patio, y los martes en el gimnasio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- la cancha multiuso mide aproximadamente cuarenta por veinte metros, está dividida transversalmente por una línea central y dispone de dos porterías, una de frente a la otra en cada extremo de la cancha, que miden dos metros de altura y tres de anchura.

- la cancha multiuso es descubierta, dispone de una valla en un lateral que da a la calle. Hay dos vallas que separan la cancha del jardín, que ocupa un lateral y un fondo de la cancha. El otro fondo también tiene valla, que separa la cancha del parque de niños.

Objeto: - cuatro pelotas de balonmano, una para el partido y tres para el equipo que “entrena”.

- las pelotas de balonmano (H1) son de material sintético, color azul, tienen 52 centímetros de circunferencia y pesan aproximadamente 330 gramos.

- las pelotas pertenecen al colegio y se guardan en una caja en el gimnasio.

- cuatro estudiantes recogen las pelotas en el gimnasio y las llevan al patio. Son los encargados del material, es decir, los alumnos y alumnas que corresponden a providenciar y guardar los materiales necesarios para las clases en este mes.

Material de apoyo: - el maestro tiene un silbato para arbitrar e intervenir en el partido.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado. El maestro también utiliza su cuaderno para anotar los componentes de cada grupo, así como el resultado de los partidos.

- el maestro posee un cronómetro para marcar el tiempo de los partidos.

- en la primera jornada en maestro tenía un sobre de cartulina con veinticuatro papelitos (números del 1 al 3), para separar los tres equipos para el “Campeonato de balonmano”.
- ocho petos amarillos para diferenciar los jugadores de los dos equipos.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el profesor de educación física que decide por esta actividad.
- en la primera jornada, el maestro organizó los veinticuatro alumnos y alumnas en tres equipos, con ocho jugadores en cada uno. Para formar los equipos, los estudiantes formaron una fila para coger un papelito en el sobre que el maestro sujeta. Según el número que ha cogido corresponde al equipo 1, 2 ó 3.
- el alumnado celebraba cuando sus amigos/as cogían el mismo número, pues serían del mismo equipo.
- el maestro señala los dos equipos que se enfrentan y solicita que el otro equipo entrene en otra zona del patio.
- en cada equipo los participantes deciden quién será el portero y los jugadores de campo. Entretanto, en diversas ocasiones, intercambian el portero.
- durante todo el campeonato, cuando faltan jugadores en algún equipo, sea por estar lesionado o no haber venido a clase, el maestro elige a un jugador del equipo que espera para jugar en el equipo que necesita jugador (es). Los **sustitutos** no parecen importarse con el resultado final del campeonato, pues juegan de la mejor manera que pueden como si estuvieran jugando por su propio equipo.
- el maestro, además de arbitrar, interviene en ocasiones señalando los problemas que observa, por ejemplo: si algún jugador no está participando; si los jugadores discuten; para animar a los jugadores del equipo sin balón a defender y recuperar el balón; etc.
- antes del inicio de los juegos el maestro les explicó que evaluaría también la **participación** en el juego que se consideraría para la nota así como los **positivos**. Es decir, ni todos los jugadores del equipo tendrían la misma nota en función de los positivos sino que también se evaluaría el esfuerzo personal para la nota.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - los partidos correspondientes a la primera, segunda y tercera jornada son la actividad principal de tres sesiones relativas al “Campeonato de balonmano”.

- en la clase de hoy la duración de cada partido es de **quince minutos**.
- son destinados aproximadamente **treinta minutos** para los **dos partidos** de balonmano correspondiente a esta **segunda jornada** del campeonato; de los cincuenta minutos de la clase de educación física.
- las clases correspondientes a los miércoles tienen una duración de cincuenta minutos, diferentemente de las clases de los martes que duran cincuenta y cinco minutos.
- dos equipos se enfrentan y mientras tanto el otro equipo debe "entrenar". Una vez acaba el partido, pasa a jugar el equipo que descansaba con uno de los que jugaban, independiente del resultado del partido, sino que en función de la organización del campeonato.
- los equipos celebran exageradamente cuando marcan un gol.
- el maestro marca el final del partido a los **quince minutos** de su inicio. El equipo que ha marcado más goles es el vencedor. El maestro anota el resultado del partido y los puntos correspondientes a cada equipo, es decir, 3 puntos al equipo ganador ó 1 punto para ambos equipos si hay empate.

- al final de la primera fase del campeonato (en la tercera jornada), cuando todos los equipos se han enfrentado a todos dos veces, el maestro suma los puntos de cada equipo para precisar los dos equipos que jugarán la “final”, que definirá el primer colocado del “campeonato de balonmano”.

- antes del inicio del campeonato, el maestro de educación física explicó que los participantes del equipo vencedor del campeonato ganarían dos puntos positivos y los estudiantes del equipo segundo colocado recibirán un punto positivo.

Unidad didáctica: Balonmano (Unidad Didáctica 10)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación-oposición (con comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

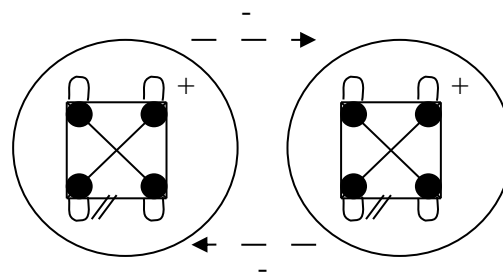
Red social: duelo simétrico por equipos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

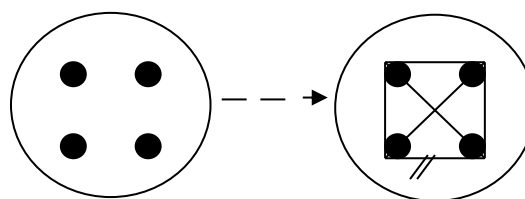
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



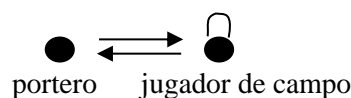
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: local

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: tiempo límite

Subespacio: objetivo material (fijo)

Esquema de roles:

	PORTERO	JUGADOR CAMPO	JUEZ
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Coopera con los jugadores de campo - Se opone a los jugadores de campo y portero del otro equipo 	<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"> - Es el árbitro e interviene cuando juzga necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se mantiene delante de la portería, que está en el extremo del terreno de juego (cancha multiuso) 	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza por el terreno de juego en función del balón - Intenta que el balón pase la línea de la portería contraria, para marcar un gol 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un lateral de la cancha multiuso
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Si marca un gol es punto para su equipo - Al final del partido si su equipo tiene más puntos que el adversario, es vencedor 	<ul style="list-style-type: none"> - Si marca un gol es punto para su equipo - Al final del partido si su equipo tiene más puntos que el adversario, es vencedor 	<ul style="list-style-type: none"> - Es juez en todo el partido - Marca el final del partido
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Intenta agarrar el balón con las manos o intercétalo con los pies u otra parte del cuerpo, para evitar que éste entre en la portería 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza pases con el balón, lo conduce por el terreno botándolo , etc. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dispone de un silbato para intervenir

Nº: 168

Fecha: 17/03/2010 (miércoles)

BALONMANO ENTRE TODOS

Situación inicial: el maestro organiza los veinticuatro alumnos y alumnas en dos equipos. Es decir, a partir de los tres equipos del “campeonato de balonmano” forma los dos nuevos equipos, con doce jugadores en cada uno. Los jugadores de un equipo llevan petos amarillos. En cada equipo los participantes deciden quién será el portero y los jugadores de campo. Un jugador de cada equipo echan pares o impares: el vencedor decide entre escoger el campo de su equipo o empezar con el balón. Los jugadores de campo se distribuyen por su campo. El portero se pone delante de su portería. Dos jugadores del equipo que comienza con el balón se colocan en el círculo central y uno de ellos dispone del balón. El terreno de juego es la cancha multiuso, que mide aproximadamente 20 por 40 metros y dispone de las líneas y zonas del balonmano: líneas laterales que se unen en su parte central por medio de una línea recta, perpendicular a las mismas (línea central); las líneas de fondo de cada campo; la línea de tiro libre que está trazada a una distancia de 9 metros de la línea de fondo; la línea del área a 6 metros de la línea de fondo; y la línea de los siete metros, desde donde se ejecutan los mencionados castigos, está a una distancia de 7 metros del centro de cada una de las porterías. En cada extremo de la cancha está una portería, situadas sobre las líneas de fondo, en su parte central. Consiste en dos postes verticales, equidistantes de las esquinas y unidos en la parte superior por un travesaño horizontal. La distancia entre los postes es de aproximadamente 3 metros y la distancia del borde inferior del travesaño al suelo es de 2 metros. La profundidad de la meta, es decir, del lado interno de ambos postes hacia el exterior de la superficie de juego es de aproximadamente 80 centímetros en su parte superior y de 100 centímetros a nivel del suelo. Las redes son de nylon y se enganchan en la parte posterior de los postes y el travesaño, y la parte inferior estará sujeta a tubos encorvados.

Desarrollo: el partido comienza cuando el jugador que dispone del balón lo pasa a un compañero. El juego consiste en intentar meter el balón en la portería para marcar un punto. Para eso, los jugadores del equipo que dispone del balón atacan: realizan pases con las manos para desplazarse hacia su canasta o conducen la pelota botándola en el suelo con una única mano; se escapan de los jugadores adversarios para poder recibir el balón; buscan las mejores oportunidades para tirar la pelota a la portería; etc. Los jugadores del equipo sin balón, defienden la portería formando la barrera e intentan recuperar el balón a su equipo: se desplazan para evitar que los jugadores adversarios reciban el balón; persiguen al jugador adversario que está con el balón; etc. Es falta si un jugador: carga violentamente o de forma peligrosa a un adversario; carga por detrás a un contrario que no hace obstrucción; golpea o intenta golpear a un contrario; da más de tres pasos sin pasar o botar el balón; bota el balón con ambas manos a la vez o sino bota el balón, coge con las manos y lo vuelve a botar (dobles); da al balón con el pie (solamente lo puede el portero dentro de su área); pisa el área del equipo contrario cuando ataca; defender dentro del área, nos pitarán 7 metros en contra; y pasa el balón al portero dentro del área. En este caso, un jugador del equipo contrario, lanza el balón a algún jugador en el sitio que ocurrió la falta o desde la línea de 9 metros si es la defensa quien comete la falta. Se concederá un tiro de siete metros (libre y sin barrera) si un jugador defensa entra en el área del portero, devuelve el balón al portero o agarra muy violentamente a un atacante delante de su área. Si el balón sale de las laterales del terreno de juego, el partido sigue. Si el balón

sale por las líneas de fondo del terreno de juego lo sacará un jugador del equipo contrario al último jugador que tocó el balón desde la esquina. Si el último jugador a tocar el balón es del equipo que ataca, lo saca el portero. El equipo que mete un gol suma en el marcador un punto para el equipo. Un jugador del equipo contrario saca el balón desde el medio de la cancha, pasándolo a un compañero, y sigue el partido. El equipo puede optar por intercambiar el portero por un jugador de campo las veces que se quieran pero siempre cuando el balón esté parado.

Finalización: el maestro finaliza el juego porque acaba la sesión.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en la cancha multiuso del patio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los miércoles del curso académico las clases acontecen en el patio, y los martes en el gimnasio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- la cancha multiuso mide aproximadamente cuarenta por veinte metros, está dividida transversalmente por una línea central y dispone de dos porterías, una de frente a la otra en cada extremo de la cancha, que miden dos metros de altura y tres de anchura.

- la cancha multiuso es descubierta, dispone de una valla en un lateral que da a la calle. Hay dos vallas que separan la cancha del jardín, que ocupa un lateral y un fondo de la cancha. El otro fondo también tiene valla, que separa la cancha del parque de niños.

Objeto: - una pelota de balonmano (H1) de material sintético, color azul, con 52 centímetros de circunferencia y peso aproximado de 330 gramos.

- la pelota pertenece al colegio y se guarda en una caja en el gimnasio.

- cuatro estudiantes recogen las pelotas en el gimnasio y las llevan al patio. Son los encargados del material, es decir, los alumnos y alumnas que corresponden a providenciar y guardar los materiales necesarios para las clases en este mes.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir en el partido.

- doce petos amarillos para diferenciar los jugadores de los dos equipos.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el profesor de educación física que decide por esta actividad.

- el maestro organiza los veinticuatro alumnos y alumnas en dos equipos: a partir de los tres equipos del campeonato forma los dos nuevos equipos, con doce jugadores en cada uno. Es decir, descompone un equipo y manda la mitad de sus jugadores a un equipo y los demás al otro equipo.

- en cada equipo los participantes deciden quién será el portero y los jugadores de campo. Entretanto, en diversas ocasiones, intercambian el portero.

- el maestro participa en el juego además de intervenir en el mismo señalando los problemas que observa, por ejemplo: si algún jugador no está participando; si los jugadores discuten; para animar a los jugadores del equipo sin balón a defender y recuperar el balón; etc.

- antes del inicio de la sesión, el maestro explicó al alumnado que consideraría la participación en el juego para la nota.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - el balonmano en esta versión acontece solamente en esta sesión de la unidad didáctica y no corresponde al “campeonato de balonmano”.

- son destinados aproximadamente **ocho minutos** para el partido de balonmano entre todos; de los cincuenta minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los miércoles tienen una duración de cincuenta minutos, diferentemente de las clases de los martes que duran cincuenta y cinco minutos.

- el maestro marca el final del partido cuando acaba la sesión de educación física. El equipo que ha marcado más goles es el vencedor. Entretanto, el maestro y el alumnado no comentan o celebran el resultado. Quizás porque antes del inicio del partido, el maestro señala que este juego es de “cachondeo”, que no es parte del campeonato.

Unidad didáctica: Balonmano (Unidad Didáctica 10)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación-oposición (con comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

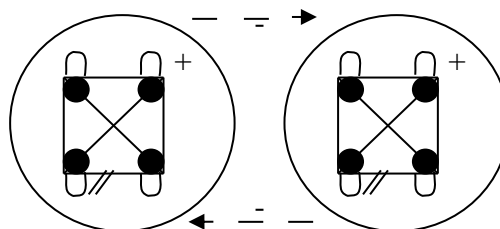
Red social: duelo simétrico por equipos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

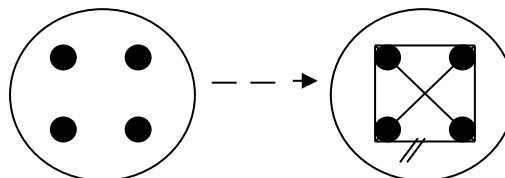
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



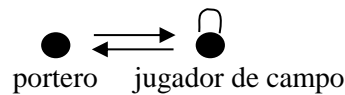
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: local

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: tiempo límite

Subespacio: objetivo material (fijo)

Esquema de roles:

	PORTERO	JUGADOR CAMPO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Coopera con los jugadores de campo - Se opone a los jugadores de campo y portero del otro equipo 	<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
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se mantiene delante de la portería, que está en el extremo del terreno de juego (cancha polideportiva) 	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza por el terreno de juego en función del balón - Intenta que el balón pase la línea de la portería contraria, para marcar un gol
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Si marca un gol es punto para su equipo - Al final del partido si su equipo tiene más puntos que el adversario, es vencedor 	<ul style="list-style-type: none"> - Si marca un gol es punto para su equipo - Al final del partido si su equipo tiene más puntos que el adversario, es vencedor
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Intenta agarrar el balón con las manos o intercédalo con los pies u otra parte del cuerpo, para evitar que éste entre en la portería 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza pases con el balón, lo conduce por el terreno botándolo , etc.

Nº: 169

Fecha: 23/03/2010 (martes)

CAMPO QUEMADO VIII

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas se colocan delante de las espalderas del gimnasio: el maestro va pasando por cada uno de los estudiantes e intercaladamente les va mandando para uno u otro campo para formar los dos equipos. Los equipos deciden quien comenzará el partido en el cementerio de su equipo. El terreno de juego es la colchoneta del gimnasio, que es lisa, recubierta en lona de PVC y mide aproximadamente cinco por diecinueve metros. Tres bancos suecos delimitan los espacios del juego: uno representa la línea central que separa los campos adversarios y los otros dos separan el campo del cementerio adversario, que está al fondo del campo adversario. El maestro, que está en un lateral del campo, dispone de un balón de goma blando de color amarillo con un diámetro aproximado de veinte centímetros.

Desarrollo: el juego comienza cuando el maestro lanza el balón hacia arriba desde un lateral del banco que separa los dos campos: ambos equipos lo disputan desde sus respectivos campos. 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 prisionero. Los jugadores del equipo (jugadores de campo y prisioneros), cuando en posesión del balón, pueden realizar 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 en el cementerio se convierte en jugador de campo cuando algún jugador de su equipo es golpeado. Los demás prisioneros solo podrán convertirse en jugador de campo si golpean a algún jugador de campo del equipo adversario. Cuando el balón sale del terreno de juego, en el lateral de la colchoneta, los propios jugadores recuperan el balón que pertenecerá a uno u otro equipo dependiendo del lugar que se sitúe el balón, es decir, según la línea imaginaria que da continuidad a los bancos que delimitan los campos (y cementerios). En este caso, el jugador que recupera el balón debe volver a su campo para lanzarlo o pasarlo.

Finalización: el juego acaba cuando el último jugador de campo es golpeado: el otro equipo es vencedor. Se reinicia el juego, intercambiando los campos. Al final de los dos enfrentamientos los jugadores del equipo vencedor se colocan en fila para que el maestro les apunte un **punto positivo** en la lista de clase.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Este juego acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en

lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.
- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.
- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.
- tres **bancos suecos** delimitan los espacios del juego: uno representa la línea central que separa los campos adversarios y los otros dos separan el campo del cementerio adversario, que está al fondo del campo adversario.

Objeto: - un balón de goma, blando, y de color amarillo con cuadros negros. Tiene un diámetro aproximado de veinte centímetros.

- el balón pertenece al colegio y se guarda en una caja con otros balones iguales, que está situada en el gimnasio.

Material de apoyo: - tres bancos suecos para separar los diferentes espacios del juego (campos y cementerios).

- 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 se guardan en el gimnasio.
- cuatro estudiantes recogen y colocan los bancos en la posición para el juego. Son los encargados del material, es decir, los alumnos y alumnas que corresponden a providenciar y guardar los materiales necesarios para las clases en este mes.
- el maestro dispone de un silbato para arbitrar el juego.
- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado dónde apunta los puntos positivos.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el profesor de educación física quien decide por este juego.
- el maestro opta por organizar los dos equipos al azar, es decir, va pasando por cada uno de los estudiantes e, intercaladamente, les va mandando para uno u otro campo.
- los participantes de cada equipo deciden quien comenzará el partido en el cementerio.
- las chicas y algunos chicos, una vez en el cementerio allí permanecen, pues casi no tienen oportunidad de intentar salvarse, ya que son los chicos habilidosos que lo hacen.
- los jugadores **gritan mucho** y muy alto, principalmente cuando se acerca al final del partido.
- el maestro observa el juego y se hace de juez: decide y pita con el silbato cuando algún jugador es golpeado. Entretanto, no interviene en la mayoría de los conflictos del juego.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es la única actividad de esta sesión de educación física. Eso porque, se ha estado aproximadamente quince minutos en el **aula** porque el maestro expone al alumnado que le van a sacar una muela y que no vendrá en las próximas sesiones: les explica lo que deberán hacer en las próximas clases de educación física y de conocimiento del medio.

- son destinados aproximadamente **veinticinco minutos** para el “Campo Quemado” en esta versión, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases de los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.
- el juego acaba cuando el último jugador de campo de uno de los equipos es golpeado; y el otro equipo es vencedor. Se reinicia el juego, intercambiando los campos.
- al final de los dos enfrentamientos, los jugadores del equipo vencedor de ambos partidos se colocan en fila para que el maestro les apunte el **punto positivo**.
- al final de la sesión el maestro solicita que el alumnado se sienta alrededor de él y les **señala en voz alta los puntos positivos que cada estudiante ha sumado a lo largo del trimestre**: algunos celebran, otros parecen frustrarse. Un niño, que es muy competitivo y siempre gana los juegos con memoria, ha logrado doce puntos positivos: celebra exageradamente corriendo y saltando por el gimnasio. Al final de señalar los puntos de todos los estudiantes, el maestro señala que este niño es el ganador del trimestre y le regala un bolígrafo de premio.

Unidad didáctica: no pertenece a ninguna unidad didáctica. En la clase de hoy el maestro ha decidido por esta actividad en lugar de las previstas para la unidad didáctica “Gimnasia”, porque ha estado en el aula explicando lo que harán en la próxima sesión y se ha perdido mucho tiempo. Además, el profesor tiene dolor de muela y proponiendo campo quemado no necesita explicar ni intervenir demasadamente, ya que los alumnos y alumnas conocen el juego.

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación-oposición (con comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

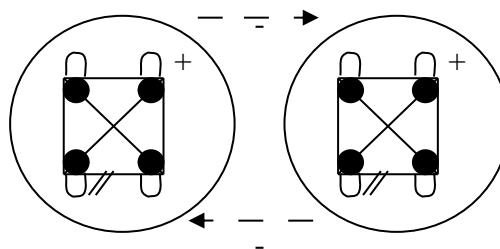
Red social: duelo simétrico por equipos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal adversario: sin contacto

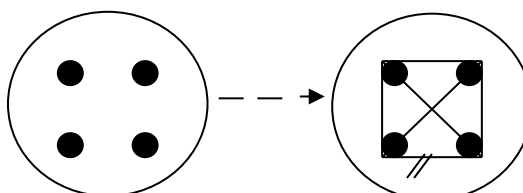
Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz

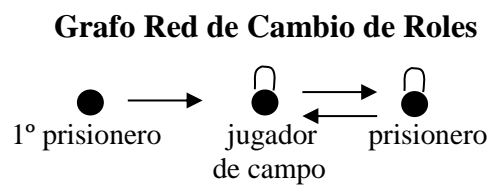


Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: local



Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	1º PRISIONERO	PRISIONERO	JUGADOR DE CAMPO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Puede realizar pases con los jugadores de campo de su equipo - Intenta golpear a los jugadores de campo del equipo adversario, para convertirlos en prisioneros 	<ul style="list-style-type: none"> - Puede realizar pases con los jugadores de campo y prisioneros de su equipo - Intenta golpear a los jugadores de campo del equipo adversario, para convertirlos en prisioneros 	<ul style="list-style-type: none"> - Evita ser golpeado por el balón que tira el prisionero y jugadores de campo adversarios - Puede realizar pases con los jugadores de campo y prisioneros de su equipo - Intenta golpear a los jugadores de campo del equipo adversario, para convertirlos en prisioneros
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza en el cementerio correspondiente a su equipo, que está al fondo del campo adversario 	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza en el cementerio correspondiente a su equipo, que está 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 prisionero 	<ul style="list-style-type: none"> - Se convierte en jugador de campo si golpea a algún jugador de campo adversario 	<ul style="list-style-type: none"> - Si es golpeado se convierte en prisionero - El juego termina cuando todos los jugadores de campo de uno de los equipos son convertidos en prisioneros, y el otro equipo es el ganador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Va a por el balón (en la zona del cementerio), intentando cogerlo para recuperarlo 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 del cementerio), intentando cogerlo para recuperarlo a su equipo - Tira el balón hacia los jugadores de campo adversario, intentando golpearlos 	<ul style="list-style-type: none"> - Se esquivo 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 recuperarlo a su equipo - Tira el balón hacia los jugadores de campo adversario, intentando golpearlos

Nº: 170

Fecha: 24/03/2010 (miércoles)

ACTIVIDAD LIBRE - FÚTBOL (SIN EL PROFESOR)

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas se organizan en dos equipos. Es decir, dos alumnos escogen, intercalando los turnos, una persona de cada vez para su equipo. Un jugador de cada equipo, los capitanes, echan pares o impares: el vencedor decide entre escoger el campo de su equipo o empezar con el balón. Los jugadores de campo se distribuyen por su campo. Los porteros se ponen delante de su portería. Dos jugadores del equipo que comienza con el balón se colocan en el círculo central y uno de ellos dispone del balón delante de sus pies. El terreno de juego es la cancha multiuso, que mide aproximadamente 20 por 40 metros y dispone de las líneas y zonas del fútbol sala: líneas laterales que se unen en su parte central por medio de una línea recta, perpendicular a las mismas (línea central); las líneas de fondo de cada campo; un círculo de 3 metros de radio en el centro de la cancha (círculo central); el área de penalti está trazada a una distancia de 6 metros de la línea de fondo; el punto de penalti, desde donde se ejecutarán los mencionados castigos, está a una distancia de 6 metros del centro de cada una de las porterías. En cada extremo de la cancha está una portería, situadas sobre las líneas de fondo, en su parte central. Consiste en dos postes verticales, equidistantes de las esquinas y unidos en la parte superior por un travesaño horizontal. La distancia entre los postes es de aproximadamente 3 metros y la distancia del borde inferior del travesaño al suelo es de 2 metros. La profundidad de la meta, es decir, del lado interno de ambos postes hacia el exterior de la superficie de juego es de aproximadamente 80 centímetros en su parte superior y de 100 centímetros a nivel del suelo. Las redes son de nylon y se enganchan en la parte posterior de los postes y el travesaño, y la parte inferior estará sujeta a tubos encorvados.

Desarrollo: el partido comienza el jugador que dispone del balón lo pasa a un compañero. El juego consiste en intentar meter el balón en la portería para marcar un punto. Para eso, los jugadores del equipo que dispone del balón atacan: realizan pases con los pies; se desplazan hacia su portería conduciendo la pelota con los pies; se escapan de los jugadores adversarios para poder recibir el balón; buscan las mejores oportunidades para tirar la pelota a la portería; etc. Los jugadores del equipo sin balón, defienden la portería e intentan recuperar el balón a su equipo: se desplazan para evitar que los jugadores adversarios reciban el balón; persiguen al jugador adversario que está con el balón; etc. Es falta si un jugador: da o intenta dar una patada a un adversario; pone una zancadilla a un contrario para hacerlo caer o intentarlo, sea por medio de la pierna o agachándose delante o detrás de él; salta o se tira sobre un adversario; carga violentamente o de forma peligrosa a un adversario; carga por detrás a un contrario que no hace obstrucción; golpea o intenta golpear a un contrario; sujeta a un contrario o le impide la acción; empuja a un contrario con las manos o los brazos; carga a un contrario con el hombro sin disputa de balón; lleva, golpea o lanza el balón con la mano o el brazo separados del cuerpo, o intencionadamente con el brazo o mano pegado al cuerpo; se desliza para tratar de jugar el balón que está controlado por un jugador contrario. En este caso, un jugador del equipo contrario, lanza el balón a algún jugador en el sitio que ocurrió la falta. Se concederá un tiro de penalti si un jugador comete una de las faltas antes mencionadas dentro de su área de penalti. Si el balón sale de las laterales del terreno de juego, el partido sigue. Si el balón sale por las líneas de fondo del terreno de juego lo sacará un jugador del equipo

contrario al último jugador que tocó el balón desde la esquina. Si el último jugador a tocar el balón es del equipo que ataca, lo saca el portero. El equipo que mete un gol suma en el marcador un punto para el equipo. Un jugador del equipo contrario saca el balón desde el medio de la cancha, pasándolo a un compañero, y sigue el partido. El equipo puede optar por intercambiar el portero por un jugador de campo las veces que se quieran pero siempre cuando el balón esté parado.

Finalización: la **observadora** marca el final del juego porque acaba la sesión. Es vencedor el equipo que ha marcado más goles.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en la cancha multiuso del patio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los miércoles del curso académico las clases acontecen en el patio, y los martes en el gimnasio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- la cancha multiuso mide aproximadamente cuarenta por veinte metros, está dividida transversalmente por una línea central y dispone de dos porterías, una de frente a la otra en cada extremo de la cancha, que miden dos metros de altura y tres de anchura.

- la cancha multiuso es descubierta, dispone de una valla en un lateral que da a la calle. Hay dos vallas que separan la cancha del jardín, que ocupa un lateral y un fondo de la cancha. El otro fondo también tiene valla, que separa la cancha del parque de niños.

Objeto: - un balón de fútbol sala para el partido.

- el balón es esférico; de cuero o material sintético; con una circunferencia aproximada de 62 centímetros y pesa unos 400 gramos.

- el balón pertenece al colegio y se guarda en una caja con otros balones iguales, que está en el gimnasio.

- cuatro estudiantes recogen las pelotas en el gimnasio y las llevan al patio. Son los encargados del material, es decir, los alumnos y alumnas que corresponden a providenciar y guardar los materiales necesarios para las clases durante este mes.

Material de apoyo: - once petos amarillos para diferenciar los jugadores de los dos equipos.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el **alumnado** que decide por esta actividad. Es decir, en la clase anterior han votado la actividad que querían hacer en la clase de hoy, en la cual no viene el maestro de educación física porque se va operar de la muela.

- la **observadora** se encarga de estar con el alumnado durante esta clase de educación física: buscarles en el aula, resolver los posibles conflictos, etc. Entretanto, no necesita intervenir en muchas ocasiones pues el maestro ya había organizado el alumnado en relación a quien escogerían los equipos, buscaría los materiales, etc. Además, el alumnado se ha portado mejor de lo habitual: no alborotaron en las escaleras, no pelearon en el partido, etc.

- en la clase de ayer, el maestro determinó dos alumnos habilidosos para encargarse de organizar los dos equipos para el partido de fútbol. Antes del inicio del partido, los dos alumnos van eligiendo, intercaladamente los turnos, a una persona a cada vez para su equipo. Empiezan por los niños habilidosos, luego escogen a los otros niños, y por último las niñas y los dos niños que suelen estar con las chicas en las clases.

- los participantes deciden quién será el portero, los defensas y los atacantes.
- algunas chicas no participan activamente del juego: no intentan recuperar el balón, permanecen paradas, conversan y bailan.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - el partido de fútbol es la única actividad de esta sesión en la cual el maestro no ha venido.

- son destinados aproximadamente **treinta y cinco minutos** para el partido de fútbol; de los cincuenta minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los miércoles tienen una duración de cincuenta minutos, diferentemente de las clases de los martes que duran cincuenta y cinco minutos.

- los equipos celebran cuando marcan un gol.

- la observadora **marca el final** del partido porque faltaban cinco minutos para acabar la sesión. Es vencedor el equipo que ha marcado más goles.

Unidad didáctica: no pertenece a ninguna unidad didáctica. Es decir, el maestro no vino a la clase porque va a quitar una muela, por lo que en lugar de proponer las finales del “campeonato de balonmano” ha dejado el alumnado elegir, mediante votación, cual actividad realizarían en la clase de hoy con la observadora.

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación-oposición (con comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

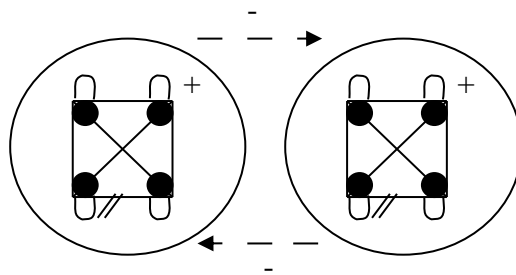
Red social: duelo simétrico por equipos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

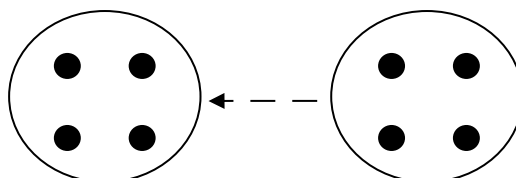
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



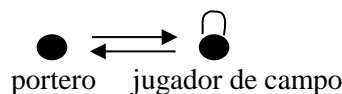
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: local

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: tiempo límite

Subespacio: objetivo material (fijo)

Esquema de roles:

	PORTERO	JUGADOR CAMPO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Coopera con los jugadores de campo - Se opone a los jugadores de campo y portero del otro equipo 	<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
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se mantiene delante de la portería, que está en el extremo del terreno de juego (cancha multiuso) 	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza por el terreno de juego en función del balón - Intenta que el balón pase la línea de la portería contraria para marcar un gol
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Si marca un gol es punto para su equipo - Al final del partido si su equipo tiene más puntos que el adversario, es vencedor 	<ul style="list-style-type: none"> - Si marca un gol es punto para su equipo - Al final del partido si su equipo tiene más puntos que el adversario, es vencedor
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Intenta agarrar el balón con las manos o intercéptalo con los pies u otra parte del cuerpo para evitar que éste entre en la portería 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza pases con el balón, lo conduce por el terreno, etc., siempre con los pies

Nº: 171

Fecha: 30/03/2010 (martes)

CAMPO QUEMADO IX

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas se colocan delante de las espalderas del gimnasio: el maestro va pasando por cada uno de los estudiantes e intercaladamente les va mandando para uno u otro campo para formar los dos equipos. Los equipos deciden quien comenzará el partido en el cementerio de su equipo. El terreno de juego es la colchoneta del gimnasio, que es lisa, recubierta en lona de PVC y mide aproximadamente veinte por cuarenta metros. Tres bancos suecos delimitan los espacios del juego: uno representa la línea central que separa los campos adversarios y los otros dos separan el campo del cementerio adversario, que está al fondo del campo adversario. El maestro, que está en un lateral del campo, dispone de un balón de goma blando de color amarillo con un diámetro aproximado de veinte centímetros.

Desarrollo: el juego comienza cuando el maestro lanza el balón hacia arriba desde un lateral del banco que separa los dos campos: ambos equipos lo disputan desde sus respectivos campos. 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 prisionero. Los jugadores del equipo (jugadores de campo y prisioneros), cuando en posesión del balón, pueden realizar 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 en el cementerio se convierte en jugador de campo cuando algún jugador de su equipo es golpeado. Los demás prisioneros solo podrán convertirse en jugador de campo si golpean a algún jugador de campo del equipo adversario. Cuando el balón sale del terreno de juego, en el lateral de la colchoneta, los propios jugadores recuperan el balón que pertenecerá a uno u otro equipo dependiendo del lugar que se sitúe el balón, es decir, según la línea imaginaria que da continuidad a los bancos que delimitan los campos (y cementerios). En este caso, el jugador que recupera el balón debe volver a su campo para lanzarlo o pasarlo.

Finalización: el juego acaba cuando el último jugador de campo es golpeado: el otro equipo es vencedor. Se reinicia el juego, intercambiando los campos.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Este juego acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.
- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.
- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.
- tres bancos suecos delimitan los espacios del juego: uno representa la línea central que separa los campos adversarios y los otros dos separan el campo del cementerio adversario, que está al fondo del campo adversario.

Objeto: - un balón de goma, blando, color amarillo con cuadros negros y que tiene un diámetro aproximado de veinte centímetros.

- el balón pertenece al colegio y se guarda en una caja con otros balones iguales, que está en el gimnasio.

Material de apoyo: - tres bancos suecos para separar los diferentes espacios del juego (campos y cementerios).

- 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 se guardan en el gimnasio.
- cuatro estudiantes recogen y colocan los bancos en la posición para el juego. Son los encargados del material, es decir, los alumnos y alumnas que corresponden a providenciar y guardar los materiales necesarios para las clases en este mes.
- el maestro dispone de un silbato para arbitrar el juego.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el **alumnado que decide** por el “Campo quemado”. En el inicio de la sesión el maestro explica a los estudiantes que hoy es el último día de clase en el gimnasio antes de vacaciones y que por esta razón ellos van a proponer cinco actividades diferentes y votarán una actividad para que jueguen en esta sesión. En primer lugar, con gran diferencia de votos, gana el Campo quemado, seguido por los Cazadores y los conejos y el Pañuelo.

- el maestro opta por organizar los dos equipos al azar, es decir, va pasando por cada uno de los estudiantes e, intercaladamente, les va mandando para uno u otro campo.

- los participantes de cada equipo deciden quien comenzará el partido en el cementerio.

- los jugadores **gritan mucho** y muy alto, principalmente cuando se acerca al final del partido.

- los participantes del mismo equipo aunque sean compañeros **disputan el balón entre sí**, principalmente cuando están aprisionados para intentar salvarse. En ocasiones, se insultan, discuten y pelean por el balón. En esta disputa por lanzar el balón, suelen tener ventaja los chicos más habilidosos que incluso fuerzan a sus compañeros de equipo, en las escasas veces que tienen el balón, que les pase para que tiren ellos. En función de esta disputa por lanzar el balón se pasa mucho tiempo, y el equipo adversario se queja. Además, las chicas y algunos chicos, una vez en el cementerio allí permanecen hasta que se acabe el juego, ya que nunca tienen oportunidad de salvarse: son siempre los chicos habilidosos que lo hacen.

- en la clase de hoy, el alumnado está mucho más **competitivo** de lo habitual e incluso **violento**. Es decir, se insultan, discuten, gritan “¡Toma!” regularmente, etc.

- el maestro observa el juego y se hace de juez: decide y pita con el silbato cuando algún jugador es golpeado, además de **intervenir en los conflictos** del juego.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es la actividad principal de esta sesión de educación física. Se juegan dos veces al campo quemado y, una vez finalizado el segundo partido, el maestro propone para los cinco últimos minutos de la clase el segundo juego más votado por el alumnado.

- son destinados aproximadamente **treinta y cinco minutos** para el “Campo Quemado” en esta versión, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases de los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el juego acaba cuando el último jugador de campo de uno de los equipos es golpeado; y el otro equipo es vencedor. Se reinicia el juego, intercambiando los campos.

- el alumnado **celebra exageradamente** tanto las marcas como en el final del partido.

- al final de los dos enfrentamientos los jugadores del equipo vencedor de ambos partidos, se colocan en fila para que el maestro les apunte el punto positivo en la lista de clase. Entretanto, el maestro les señala que en la clase de hoy no hay positivos porque es “un día de juego festivo”.

Unidad didáctica: no pertenece a ninguna unidad didáctica. Es decir, en la clase de hoy el maestro ha decidido que el alumnado escogería la actividad que les gustaría porque es el último día de clase en el gimnasio antes de las vacaciones de Semana Santa.

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación-oposición (con comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

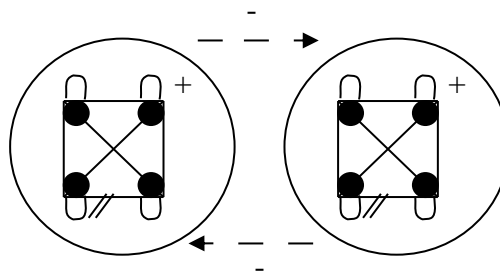
Red social: duelo simétrico por equipos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal adversario: sin contacto

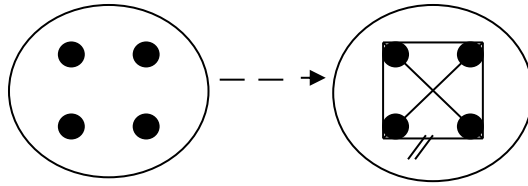
Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



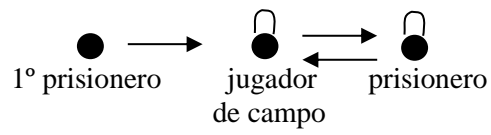
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: local

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	1º PRISIONERO	PRISIONERO	JUGADOR DE CAMPO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Puede realizar pases con los jugadores de campo de su equipo - Intenta golpear a los jugadores de campo del equipo adversario, para convertirlos en prisioneros 	<ul style="list-style-type: none"> - Puede realizar pases con los jugadores de campo y prisioneros de su equipo - Intenta golpear a los jugadores de campo del equipo adversario, para convertirlos en prisioneros 	<ul style="list-style-type: none"> - Evita ser golpeado por el balón que tira el prisionero y jugadores de campo adversarios - Puede realizar pases con los jugadores de campo y prisioneros de su equipo - Intenta golpear a los jugadores de campo del equipo adversario, para convertirlos en prisioneros
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza en el cementerio correspondiente a su equipo, que está al fondo del campo adversario 	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza en el cementerio correspondiente a su equipo, que está 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 prisionero 	<ul style="list-style-type: none"> - Se convierte en jugador de campo si golpea a algún jugador de campo adversario 	<ul style="list-style-type: none"> - Si es golpeado se convierte en prisionero - El juego termina cuando todos los jugadores de campo de uno de los equipos son convertidos en prisioneros, y el otro equipo es el ganador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Va a por el balón (en la zona del cementerio), intentando cogerlo para recuperarlo 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 del cementerio), intentando cogerlo para recuperarlo a su equipo - Tira el balón hacia los jugadores de campo adversario, intentando golpearlos 	<ul style="list-style-type: none"> - Se esquivo 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 recuperarlo a su equipo - Tira el balón hacia los jugadores de campo adversario, intentando golpearlos

Nº: 172

Fecha: 30/03/2010 (martes)

LOS CAZADORES Y LOS CONEJOS VI

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas se distribuyen por el terreno de juego, que es liso y corresponde al gimnasio del colegio: cubierto, mide aproximadamente doce por veinte metros y dispone de una colchoneta que ocupa casi la mitad de su extensión. El maestro dispone de un balón de goma blando y se coloca de espaldas a los participantes en uno de los extremos del terreno de juego.

Desarrollo: el juego empieza cuando el maestro lanza el balón hacia atrás. Los jugadores (conejos) intentan coger el balón o se escapan si no lo creen capaces de alcanzarlo. El jugador conejo cuando logra coger un balón se convierte en cazador: puede dar un máximo de tres pasos en posesión del mismo para lanzarlo en dirección a otro jugador con la intención de golpearle. Si el jugador agarra el balón o lo recupera en el suelo, así como otro jugador conejo, intentará golpear a algún participante que esté cercano. En cambio, si el jugador es golpeado se convierte en conejo atrapado: habrá de sentarse y mantenerse en alerta para conseguir coger el balón desde el sitio o tocar a algún jugador, para poder levantarse y volver a estar libre.

Finalización: el maestro marca el final del juego porque acaba la sesión.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - un balón de goma, blando, de color amarillo y con un diámetro aproximado de veinte centímetros.

- el balón pertenece al colegio y se guarda en una caja con otros balones iguales, que está en el gimnasio.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir en el juego.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas de sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el **alumnado que decide** por este juego. Es decir, en el inicio de la sesión el maestro explica a los estudiantes que hoy es el último día de clase en el gimnasio antes de vacaciones y que por esta razón ellos van a proponer cinco actividades diferentes y votarán una actividad para que jueguen en esta sesión. En primer lugar, con gran diferencia de votos, gana el Campo quemado, seguido por los Cazadores y los conejos y el Pañuelo.

- los jugadores **gritan mucho** y muy alto principalmente cuando escapan del balón.

- algunos jugadores hacen **trampa**: fingen no haber sido golpeados para seguir libres; cogen el balón que acaba de golpearles; pasa el balón a algún amigo que está atrapado. Los alumnos se quejan y discuten en estas ocasiones y el maestro interviene más que en las otras sesiones.

- en la clase de hoy, el alumnado está mucho más **competitivo** de lo habitual e incluso **violento**. Es decir, se insultan, discuten, gritan “¡Toma!” regularmente, etc.

- el maestro observa el juego y se hace de juez: decide y pita con el silbato cuando algún jugador es golpeado, además de **intervenir en los conflictos** del juego.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - en esta sesión de educación física se juegan dos veces al Campo quemado y, una vez finalizado el segundo partido, el maestro propone este juego para los cinco últimos minutos de la clase, que es el segundo más votado por el alumnado.

- son destinados aproximadamente **cinco minutos** para “cazadores y los conejos” en esta versión, de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases de los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- al final del juego anterior, Campo quemado, el maestro les señala que en la clase de hoy no hay positivos porque es “un día de juego festivo”, por lo que el alumnado sabe que tampoco habría positivos en este juego como es lo habitual.

- el maestro marca el final del juego haciendo sonar el silbato y gritando “¡Ya está!”, para ir al aula porque el tiempo de la sesión se acaba; por lo que han quedado sin “ganador”.

Unidad didáctica: no pertenece a ninguna unidad didáctica. Es decir, en la clase de hoy el maestro ha decidido que el alumnado escogería la actividad que les gustaría porque es el último día de clase en el gimnasio antes de las vacaciones de Semana Santa.

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: oposición (con contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

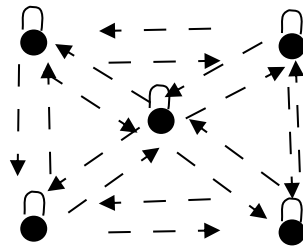
Red social: todos contra todos

Red de comunicación motriz: exclusiva inestable

Contacto corporal compañero:

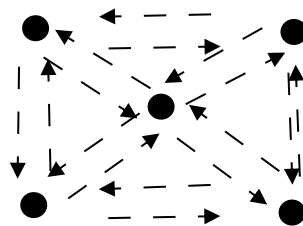
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



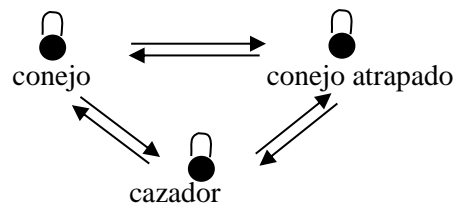
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: general fluctuante

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	CAZADOR	CONEJO	CONEJO ATRAPADO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Se opone a los conejos, intentando golpearles	- Se opone al cazador evitando ser golpeado - Se opone a los demás conejos, disputando el balón para convertirse en cazador	- Se opone al cazador y a los conejos, intentando atraparles para convertirse en conejo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en el terreno liso, que es el gimnasio - Puede desplazarse hasta un máximo de tres pasos	- Está de pie en el terreno liso - Se desplaza por todo el terreno de juego, para evitar ser golpeado e intentar coger el balón - Desvía de los conejos atrapados para que no le toquen	- Está sentado en el terreno liso en el lugar que ha sido atrapado - Tiene que permanecer en el sitio: puede únicamente mover los brazos y tronco
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Se convierte en cazador cuando logra coger el balón - Se convierte otra vez en conejo cuando lanza el balón	- Se convierte en conejo atrapado cuando es golpeado por el cazador o le toca un conejo atrapado	- Se convierte en conejo si toca a algún conejo o cazador - Se convierte en cazador si logra coger el balón
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de un balón - Intenta golpear con el balón a los conejos	- Intenta coger a los balones, para convertirse en cazador - Evita ser golpeado por el balón: esquiva, corre, etc.	- Intenta agarrar a los balones

Nº: 173

Fecha: 31/03/2010 (miércoles)

CORRER ALREDEDOR DE LA CANCHA

Situación inicial: el maestro y veinticuatro alumnos y alumnas están de pie en círculo en un terreno liso, que es la cancha multiuso. El maestro intenta explicar la clase de hoy (tercera jornada y final del campeonato de balonmano) y a causa del alboroto solicita que el alumnado corra alrededor de la cancha. La cancha multiuso mide aproximadamente veinte por cuarenta metros y dispone de las líneas relativas a los diferentes deportes.

Desarrollo: los practicantes comienzan a correr en el momento en que el maestro señala. La tarea consiste en correr sin detenerse, dando vueltas alrededor de la cancha multiuso, en el espacio exterior a las líneas del campo de voleibol.

Finalización: el maestro marca el final de la carrera: vuelven a reunirse en círculo en el medio de la cancha para que el maestro siga con la explicación.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en la cancha multiuso del patio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los miércoles del curso académico las clases acontecen en el patio, y los martes en el gimnasio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- la cancha multiuso mide aproximadamente cuarenta por veinte metros, está dividida transversalmente por una línea central y dispone de dos porterías, una de frente a la otra en cada extremo de la cancha, que miden dos metros de altura y tres de anchura.

- la cancha multiuso es descubierta, dispone de una valla en un lateral que da a la calle. Hay dos vallas que separan la cancha del jardín, que ocupa un lateral y un fondo de la cancha. El otro fondo también tiene valla, que separa la cancha del parque de niños.

- hace **mucho frío** y viento fuerte en la cancha: el alumnado se queja constantemente durante la explicación. Por esta razón, el maestro les propone que corran alrededor de la cancha para quitar el frío.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir en la clase.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quien propone la tarea a ser ejecutada. Es decir, el maestro intentaba explicar la clase de hoy (tercera jornada y final del campeonato de balonmano) y a causa del alboroto solicita que el alumnado corra alrededor de la cancha.

- algunos participantes optan por correr en compañía de otro u otros participantes, sea conversando o solamente corriendo lado a lado: corren en grupos, parejas o tríos.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una actividad de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto el último juego de la tercera jornada y la final del campeonato de balonmano.
- son destinados aproximadamente **cuatro minutos** para la carrera alrededor de la cancha, de los cincuenta minutos de la clase de educación física.
- las clases correspondientes a los miércoles tienen una duración de cincuenta minutos, diferentemente de las clases de los martes que duran cincuenta y cinco minutos.
- el maestro marca el final de la carrera: se reúnen alrededor del maestro para que siga con la explicación.

Unidad didáctica: Balonmano (Unidad Didáctica 10)

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

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	CORREDOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Ejecuta la tarea motriz en solitario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Corre alrededor de la cancha multiuso del colegio - Debe correr por la parte externa del campo de voleibol que está delimitado por las líneas - Comparte el espacio con los demás corredores
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Empieza a correr cuando el maestro hace sonar el silbato - Corre simultáneamente a los demás corredores - Es corredor en toda la tarea - Detiene la carrera en el momento que el maestro señala
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	

Nº: 174

Fecha: 31/03/2010 (miércoles)

CAMPEONATO DE BALONMANO (TERCERA JORNADA)

Situación inicial: en la primera jornada, el maestro organizó los veinticuatro alumnos y alumnas en tres equipos, con ocho jugadores en cada uno. Para formar los equipos, los estudiantes formaron una fila para coger un papelito en el sobre que sujetaba el maestro. Según el número que ha cogido el estudiante corresponde al equipo 1, 2 ó 3. El maestro señala los dos equipos que se enfrentan en la sesión de hoy y solicita que el otro equipo entrene en otra zona del patio. Los jugadores de un equipo llevan petos amarillos. En cada equipo los participantes deciden quién será el portero y los jugadores de campo. Un jugador de cada equipo, los capitanes, echan pares o impares: el vencedor decide entre escoger el campo de su equipo o empezar con el balón. Los jugadores de campo se distribuyen por su campo. El portero se pone delante de su portería. Dos jugadores del equipo que comienza con el balón se colocan en el círculo central y uno de ellos dispone del balón. El terreno de juego es la cancha multiuso, que mide aproximadamente 20 por 40 metros y dispone de las líneas y zonas del balonmano: líneas laterales que se unen en su parte central por medio de una línea recta, perpendicular a las mismas (línea central); las líneas de fondo de cada campo; la línea de tiro libre que está trazada a una distancia de 9 metros de la línea de fondo; la línea del área a 6 metros de la línea de fondo; y la línea de los siete metros, desde donde se ejecutan los mencionados castigos, está a una distancia de 7 metros del centro de cada una de las porterías. En cada extremo de la cancha está una portería, situadas sobre las líneas de fondo, en su parte central. Consiste en dos postes verticales, equidistantes de las esquinas y unidos en la parte superior por un travesaño horizontal. La distancia entre los postes es de aproximadamente 3 metros y la distancia del borde inferior del travesaño al suelo es de 2 metros. La profundidad de la meta, es decir, del lado interno de ambos postes hacia el exterior de la superficie de juego es de aproximadamente 80 centímetros en su parte superior y de 100 centímetros a nivel del suelo. Las redes son de nylon y se enganchan en la parte posterior de los postes y el travesaño, y la parte inferior estará sujeta a tubos encorvados.

Desarrollo: el partido comienza cuando el jugador que dispone del balón lo pasa a un compañero. El juego consiste en intentar meter el balón en la portería para marcar un punto. Para eso, los jugadores del equipo que dispone del balón atacan: realizan pases con las manos para desplazarse hacia su canasta o conducen la pelota botándola en el suelo con una única mano; se escapan de los jugadores adversarios para poder recibir el balón; buscan las mejores oportunidades para tirar la pelota a la portería; etc. Los jugadores del equipo sin balón, defienden la portería formando la barrera e intentan recuperar el balón a su equipo: se desplazan para evitar que los jugadores adversarios reciban el balón; persiguen al jugador adversario que está con el balón; etc. Es falta si un jugador: carga violentamente o de forma peligrosa a un adversario; carga por detrás a un contrario que no hace obstrucción; golpea o intenta golpear a un contrario; da más de tres pasos sin pasar o botar el balón; bota el balón con ambas manos a la vez o sino bota el balón, coge con las manos y lo vuelve a botar (dobles); da al balón con el pie (solamente lo puede el portero dentro de su área); pisa el área del equipo contrario cuando ataca; defender dentro del área, nos pitarán 7 metros en contra; y pasa el balón al portero dentro del área. En este caso, un jugador del equipo contrario, lanza el balón a algún jugador en el sitio que ocurrió la falta o desde la línea de 9 metros si es la defensa quien comete la falta. Se concederá

un tiro de siete metros (libre y sin barrera) si un jugador defensa entra en el área del portero, devuelve el balón al portero o agarra muy violentamente a un atacante delante de su área. Si el balón sale de las laterales del terreno de juego, el partido sigue. Si el balón sale por las líneas de fondo del terreno de juego lo sacará un jugador del equipo contrario al último jugador que tocó el balón desde la esquina. Si el último jugador a tocar el balón es del equipo que ataca, lo saca el portero. El equipo que mete un gol suma en el marcador un punto para el equipo. Un jugador del equipo contrario saca el balón desde el medio de la cancha, pasándolo a un compañero, y sigue el partido. El equipo puede optar por intercambiar el portero por un jugador de campo las veces que se quieran pero siempre cuando el balón esté parado.

Finalización: el maestro marca el final del partido a los **quince minutos** de su inicio. El equipo que ha marcado más goles es el vencedor. El maestro anota el resultado del partido y los puntos correspondientes a cada equipo; es decir, 3 puntos al equipo ganador ó 1 punto para ambos equipos si hay empate. Este es el último juego de la primera fase del campeonato y todos los equipos se han enfrentado dos veces: el maestro **suma los puntos de cada equipo** para precisar los dos equipos que jugarán la “final”, que definirá el primer colocado del “campeonato de balonmano”.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en la cancha multiuso del patio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los miércoles del curso académico las clases acontecen en el patio, y los martes en el gimnasio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- la cancha multiuso mide aproximadamente cuarenta por veinte metros, está dividida transversalmente por una línea central y dispone de dos porterías, una de frente a la otra en cada extremo de la cancha, que miden dos metros de altura y tres de anchura.

- la cancha multiuso es descubierta, dispone de una valla en un lateral que da a la calle. Hay dos vallas que separan la cancha del jardín, que ocupa un lateral y un fondo de la cancha. El otro fondo también tiene valla, que separa la cancha del parque de niños.

Objeto: - cuatro pelotas de balonmano, una para el partido y tres para el equipo que “entrena”.

- las pelotas de balonmano (H1) son de material sintético, color azul, tienen 52 centímetros de circunferencia y pesan aproximadamente 330 gramos.

- las pelotas pertenecen al colegio y se guardan en una caja en el gimnasio.

- cuatro estudiantes recogen las pelotas en el gimnasio y las llevan al patio. Son los encargados del material, es decir, los alumnos y alumnas que corresponden a providenciar y guardar los materiales necesarios para las clases en este mes.

Material de apoyo: - el maestro posee un silbato para arbitrar e intervenir en el partido.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado. El maestro también utiliza su cuaderno para anotar los componentes de cada grupo, así como el resultado de los partidos.

- el maestro posee un cronómetro para marcar el tiempo de los partidos.

- en la primera jornada el maestro tenía un sobre de cartulina con veinticuatro papelitos (del 1 al 3), para separar los tres equipos para el “Campeonato de Balonmano”.

- ocho petos amarillos para diferenciar los jugadores de los dos equipos.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).
- el profesor de educación física que decide por esta actividad.
- en la **primera jornada** del campeonato, el maestro organizó los veinticuatro alumnos y alumnas en tres equipos, con ocho jugadores en cada uno. Para formar los equipos, los estudiantes formaron una fila para coger un papelito en el sobre que el maestro sujetaba. Según el número que ha cogido corresponde al equipo 1, 2 ó 3.
- el alumnado celebra cuando sus amigos/as cogían el mismo número, pues serían del mismo equipo.
- el maestro señala los dos equipos que se enfrentan y solicita que el otro equipo entrene en otra zona del patio.
- en cada equipo los participantes deciden quién será el portero y los jugadores de campo. Entretanto, en diversas ocasiones, intercambian el portero.
- durante todo el campeonato, cuando faltan jugadores en algún equipo, sea por estar lesionado o no haber venido a clase, el maestro elige a un jugador del equipo que espera para jugar en el equipo que necesita jugador (es). Los **sustitutos** no parecen importarse con el resultado final del campeonato, pues juegan de la mejor manera que pueden como si estuvieran jugando por su propio equipo.
- el maestro, además de arbitrar, interviene en ocasiones señalando los problemas que observa, por ejemplo: si algún jugador no está participando; si los jugadores discuten; para animar a los jugadores del equipo sin balón a defender y recuperar el balón; etc.
- antes del inicio de los juegos el maestro les explicó que evaluaría también la participación en el juego que se consideraría para la nota así como los positivos. Es decir, ni todos los jugadores del equipo tendrían la misma nota en función de los positivos sino que también se evaluaría el **esfuerzo personal para la nota**.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - los juegos, correspondientes a la primera, segunda y tercera jornada, son la actividad principal de tres sesiones de educación física relativas al “Campeonato de balonmano”.

- en la clase de hoy la duración del partido es **quince minutos**.

- son destinados **quince minutos** para el partido de balonmano correspondiente a esta **tercera jornada** del campeonato; de los cincuenta minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los miércoles tienen una duración de cincuenta minutos, diferentemente de las clases de los martes que duran cincuenta y cinco minutos.

- dos equipos se enfrentan y mientras tanto el otro debe "entrenar". Una vez acaba el partido, que es el último de la primera fase del campeonato y todos los equipos se han enfrentado dos veces, el maestro suma los puntos de cada equipo para precisar los dos equipos que jugarán la “final”; ésta que definirá el primer colocado del “campeonato de balonmano”.

- los equipos **celebran exageradamente** cuando marcan un gol.

- el maestro marca el final del partido a los **quince minutos** de su inicio. El equipo que ha marcado más goles es el vencedor. El maestro anota el resultado del partido y los puntos correspondientes a cada equipo, es decir, 3 puntos al equipo ganador ó 1 punto para ambos equipos si hay empate.

- antes del inicio del campeonato, el maestro de educación física explicó que los participantes del equipo vencedor del campeonato ganarían dos puntos positivos y los

estudiantes del equipo segundo colocado recibirán un punto positivo. Entretanto no les ha dado.

Unidad didáctica: Balonmano (Unidad Didáctica 10)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación-oposición (con comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

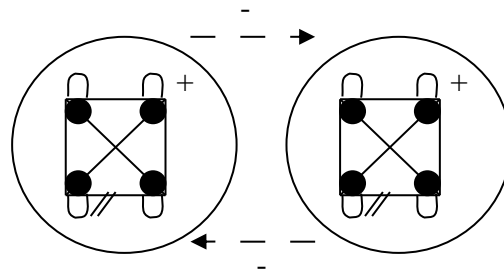
Red social: duelo simétrico por equipos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

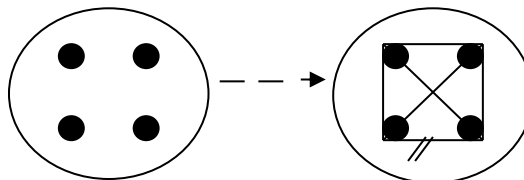
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



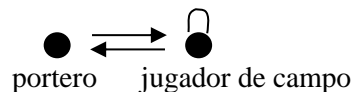
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: local

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: tiempo límite

Subespacio: objetivo material (fijo)

Esquema de roles:

	PORTERO	JUGADOR CAMPO	JUEZ
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Coopera con los jugadores de campo - Se opone a los jugadores de campo y portero del otro equipo 	<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"> - Es el árbitro e interviene cuando juzga necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se mantiene delante de la portería, que está en el extremo del terreno de juego (cancha multiuso) 	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza por el terreno de juego en función del balón - Intenta que el balón pase la línea de la portería contraria, para marcar un gol 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un lateral de la cancha multiuso
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Si marca un gol es punto para su equipo - Al final del partido si su equipo tiene más puntos que el adversario, es vencedor 	<ul style="list-style-type: none"> - Si marca un gol es punto para su equipo - Al final del partido si su equipo tiene más puntos que el adversario, es vencedor 	<ul style="list-style-type: none"> - Es juez en todo el partido - Marca el final del partido
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Intenta agarrar el balón con las manos o intercétalo con los pies u otra parte del cuerpo, para evitar que éste entre en la portería 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza pases con el balón, lo conduce por el terreno botándolo , etc. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dispone de un silbato para intervenir

Nº: 175

Fecha: 31/03/2010 (miércoles)

CAMPEONATO DE BALONMANO – FINAL

Situación inicial: antes del inicio del campeonato, en la primera jornada, el maestro organizó los veinticuatro alumnos y alumnas en tres equipos, con ocho jugadores en cada uno. Para formar los equipos, los estudiantes formaron una fila para coger un papelito en el sobre que sujetaba el maestro: según el número que ha cogido corresponde al equipo 1, 2 ó 3. Una vez todos los equipos se han enfrentado dos veces, el maestro suma los puntos que ha logrado cada equipo a lo largo de la primera fase del campeonato. Los dos equipos que han sumado más puntos se enfrentan en este partido, correspondiente a la final del campeonato, para decidir el vencedor del mismo. Los jugadores de un equipo llevan petos amarillos. En cada equipo los participantes deciden quién será el portero y los jugadores de campo. Un jugador de cada equipo, los capitanes, echan pares o impares: el vencedor decide entre escoger el campo de su equipo o empezar con el balón. Los jugadores de campo se distribuyen por su campo. El portero se pone delante de su portería. Dos jugadores del equipo que comienza con el balón se colocan en el círculo central y uno de ellos dispone del balón. El terreno de juego es la cancha multiuso, que mide aproximadamente 20 por 40 metros y dispone de las líneas y zonas del balonmano: líneas laterales que se unen en su parte central por medio de una línea recta, perpendicular a las mismas (línea central); las líneas de fondo de cada campo; la línea de tiro libre que está trazada a una distancia de 9 metros de la línea de fondo; la línea del área a 6 metros de la línea de fondo; y la línea de los siete metros, desde donde se ejecutan los mencionados castigos, está a una distancia de 7 metros del centro de cada una de las porterías. En cada extremo de la cancha está una portería, situadas sobre las líneas de fondo, en su parte central. Consiste en dos postes verticales, equidistantes de las esquinas y unidos en la parte superior por un travesaño horizontal. La distancia entre los postes es de aproximadamente 3 metros y la distancia del borde inferior del travesaño al suelo es de 2 metros. La profundidad de la meta, es decir, del lado interno de ambos postes hacia el exterior de la superficie de juego es de aproximadamente 80 centímetros en su parte superior y de 100 centímetros a nivel del suelo. Las redes son de nylon y se enganchan en la parte posterior de los postes y el travesaño, y la parte inferior estará sujeta a tubos encorvados.

Desarrollo: el partido comienza cuando el jugador que dispone del balón lo pasa a un compañero. El juego consiste en intentar meter el balón en la portería para marcar un punto. Para eso, los jugadores del equipo que dispone del balón atacan: realizan pases con las manos para desplazarse hacia su canasta o conducen la pelota botándola en el suelo con una única mano; se escapan de los jugadores adversarios para poder recibir el balón; buscan las mejores oportunidades para tirar la pelota a la portería; etc. Los jugadores del equipo sin balón, defienden la portería formando la barrera e intentan recuperar el balón a su equipo: se desplazan para evitar que los jugadores adversarios reciban el balón; persiguen al jugador adversario que está con el balón; etc. Es falta si un jugador: carga violentamente o de forma peligrosa a un adversario; carga por detrás a un contrario que no hace obstrucción; golpea o intenta golpear a un contrario; da más de tres pasos sin pasar o botar el balón; bota el balón con ambas manos a la vez o sino bota el balón, coge con las manos y lo vuelve a botar (dobles); da al balón con el pie (solamente lo puede el portero dentro de su área); pisa el área del equipo contrario cuando ataca; defender dentro

del área, nos pitarán 7 metros en contra; y pasa el balón al portero dentro del área. En este caso, un jugador del equipo contrario, lanza el balón a algún jugador en el sitio que ocurrió la falta o desde la línea de 9 metros si es la defensa quien comete la falta. Se concederá un tiro de siete metros (libre y sin barrera) si un jugador defensa entra en el área del portero, devuelve el balón al portero o agarra muy violentamente a un atacante delante de su área. Si el balón sale de las laterales del terreno de juego, el partido sigue. Si el balón sale por las líneas de fondo del terreno de juego lo sacará un jugador del equipo contrario al último jugador que tocó el balón desde la esquina. Si el último jugador a tocar el balón es del equipo que ataca, lo saca el portero. El equipo que mete un gol suma en el marcador un punto para el equipo. Un jugador del equipo contrario saca el balón desde el medio de la cancha, pasándolo a un compañero, y sigue el partido. El equipo puede optar por intercambiar el portero por un jugador de campo las veces que se quieran pero siempre cuando el balón esté parado.

Finalización: el maestro marca el final del partido a los **quince minutos** de su inicio. El equipo que ha marcado más goles es el **vencedor del campeonato** de balonmano.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en la cancha multiuso del patio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los miércoles del curso académico las clases acontecen en el patio, y los martes en el gimnasio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- la cancha multiuso mide aproximadamente cuarenta por veinte metros, está dividida transversalmente por una línea central y dispone de dos porterías, una de frente a la otra en cada extremo de la cancha, que miden dos metros de altura y tres de anchura.

- la cancha multiuso es descubierta, dispone de una valla en un lateral que da a la calle. Hay dos vallas que separan la cancha del jardín, que ocupa un lateral y un fondo de la cancha. El otro fondo también tiene valla, que separa la cancha del parque de niños.

Objeto: - cuatro pelotas de balonmano, una para el partido y tres para el equipo que “entrena”.

- las pelotas de balonmano (H1) son de material sintético, color azul, tienen 52 centímetros de circunferencia y pesan aproximadamente 330 gramos.

- las pelotas pertenecen al colegio y se guardan en una caja en el gimnasio.

- cuatro estudiantes recogen las pelotas en el gimnasio y las llevan al patio. Son los encargados del material, es decir, los alumnos y alumnas que corresponden a providenciar y guardar los materiales necesarios para las clases durante este mes.

Material de apoyo: - el maestro posee un silbato para arbitrar e intervenir en el partido.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado. El maestro también utiliza su cuaderno para anotar los componentes de cada grupo, así como el resultado de los partidos.

- el maestro posee un cronómetro para marcar el tiempo del partido.

- en la primera jornada el maestro tenía un sobre de cartulina con veinticuatro papelitos (del 1 al 3), para separar los tres equipos para el “Campeonato de Balonmano”.

- ocho petos amarillos para diferenciar los jugadores de los dos equipos.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el profesor de educación física que decide por esta actividad.
- en la primera jornada del campeonato, el maestro organizó los veinticuatro alumnos y alumnas en tres equipos, con ocho jugadores en cada uno. Para formar los equipos, los estudiantes formaron una fila para coger un papelito en el sobre que el maestro sujetaba. Según el número que ha cogido corresponde al equipo 1, 2 ó 3.
- el alumnado celebraba cuando sus amigos/as cogían el mismo número, pues serían del mismo equipo.
- los dos equipos que **han sumado más puntos en la primera fase se enfrentan** en este partido. El otro equipo “entrena” en otra zona del patio.
- en cada equipo los participantes deciden quién será el portero y los jugadores de campo. Entretanto, en diversas ocasiones, intercambian el portero.
- durante el campeonato, cuando faltan jugadores en algún equipo, sea por estar lesionado o no haber venido a clase, el maestro elige a un jugador del equipo que espera para jugar en el equipo que necesita jugador (es). Los **sustitutos** no parecen importarse con el resultado final del campeonato, pues juegan de la mejor manera que pueden como si estuvieran jugando por su propio equipo.
- el maestro, además de arbitrar, interviene en ocasiones señalando los problemas que observa, por ejemplo: si algún jugador no está participando; si los jugadores discuten; para animar a los jugadores del equipo sin balón a defender y recuperar el balón; etc.
- antes del inicio de los juegos el maestro les explicó que evaluaría también la participación en el juego que se consideraría para la nota así como los positivos. Es decir, ni todos los jugadores del equipo tendrían la misma nota en función de los positivos sino que también se evaluaría el **esfuerzo personal para la nota**.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - en la clase de hoy además de este partido de la final, se corre alrededor de la cancha y se juega el último partido de la primera fase del campeonato.

- cuando todos los equipos se han enfrentado dos veces, el maestro ha sumado los puntos que ha logrado cada equipo a lo largo de la primera fase del campeonato. Los dos equipos que han sumado más puntos se enfrentan en este partido, correspondiente a la **final del campeonato**, para decidir el vencedor del mismo.

- la duración del partido correspondiente a la final del campeonato es quince minutos.

- son destinados **quince minutos** para este partido de balonmano; de los cincuenta minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los miércoles tienen una duración de cincuenta minutos, diferentemente de las clases de los martes que duran cincuenta y cinco minutos.

- los equipos **celebran exageradamente** cuando marcan un gol.

- el maestro marca el final del partido a los **quince** minutos de su inicio. El equipo que ha marcado más goles es el **vencedor del campeonato de balonmano**.

- antes del inicio del campeonato, el maestro de educación física explicó que los participantes del equipo vencedor del campeonato ganarían dos puntos positivos y los estudiantes del equipo segundo colocado recibirán un punto positivo. Al final del partido, el equipo vencedor celebra la victoria y se coloca alrededor del maestro para recibir los positivos. Entretanto, el **maestro no les apunta puntos positivos** y señala que nos marchamos. Supongo que el maestro no les ha dado positivos porque al haber retrasado la sesión a causa de la extracción de su muela, ya se han cerrado las notas del segundo trimestre.

Unidad didáctica: Balonmano (Unidad Didáctica 10)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación-oposición (con comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

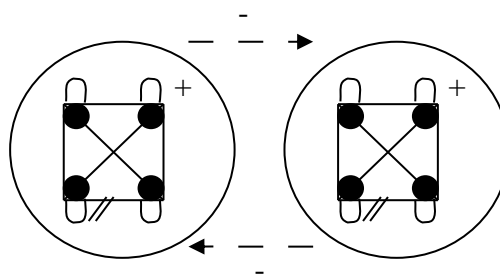
Red social: duelo simétrico por equipos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

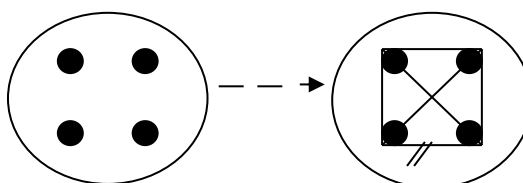
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



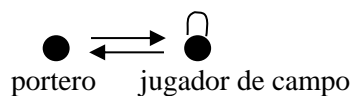
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: local

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: tiempo límite

Subespacio: objetivo material (fijo)

Esquema de roles:

	PORTERO	JUGADOR CAMPO	JUEZ
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Coopera con los jugadores de campo - Se opone a los jugadores de campo y portero del otro equipo 	<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"> - Es el árbitro e interviene cuando juzga necesario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se mantiene delante de la portería, que está en el extremo del terreno de juego (cancha multiuso) 	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza por el terreno de juego en función del balón - Intenta que el balón pase la línea de la portería contraria, para marcar un gol 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un lateral de la cancha multiuso
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Si marca un gol es punto para su equipo - Al final del partido si su equipo tiene más puntos que el adversario, es vencedor del campeonato 	<ul style="list-style-type: none"> - Si marca un gol es punto para su equipo - Al final del partido si su equipo tiene más puntos que el adversario, es vencedor del campeonato 	<ul style="list-style-type: none"> - Es juez en todo el partido - Marca el final del partido
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Intenta agarrar el balón con las manos o intercétalo con los pies u otra parte del cuerpo, para evitar que éste entre en la portería 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza pases con el balón, lo conduce por el terreno botándolo , etc. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dispone de un silbato para intervenir

PARTE III – TERCER TRIMESTRE LECTIVO

Nº: 176

Fecha: 13/04/2010 (martes)

1, 2, 3 CARABIN CARABAN

Situación inicial: el maestro explica el juego a los veinticuatro alumnos y alumnas. El profesor elige a suertes quien será el atrapador y los demás jugadores serán libres. El terreno de juego es la colchoneta del gimnasio, que es lisa, recubierta en lona de PVC y mide aproximadamente cinco por diecinueve metros. El atrapador se coloca en las espaldas que están en un extremo de la colchoneta de espalda a los demás jugadores tapándose los ojos con el brazo/espaldera. Los demás jugadores se colocan detrás de la línea de la colchoneta en el otro extremo de la misma, o sea, del lado opuesto al atrapador.

Desarrollo: el juego comienza cuando el atrapador grita “1, 2, 3 carabin caraban” y se gira a los demás jugadores, estos que aprovechan para desplazarse hacia la espaldera durante estos pocos segundos relativos a la “frase mágica” del atrapador. Una vez el atrapador se gira hacia los jugadores, todos deben detener el desplazamiento y quedarse estáticos. Si el atrapador ve algún jugador moverse, éste está atrapado: se coloca de cuclillas y no puede salir hasta la próxima vez que el atrapador diga “1, 2, 3 carabin caraban”. El atrapador vuelve a ponerse de espalda tapándose los ojos para decir su frase mágica. Los jugadores se desplazan hacia la espaldera nuevamente, pero ahora desde un punto más cercano a la misma. Se repite la dinámica y cada vez los jugadores se encuentran más cerca del atrapador, hasta que en algún momento algún jugador se atreve a intentar tocar la espaldera. Entretanto, una vez el atrapador acabe su frase mágica puede coger el jugador en su intento de tocar la espaldera. Si el jugador logra tocar la espaldera sin ser pillado, el atrapador sigue siendo el mismo y se reanuda el juego desde el principio, o sea, los jugadores vuelven a ponerse detrás de la línea en el otro extremo de la colchoneta azul. Si el atrapador logra pillar al jugador atrevido se intercambian los roles y se reanuda el juego. Es decir, el atrapador se convierte en jugador y viceversa, y todos los jugadores se colocan en la posición inicial.

Finalización: el maestro marca el final del juego para pasar al próximo previsto.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Este juego acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.
- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.
- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quien decide por esta juego.
- el maestro explica el juego detalladamente al alumnado.
- se elige a suertes el estudiante que empieza el juego con el rol de atrapador. Es decir, el maestro dice un número de clase aleatoriamente y sin mirar al diario, que corresponde al estudiante que va a empezar de atrapador.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es uno de los dos juegos realizados en esta sesión (“1, 2, 3 carabin caraban” y “Bolos”).

- son destinados aproximadamente **quince minutos** para este juego; de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.
- las clases de los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.
- el maestro explica que en esta semana y en la próxima se realizarán juegos tradicionales de Castilla y León, porque se celebra el día de esta comunidad autónoma en la siguiente semana.
- el maestro marca el final del juego para pasar al próximo previsto.

Unidad didáctica: Juegos tradicionales de Castilla y León (Unidad didáctica 11)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: oposición (con contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

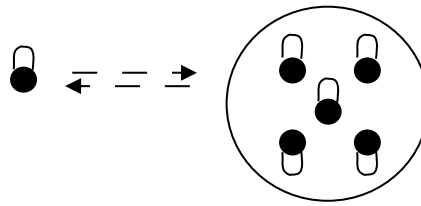
Red social: uno contra todos

Red de comunicación motriz: exclusiva inestable

Contacto corporal compañero:

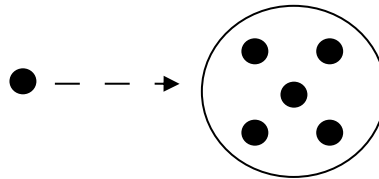
Contacto corporal adversario: simple contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



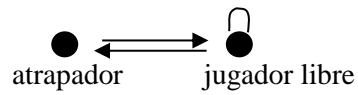
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: general permutante

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	ATRAPADOR	JUGADOR LIBRE	ATRAPADO	ATRAPADO POR TOQUE
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Se opone a los jugadores libres intentando atraparles (visualmente o por toque) 	<ul style="list-style-type: none"> - Se opone al atrapador, evitando ser atrapado, para intentar tocar la espaldera 	<ul style="list-style-type: none"> - No interacciona con los demás jugadores 	<ul style="list-style-type: none"> - Se opone al atrapador, evitando ser cogido, cuando intenta tocar la espaldera
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está en un extremo de la colchoneta, delante de las espalderas - Tapa la cara en las espalderas para decir la frase mágica - No puede distanciarse más de 1 metro de la espaldera 	<ul style="list-style-type: none"> - Está con los demás jugadores en un extremo de la colchoneta, del lado contrario a las espalderas - Se desplaza hacia el otro extremo de la colchoneta cuando el atrapador dice la frase mágica, para intentar tocar la espaldera - Debe permanecer estático cuando acaba la frase mágica si no el atrapador dice su nombre, atrapándole 	<ul style="list-style-type: none"> - Está encima de la colchoneta del gimnasio - Se coloca de cuclillas en el lugar que ha sido atrapado visualmente 	<ul style="list-style-type: none"> - Es pillado a menos de 1 metro de las espalderas (área del atrapador), al intentar tocar alguna parte de las espalderas
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Dice la frase rápidamente para que los jugadores libres tengan poco tiempo para desplazarse - Se convierte en jugador libre si atrapa por toque algún jugador libre 	<ul style="list-style-type: none"> - Solo puede desplazarse cuando el atrapador dice "1, 2, 3 carabin caraban" - Se convierte en atrapado si el atrapador le ve moverse y vuelve a convertirse en jugador libre 	<ul style="list-style-type: none"> - Se convierte en atrapado si el atrapador le ve desplazándose - Vuelve a convertirse en jugador libre cuando el atrapador grita "1, 2, 3 carabin caraban" nuevamente 	<ul style="list-style-type: none"> - Se convierte en atrapador si es pillado por toque en el momento que intenta tocar las espalderas
RELACIÓN CON LOS OBJETOS				

Nº: 177

Fecha: 13/04/2010 (martes)

BOLOS

Situación inicial: el maestro explica detalladamente la tarea y el funcionamiento de la actividad a los veinticuatro alumnos y alumnas. Para formar los cuatro grupos, los estudiantes se colocan delante de las espalderas: el maestro pasa con el sobre y cada estudiante coge un papelito. Según el número que coge corresponde al grupo 1, 2, 3 ó 4: se reúne con los demás participantes de su grupo. El espacio para la actividad es el gimnasio, que es liso, cubierto, mide aproximadamente doce por veinte metros y dispone de una colchoneta azul que ocupa casi la mitad de su extensión. Cada grupo ocupará una cuarta parte de la extensión del gimnasio, delimitado por tres líneas imaginarias. En cada grupo, los participantes se colocan en fila india encima de la colchoneta, “zona azul”, de cara a los bolos que están colocados en el lateral de la colchoneta, en la zona de baldosas, a unos 3 metros de la línea que delimita la colchoneta de las baldosas. Son nueve bolos de madera, colocados verticalmente formando tres hileras paralelas de tres bolos cada una de ellas. Un jugador se coloca en un lateral de los bolos. El primer jugador de la fila se coloca detrás de la línea de la colchoneta y dispone de tres pelotas de madera para realizar sus tres intentos.

Desarrollo: cada grupo empieza la actividad de forma autónoma en el momento en que el primer jugador de la fila lanza su primera pelota. La tarea consiste en derribar, lanzando la pelota, el mayor número posible de bolos. Los lanzamientos deben ser realizados detrás de la línea de la colchoneta. Es decir, el jugador está prohibido de pisar o pasar la línea. El jugador que está al lado de los bolos, los recoge y los recoloca tras cada lanzamiento. Cada jugador tiene tres oportunidades y el “capitán” anota su mejor lanzamiento en la ficha, o sea, el que ha logrado derribar el mayor número de bolos.

Una vez acabe el turno de este jugador, el que era el recogedor, pasa a ser lanzador y el que era lanzador se va al final de la fila. Esta dinámica se repite a lo largo de las cinco rodadas, siempre respetando el orden de la fila.

Finalización: la actividad termina cuando el último jugador de la fila realiza su último lanzamiento de la quinta rodada. En este momento el grupo se reúne para sumar los puntos de cada participante y definir el vencedor. Cuando todos los grupos han terminado, los grupos se reúnen alrededor del maestro para decirle la **puntuación de los jugadores**. El maestro apunta tres **puntos positivos** para el primer colocado de cada grupo y dos puntos para los segundo colocados.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión

(mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.
- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.
- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - treinta y seis bolos, nueve para cada grupo.

- los bolos son de madera, con forma troncocónica de 550 mm de largo, 100 mm de diámetro en la base y 40 mm en su parte alta.
- doce pelotas, tres para cada grupo.
- las pelotas son de madera y tienen un diámetro aproximado de 6 centímetros.
- los bolos y las pelotas pertenecen al centro educativo y se guardan en el almacén del gimnasio.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir.

- un sobre de cartulina con veinticuatro papelitos, con los números del 1 al 4; para separar los cuatro grupos.
- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado donde apunta los positivos a los vencedores de cada grupo.
- una ficha de resultados para cada grupo. La ficha consiste en una tabla: las columnas corresponden a los cinco intentos/rodadas, y las filas a los nombres de los seis participantes de cada grupo.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quien decide por esta actividad/juego.
- el maestro explica detalladamente la actividad al alumnado.
- son cuatro grupos, cada uno con seis jugadores.
- el maestro opta por organizar los **cuatro grupos** a suertes, es decir, mediante sorteo. Según el papelito que coja el estudiante corresponde al grupo 1, 2, 3 ó 4.
- el alumnado celebra cuando sus amigos/as cogen el mismo número, pues serán del mismo grupo, aunque “rivales”
- se observa que algunos niños habilidosos de la clase hacen **trampas** para ayudarse entre ellos y perjudicar a los más débiles. Por ejemplo, acusar que algunos niños y niñas han pasado la línea en el lanzamiento y punirles, mientras que se permite a los suyos. En ocasiones, los recogedores derriban los bolos de sus amigos cuando tienen oportunidad, entre otras trampas; además de defenderse entre ellos en las discusiones sobre las mismas.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - es uno de los dos juegos realizados en esta sesión (“1, 2, 3 carabin caraban” y “Bolos”).

- son destinados aproximadamente **veintisiete minutos** para este juego; de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.
- las clases de los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el maestro explica que en esta semana y en la próxima se realizaran juegos tradicionales de Castilla y León, porque se celebra el día de esta comunidad autónoma en la siguiente semana.

- cada grupo acaba la actividad cuando el último jugador de la fila realiza su último lanzamiento de la quinta rodada. El grupo suma los puntos de cada jugador para definir el vencedor.

- cuando todos los grupos han terminado, se reúnen alrededor del maestro para decirle la puntuación de los jugadores. El maestro apunta tres **puntos positivos** para el primer colocado de cada grupo y dos puntos para los segundo colocados.

Unidad didáctica: Juegos tradicionales de Castilla y León (Unidad didáctica 11)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz (sin comunicación motriz)

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: otros

Subespacio: objetivo material (fijo)

Esquema de roles:

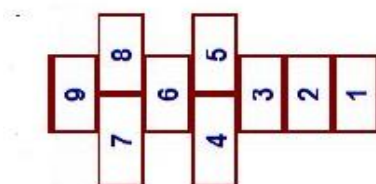
	LANZADOR	ESPERA (L.E)	RECOGEDOR (L.E)
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Realiza los lanzamientos en solitario	- Está con los demás esperas de su grupo	- Facilita la ejecución de la tarea recogiendo los bolos tras cada lanzamiento
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está prohibido de pisar o pasar la línea de la colchoneta: los lanzamientos deben ser realizados detrás de la línea - Intenta derribar el mayor número posible de bolos, lanzando la pelota en línea recta	- Está de pie en fila con los demás jugadores en la “zona azul” (colchoneta del gimnasio)	- Está de pie al lado de la zona de los bolos (en la zona de baldosas)
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Se convierte en lanzador cuando el que era acaba de realizar su último intento - Es lanzador mientras ejecuta sus tres lanzamientos de cada una de las cinco rodadas - Cuando acaba su último lanzamiento, de cada rodada, se convierte en espera	- Se convierte en espera cuando, al ser lanzador, acaba de realizar su último lanzamiento - Se convierte en recogedor cuando es el primer espera de la fila	- Se convierte en recogedor cuando es el primer espera de la fila - Se convierte en lanzador cuando el que era lanzador realiza su tercer lanzamiento
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de tres pelotas de madera para realizar los tres lanzamientos - Intenta derribar el número máximo de bolos, que son 9 en total		- Recoge las pelotas y los bolos tras cada lanzamiento del lanzador

Nº: 178

Fecha: 14/04/2010 (miércoles)

LA RAYUELA I

Situación inicial: el maestro explica la actividad detalladamente a los veinticuatro alumnos y alumnas. El maestro organiza el alumnado en cuatro grupos. La actividad acontece en la cancha multiuso del colegio, en la que el **alumnado dibuja las cuatro rayuelas** con tizas blancas. Cada grupo se coloca en una rayuela. La rayuela consiste en una figura dividida en nueve casillas, con aproximadamente 40 por 50 centímetros cada una, que están dispuestas de la siguiente manera:



Los participantes de cada grupo se colocan en fila antes del principio de la rayuela y deberán respetar este orden durante toda la actividad. El primer jugador de la fila posee una piedrita.

Desarrollo: cada grupo empieza la tarea de forma autónoma en el momento en que el primer participante de la fila lanza la piedra a la primera casilla. El juego consiste en lanzar la piedrita a cada una de las casillas, comenzando por la primera, y haciendo cada vez un recorrido de ida y vuelta, saltando a la "pata coja". Es decir, se tira la piedra dentro de la casilla 1, sin que toque los bordes. Se salta a la casilla 2 en un pie, y en esa misma posición se recorre casilla por casilla hasta llegar al final y se hace el recorrido inverso. Al llegar a la casilla 2, siempre en un solo pie, se recoge la piedra de la casilla 1, y se la saltea, finalizando esa ronda. Las rondas siguen igual, pero arrojando la piedra en la casilla 2, y en las demás sucesivamente. La casilla que contiene la piedrita nunca se puede pisar y en las casillas paralelas (4-5 y 7-8) se apoyan los dos pies, uno en cada una de ellas, permitiéndose el "descanso", excepto cuando alguna de ellas contiene la piedra; ésta que siempre se recoge en la vuelta. Si el jugador comete alguna falta, el turno pasa al siguiente participante. Las faltas pueden ser tirar la piedra fuera de la casilla correspondiente o en un borde; pisar con los dos pies dentro de la misma casilla; pisar fuera de la casilla correspondiente o en un borde. Los jugadores respetan el orden de la fila para las intervenciones. Cuando el jugador falla en su intervención se va al final de la fila y cuando sea otra vez su turno reanuda desde la casilla donde había cometido la falta. El objetivo de cada jugador es arrojar la piedra en la última casilla.

Finalización: cuando un jugador arroja la piedra en la última casilla se va hacia el maestro: coge la maza y el tambor y lo toca para avisar a los demás participantes que ha logrado, y el maestro le apunta dos **puntos positivos** en la lista de clase. Los demás ejecutores siguen intentando y el ganador vuelve al juego recomenzando por la primera casilla y si logra otra vez ganará apenas un positivo por cada logro. El maestro marca el final de la actividad a los **treinta y cinco** minutos de su inicio.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en la cancha multiuso del patio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los miércoles del curso académico las clases acontecen en el patio, y los martes en el gimnasio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- la cancha multiuso mide aproximadamente cuarenta por veinte metros, está dividida transversalmente por una línea central y dispone de dos porterías, una de frente a la otra en cada extremo de la cancha, que miden dos metros de altura y tres de anchura.

- la cancha multiuso es descubierta, dispone de una valla en un lateral que da a la calle. Hay dos vallas que separan la cancha del jardín, que ocupa un lateral y un fondo de la cancha. El otro fondo también tiene valla, que separa la cancha del parque de niños

- el **alumnado dibuja las rayuelas** con tizas blancas en la cancha. La rayuela consiste en una figura dividida en nueve casillas con aproximadamente 40 por 50 centímetros cada una.

Objeto: - una piedrita para cada grupo.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado donde apunta los puntos positivos.

- los participantes de cada grupo disponen de tizas blancas para dibujar su rayuela.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el profesor de educación física quien decide por este juego.

- el maestro organiza los estudiantes en cuatro grupos y manda cada uno para una rayuela. Los grupos son los mismos del trabajo de la asignatura “Conocimientos del Medio”, que imparte el mismo profesor.

- los participantes de cada grupo deben permanecer en fila y respetar el mismo orden durante todo el transcurrir de la actividad. Entretanto, se observa que en algunos grupos los elementos no permanecen en fila pero sí respetan el orden de intervención avisando a los demás en sus turnos cuando no se encuentran atentos.

- el maestro observa el juego e interviene en los conflictos y cuando algún jugador abandona la actividad.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - es la única actividad de esta sesión: se destinan aproximadamente **treinta y cinco minutos** para este juego; de los cincuenta minutos de la clase de educación física.

- las clases de los miércoles tienen una duración de cincuenta minutos, diferentemente de las clases de los martes que duran cincuenta y cinco minutos.

- en la semana pasada, el maestro explicó que en esta semana y en la próxima se realizaran juegos tradicionales de Castilla y León, porque se celebra el día de esta comunidad autónoma.

- un jugador es ganador cuando arroja la piedra en la última casilla: se va hacia el maestro que le apunta dos **puntos positivos** en la lista de clase. Los demás siguen intentando y el ganador vuelve al juego: recomienza por la primera casilla y si logra finalizarla otra vez ganará apenas un positivo por cada logro.

- el maestro marca el final de la actividad porque acaba la sesión.

Unidad didáctica: Juegos tradicionales de Castilla y León (Unidad didáctica 11)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz (sin comunicación motriz)

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: a atravesar

Esquema de roles:

	SALTADOR	ESPERA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Ejecuta la tarea motriz en solitario	- Está con los demás esperas
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en un terreno liso (cancha multiuso) - Tiene que atravesar una figura constituida por 9 casillas (forma de un avión), saltando a la pata coja - Hace un recorrido de ida y vuelta en cada ronda (cada vez que lanza la piedra en una casilla diferente) - No puede pisar en la casilla que está la piedra, debe saltarla	- Está de pie en fila con los demás esperas
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es saltador en su turno de realizar la tarea - Si comete una falta se convierte en espera y volverá a ser saltador cuando sea otra vez su turno - Gana dos puntos positivos si arroja la piedra en la última casilla, la 9	- Se convierte en saltador cuando es el primer de la fila - Vuelve a convertirse en espera cuando falla
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de una piedrita para lanzar en las casillas	

Nº: 179

Fecha: 20/04/2010 (martes)

CAMPO QUEMADO X (SORDOMUDO)

Situación inicial: veintidós alumnos y alumnas se colocan delante de las espalderas del gimnasio: el maestro va pasando por cada uno de los estudiantes e intercaladamente les va mandando para uno u otro campo para formar los dos equipos. Los equipos deciden quien comenzará el partido en el cementerio de su equipo. El terreno de juego es la colchoneta del gimnasio, que es lisa, recubierta en lona de PVC y mide aproximadamente cinco por doce metros. Tres bancos suecos delimitan los espacios del juego: uno representa la línea central que separa los campos adversarios y los otros dos separan el campo del cementerio adversario, que está al fondo del campo adversario. El maestro, que está en un lateral del campo, dispone de un balón de goma blando de color amarillo con un diámetro aproximado de veinte centímetros. El maestro señala que está **prohibido hablar o gritar** durante el partido y que el jugador que lo haga será **eliminado** del juego.

Desarrollo: el juego comienza cuando el maestro lanza el balón hacia arriba desde un lateral del banco que separa los dos campos: ambos equipos lo disputan desde sus respectivos campos. 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 prisionero. Los jugadores del equipo (jugadores de campo y prisioneros), cuando en posesión del balón, pueden realizar 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 en el cementerio se convierte en jugador de campo cuando algún jugador de su equipo es golpeado. Los demás prisioneros solo podrán convertirse en jugador de campo si golpean a algún jugador de campo del equipo adversario. Cuando el balón sale del terreno de juego, en el lateral de la colchoneta, los propios jugadores recuperan el balón que pertenecerá a uno u otro equipo dependiendo del lugar que se sitúe el balón, es decir, según la línea imaginaria que da continuidad a los bancos que delimitan los campos (y cementerios). En este caso, el jugador que recupera el balón debe volver a su campo para lanzarlo o pasarlo.

Finalización: el juego acaba cuando el último jugador de campo es golpeado: el otro equipo es vencedor. Los jugadores del equipo vencedor se colocan en fila para que el maestro les apunte el **punto positivo** en la lista de clase.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Este juego acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en

lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.
- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.
- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.
- tres bancos suecos delimitan los espacios del juego: uno representa la línea central que separa los campos adversarios y los otros dos separan el campo del cementerio adversario, que está al fondo del campo adversario.

Objeto: - un balón de goma, blando, color amarillo con cuadros negros y que tiene un diámetro aproximado de veinte centímetros.

- el balón pertenece al colegio y se guarda en una caja con otros balones iguales, que está en el gimnasio.

Material de apoyo: - tres bancos suecos para separar los diferentes espacios del juego (campos y cementerios).

- 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 se guardan en el gimnasio.
- cuatro estudiantes recogen y colocan los bancos en la posición para el juego. Son los encargados del material, es decir, los alumnos y alumnas que corresponden a providenciar y guardar los materiales necesarios para las clases en este mes.
- el maestro dispone de un silbato que utiliza para arbitrar el juego.
- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado donde apunta los puntos positivos.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el profesor de educación física quien decide por este juego.
- una alumna parece decepcionada con la elección del Campo quemado, posiblemente porque esperaba un juego diferente de los que siempre se hacen en clase, ya que es la unidad didáctica de los juegos tradicionales de Castilla y León.
- el maestro opta por organizar los dos equipos a suertes, es decir, va pasando por cada uno de los estudiantes e, intercaladamente, les va mandando para uno u otro campo.
- los participantes de cada equipo deciden quien comenzará el partido en el cementerio.
- antes del inicio del partido el maestro señala que **está prohibido hablar o gritar** en el juego y que el jugador que lo haga será eliminado. El maestro justifica su decisión contando que una vez estuvo en la asociación de sordomudos, donde jugó al Campo quemado en silencio y fue divertido. Entretanto, es posible que el maestro haya inventado esta norma para evitar que griten porque estaba **molesto**. Eso porque, en la clase de hoy el alumnado está **muy eufórico**, todavía más que en otros días. Además, suelen gritar excesivamente en el Campo quemado, por lo que es probable que el maestro se haya precavido. La norma ha funcionado y el maestro parecía contento.
- las chicas y algunos chicos, una vez en el cementerio allí permanecen, pues casi no tienen oportunidad de intentar salvarse, ya que son los chicos habilidosos que lo hacen. Entretanto, en el juego de hoy han participado más que en otros días, ya que los niños habilidosos no tenían el recurso oral para exigirles que les pasasen el balón cuando lo cogían.

- el maestro observa el juego y se hace de juez: decide y pita con el silbato cuando algún jugador es golpeado; así como elimina los estudiantes si incumplen la norma de no hablar o gritar.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es uno de los dos juegos realizados en esta sesión (“Campo quemado” y “Frío o caliente”).

- el maestro ha destinado los primeros minutos de la sesión para explicar el funcionamiento de la actividad “Camino de Santiago”, que ocurrirá mañana, miércoles.

- son destinados aproximadamente **veinte minutos** para este juego; de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases de los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- en la semana pasada, el maestro explicó que en esta semana y en la próxima se realizaran juegos tradicionales de Castilla y León, porque se celebra el día de esta comunidad autónoma.

- el juego acaba cuando el último jugador de campo de uno de los equipos es golpeado; y el otro equipo es vencedor.

- los jugadores del equipo vencedor ganan un **punto positivo**.

Unidad didáctica: Juegos tradicionales de Castilla y León (Unidad didáctica 11)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación-oposición (con comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

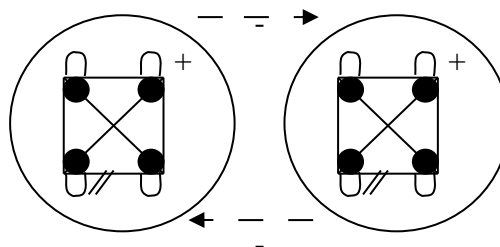
Red social: duelo simétrico por equipos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal adversario: sin contacto

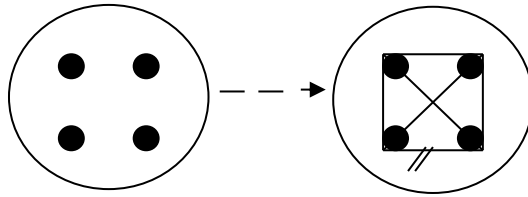
Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



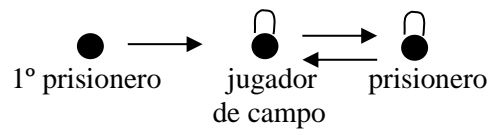
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: local

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	1º PRISIONERO	PRISIONERO	JUGADOR DE CAMPO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Puede realizar pases con los jugadores de campo de su equipo - Intenta golpear a los jugadores de campo del equipo adversario, para convertirlos en prisioneros - Está prohibido de hablar con los demás jugadores 	<ul style="list-style-type: none"> - Puede realizar pases con los jugadores de campo y prisioneros de su equipo - Intenta golpear a los jugadores de campo del equipo adversario, para convertirlos en prisioneros - Está prohibido de hablar con los demás jugadores 	<ul style="list-style-type: none"> - Evita ser golpeado por el balón que tira el prisionero y jugadores de campo adversarios - Puede realizar pases con los jugadores de campo y prisioneros de su equipo - Intenta golpear a los jugadores de campo del equipo adversario, para convertirlos en prisioneros - Está prohibido de hablar con los demás jugadores
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza en el cementerio correspondiente a su equipo, que está al fondo del campo adversario 	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza en el cementerio correspondiente a su equipo, que está 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 prisionero 	<ul style="list-style-type: none"> - Se convierte en jugador de campo si golpea a algún jugador de campo adversario 	<ul style="list-style-type: none"> - Si es golpeado se convierte en prisionero - El juego termina cuando todos los jugadores de campo de uno de los equipos son convertidos en prisioneros, y el otro equipo es el ganador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Va a por el balón (en la zona del cementerio), intentando cogerlo para recuperarlo 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 del cementerio), intentando cogerlo para recuperarlo a su equipo - Tira el balón hacia los jugadores de campo adversario, intentando golpearlos 	<ul style="list-style-type: none"> - Se esquivo 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 recuperarlo a su equipo - Tira el balón hacia los jugadores de campo adversario, intentando golpearlos

Nº: 180

Fecha: 20/04/2010 (martes)

FRÍO O CALIENTE

Situación inicial: el maestro explica el juego a los veintidós alumnos y alumnas. Los dos equipos son los mismos del juego anterior que, para formarlos, los estudiantes se colocan delante de las espalderas del gimnasio y el maestro va pasando por cada uno, e intercaladamente, les va mandando para uno u otro campo. Para este juego, el espacio es todo el gimnasio y el pasillo, donde están los baños. El gimnasio es liso, cubierto, mide aproximadamente doce por veinte metros, dispone de una colchoneta azul que ocupa casi la mitad de su extensión, posee diversas espalderas, y en ello se guardan numerosos materiales. El maestro decide cual equipo empezará escondiendo el “mensaje”. El otro equipo sale al pasillo y cierra la puerta del gimnasio. El “mensaje” es un papelito blanco que está escrita una frase.

Desarrollo: la actividad comienza cuando el equipo que está en el interior del gimnasio empieza a examinar dónde esconder el papelito. Los jugadores cooperan para esconder el papelito, buscando juntos el mejor escondite, que pueden ser: los materiales (plintos, colchonetas, cajas de balones, aros, cama elástica, entre muchos otros), las espalderas, las cajas de sonido encima de las espalderas, etc. En el momento en que el equipo acaba de esconder el papelito lo comunica al maestro y se sientan reunidos en el centro de la “zona azul” (colchoneta del gimnasio). El maestro prepara su cronómetro y abre la puerta del gimnasio para que el otro equipo entre para buscar el papelito. El equipo rastrea todo el gimnasio con el fin de encontrar el papelito en el menor tiempo posible. Para eso, algunos jugadores optan por buscarlo en parejas, tríos, grupos o en solitario. El otro equipo va señalando si los rastreadores están “calientes” o “fríos”; es decir, si se acercan o distancian del papelito. Por ejemplo, “¡María está caliente!”, “¡Verónica está quemando!”.

Finalización: acaba cuando el equipo encuentra el papelito. En este momento el maestro detiene el cronómetro y apunta el tiempo que el equipo ha tardado en encontrarlo. Los equipos intercambian de roles: los que rastreaban pasan a esconder el papelito, y los que habían escondido el papelito salen al pasillo. El equipo que encuentre el papelito en el menor tiempo es el vencedor. Los participantes del equipo vencedor se colocan en fila y el maestro les apunta un **punto positivo**.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.
- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - un papelito para cada equipo.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado donde apunta los puntos positivos.
- el maestro posee un cronómetro para marcar el tiempo que cada equipo tarda en encontrar el papelito.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el profesor de educación física quien decide por este juego.
- el maestro opta por organizar los dos equipos a suertes, es decir, va pasando por cada uno de los estudiantes e, intercaladamente, les va mandando para uno u otro campo.
- es el maestro que decide cual equipo empieza con el turno de esconder el papelito.
- el equipo que ha escondido el papel y espera mientras que el equipo adversario lo busque debe orientarles diciendo si se encuentran cerca o lejos del mensaje, gritando caliente o frío. Entretanto la mayoría de los participantes no lo llevan en serio y dicen lo que les apetece, **engañando** en muchas ocasiones al otro equipo.
- el maestro observa el juego y marca los tiempos. Entretanto, no interviene cuando los equipos dan las instrucciones erróneas.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - es uno de los dos juegos realizados en esta sesión (“Campo quemado” y “Frío o caliente”).

- el maestro ha destinado los primeros minutos de la sesión para explicar el funcionamiento de la actividad “Camino de Santiago”, que ocurrirá mañana, miércoles.
- son destinados aproximadamente **quince minutos** para este juego; de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.
- las clases de los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.
- en la semana pasada, el maestro explicó que en esta semana y en la próxima se realizaran juegos tradicionales de Castilla y León, porque se celebra el día de esta comunidad autónoma.
- el turno de cada equipo de buscar el papelito acaba cuando el equipo lo encuentra: el maestro detiene el cronómetro y apunta el tiempo que el equipo ha tardado. El equipo que encuentre el papelito en el menor tiempo es el vencedor.
- los jugadores del equipo vencedor ganan un **punto positivo**.

Unidad didáctica: Juegos tradicionales de Castilla y León (Unidad didáctica 11)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (con comunicación motriz)

Dominio: CAI

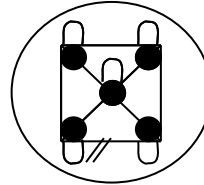
Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: objetivo material (fijo)

Esquema de roles:

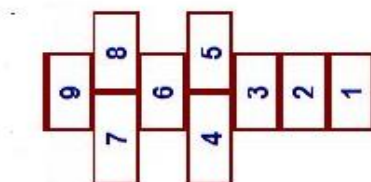
	ESCONDEDOR	ESPERA	RASTREADOR	JUEZ
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Coopera con los demás escondedores	- Están con los demás esperas	- Coopera con los demás rastreadores para encontrar el papelito	- Facilita la ejecución de la actividad
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Busca un escondite por todo el gimnasio que dispone de los materiales (plintos, colchonetas, cajas de balones, aros, cama elástica, entre muchos otros), las espalderas, las cajas de sonido encima de las espalderas, etc.	- Está sentado en la colchoneta (“zona azul”)	- Rastrea el papelito por todo el gimnasio que dispone de los materiales (plintos, colchonetas, cajas de balones, aros, cama elástica, entre muchos otros), las espalderas, las cajas de sonido encima de las espalderas, etc.	- Está de pie en un lateral del gimnasio
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es escondedor cuando, en el turno de su equipo esconder el papelito, buscan un sitio para esconderlo	- Es espera cuando, en el turno de su equipo esconder el papelito, aguardan que los rastreadores lo encuentren	- Es rastreador en el turno de su equipo buscar el papelito - Intenta encontrar el papelito en el menor tiempo posible	- Marca el inicio - Marca el tiempo que tarda el equipo de los rastreadores
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Esconde el papelito		- Busca el papelito	- Dispone de un cronómetro

Nº: 181

Fecha: 21/04/2010 (miércoles)

LA RAYUELA II

Situación inicial: el maestro explica la actividad a los veinticuatro alumnos y alumnas. El maestro organiza el alumnado en cuatro grupos. La actividad acontece en la cancha multiuso, donde **están dibujadas diversas rayuelas** con tizas blancas. Cada grupo se coloca en una rayuela. La rayuela consiste en una figura dividida en nueve casillas, con aproximadamente 40 por 50 centímetros cada una, que están dispuestas de la siguiente manera:



Los participantes de cada grupo se colocan en fila antes del principio de la rayuela y deberán respetar este orden durante toda la actividad. El primer jugador de la fila posee una piedrita.

Desarrollo: cada grupo empieza la tarea de forma autónoma en el momento en que el primer participante de la fila lanza la piedra a la primera casilla. El juego consiste en lanzar la piedrita a cada una de las casillas, comenzando por la primera, y haciendo cada vez un recorrido de ida y vuelta, saltando a la "pata coja". Es decir, se tira la piedra dentro de la casilla 1, sin que toque los bordes. Se salta a la casilla 2 en un pie, y en esa misma posición se recorre casilla por casilla hasta llegar al final y se hace el recorrido inverso. Al llegar a la casilla 2, siempre en un solo pie, se recoge la piedra de la casilla 1, y se la saltea, finalizando esa ronda. Las rondas siguen igual, pero arrojando la piedra en la casilla 2, y en las demás sucesivamente. La casilla que contiene la piedrita nunca se puede pisar y en las casillas paralelas (4-5 y 7-8) se apoyan los dos pies, uno en cada una de ellas, permitiéndose el "descanso", excepto cuando alguna de ellas contiene la piedra; ésta que siempre se recoge en la vuelta. Si el jugador comete alguna falta, el turno pasa al siguiente participante. Las faltas pueden ser tirar la piedra fuera de la casilla correspondiente o en un borde; pisar con los dos pies dentro de la misma casilla; pisar fuera de la casilla correspondiente o en un borde. Los jugadores respetan el orden de la fila para las intervenciones. Cuando el jugador falla en su intervención se va al final de la fila y cuando sea otra vez su turno reanuda desde la casilla donde había cometido la falta. El objetivo de cada jugador es arrojar la piedra en la última casilla.

Finalización: cuando un jugador arroja la piedra en la última casilla se va hacia el maestro: coge la maza y el tambor y lo toca para avisar a los demás participantes que ha ganado, y el maestro le apunta dos **puntos positivos** en la lista de clase. Los demás ejecutores siguen intentando y el ganador vuelve al juego recomenzando por la primera casilla y a partir de este momento si logra otra vez ganará apenas un positivo por cada logro. El maestro marca el final de la actividad a los **cuarenta minutos** de su inicio.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en la cancha multiuso del patio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los miércoles del curso académico las clases acontecen en el patio, y los martes en el gimnasio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- la cancha multiuso mide aproximadamente cuarenta por veinte metros, está dividida transversalmente por una línea central y dispone de dos porterías, una de frente a la otra en cada extremo de la cancha, que miden dos metros de altura y tres de anchura.

- la cancha multiuso es descubierta, dispone de una valla en un lateral que da a la calle. Hay dos vallas que separan la cancha del jardín, que ocupa un lateral y un fondo de la cancha. El otro fondo también tiene valla, que separa la cancha del parque de niños.

- en la cancha **están dibujadas diversas rayuelas** con tizas blancas. La rayuela consiste en una figura dividida en nueve casillas, con aproximadamente 40 por 50 centímetros cada una.

Objeto: - una piedrita para cada grupo.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado donde apunta los puntos positivos.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el profesor de educación física quien decide por este juego.

- el maestro organiza los estudiantes en cuatro grupos y manda cada uno para una rayuela. Los grupos son los mismos del trabajo de la asignatura “Conocimientos del Medio”, que imparte el mismo profesor.

- los participantes de cada grupo deben permanecer en fila y respetar el mismo orden durante todo el transcurrir de la actividad. Entretanto, se observa que en algunos grupos los elementos no permanecen en fila pero sí respetan el orden de intervención avisando a los demás en sus turnos cuando no se encuentran atentos.

- el maestro observa el juego e interviene en los conflictos y/o cuando algún jugador abandona la actividad.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - es la única actividad de esta sesión: se destinan aproximadamente **cuarenta minutos** para este juego; de los cincuenta minutos de la clase de educación física.

- las clases de los miércoles tienen una duración de cincuenta minutos, diferentemente de las clases de los martes que duran cincuenta y cinco minutos.

- en la semana pasada, el maestro explicó que en esta semana y en la próxima se realizaran juegos tradicionales de Castilla y León, porque se celebra el día de esta comunidad autónoma.

- un jugador es ganador cuando arroja la piedra en la última casilla: se va hacia el maestro que le apunta **dos puntos positivos** en la lista de clase. Los demás ejecutores siguen intentando y el ganador vuelve al juego recomenzando por la primera casilla y si logra otra vez ganará apenas un positivo por cada logro.

- el maestro marca el final de la actividad porque acaba la sesión.

Unidad didáctica: Juegos tradicionales de Castilla y León (Unidad didáctica 11)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz (sin comunicación motriz)

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: a atravesar

Esquema de roles:

	SALTADOR	ESPERA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Ejecuta la tarea motriz en solitario	- Está con los demás esperas
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en un terreno liso (cancha multiuso) - Tiene que atravesar una figura constituida por 9 casillas (forma similar a un avión), saltando a pata coja - Hace un recorrido de ida y vuelta para cada ronda (cada vez que lanza la piedra en una casilla diferente) - No puede pisar en la casilla que está la piedra, debe saltarla	- Está de pie en fila con los demás esperas
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es saltador en su turno de realizar la tarea - Si comete una falta se convierte en espera y volverá a ser saltador cuando sea otra vez su turno - Gana dos puntos positivos si arroja la piedra en la última casilla, la 9	- Se convierte en saltador cuando es el primer de la fila - Vuelve a convertirse en espera cuando falla
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de una piedrita para lanzar en las casillas	

Nº: 182

Fecha: 27/04/2010 (martes)

PASES EN PAREJAS

Situación inicial: el maestro explica la actividad a los veinticuatro alumnos y alumnas. A pedido del profesor, el alumnado se organiza en parejas. El espacio para la actividad es la “zona azul”, que es la colchoneta del gimnasio: lisa, recubierta en lona de PVC y mide aproximadamente cinco por diecinueve metros. Las parejas se distribuyen por el espacio: se colocan paralelas a lo largo de la zona azul a unos dos metros de distancia entre ellas. Cada pareja se coloca de cara a unos tres metros de distancia. Un jugador de la pareja posee un balón de plástico.

Desarrollo: cada pareja comienza la tarea de forma autónoma en el momento en que empiezan a realizar los pases. La tarea consiste en realizar pases con el compañero: se recibe el balón con las dos manos y se lo pasa con una mano. Se debe evitar dejar el balón caer al suelo.

Finalización: el maestro marca el final de la actividad para pasar a la próxima prevista.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Esta actividad acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - doce balones de goma, uno para cada pareja.

- los balones son de goma, blandos, amarillos con cuadros negros y tienen un diámetro aproximado de veinte centímetros.

- los balones pertenecen al colegio y se guardan en una caja con otros balones iguales, que está en el gimnasio.

- en las diferentes actividades de la sesión de hoy se utilizan los mismos balones.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).
- es el maestro quien decide por esta actividad.
- el maestro explica la actividad al alumnado.
- a pedido del maestro, el alumnado se organiza en parejas.
- el alumnado está **muy eufórico** y el maestro se enfada en diversas ocasiones, principalmente al explicar la actividad.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades realizadas en esta sesión, en la que el maestro ha propuesto **nueve tareas motrices** diferentes.

- son destinados aproximadamente **cuatro minutos** para esta actividad; de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases de los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el maestro marca el final del juego para pasar al próximo previsto.

- el profesor explica la nueva unidad didáctica en el principio de la sesión. Según él, en cada clase de esta unidad se realizará juegos/actividades con un objeto diferente. En la clase de hoy el material es la pelota y el maestro titula la sesión “Todo en pelotas”.

Unidad didáctica: Ejercicios con objetos (Unidad Didáctica 12)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (con comunicación motriz)

Dominio: CAI

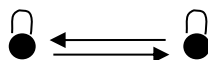
Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Contacto corporal adversario:

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:

	EJECUTOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Coopera con su pareja, que también es ejecutor, para realizar los pases
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en un terreno liso, que es la colchoneta del gimnasio - Está de cara con su pareja a unos 3 metros de distancia - Realiza los pases en la altura del pecho
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es ejecutor en toda la actividad - Detiene los pases cuando el maestro marca el final de la actividad
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Realiza pases con un balón de goma

Nº: 183

Fecha: 27/04/2010 (martes)

DESPLAZÁNDOSE EN ZIGZAG BOTANDO EL BALÓN

Situación inicial: el maestro explica la actividad a los veinticuatro alumnos y alumnas. El espacio para la actividad es la “zona azul”, que es la colchoneta del gimnasio: lisa, recubierta en lona de PVC y mide aproximadamente cinco por diecinueve metros. Los jugadores se distribuyen por el espacio: se forman dos filas paralelas a lo largo de la zona azul, a una distancia aproximada de 3 metros la una de la otra. En cada fila, los participantes están a unos dos metros del jugador que está detrás de él y delante. El primer participante de la fila de la derecha, que está del lado de las espalderas, posee un balón de plástico.

Desarrollo: la actividad comienza cuando el maestro hace sonar el silbato: el participante que dispone del balón comienza a correr. La tarea consiste en correr botando el balón alrededor de la zona azul/colchoneta, en sentido horario, haciendo zigzag en los participantes que están de pie, en espera. Cuando el jugador llega al sitio en que estaba, detiene la carrera y pasa el balón a la persona que está detrás, ésta que realizará el mismo recorrido botando el balón y se lo entregará al participante de atrás cuando acabe su recorrido para que él también lo haga; y así ocurre repetidamente.

Finalización: acaba cuando todos los participantes han hecho el recorrido botando el balón. Se reanuda la actividad, ahora desplazándose en el sentido contrario, anti horario.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Esta actividad acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - un balón de goma, blando, amarillo con cuadros negros y un diámetro aproximado de veinte centímetros.

- el balón pertenece al colegio y se guarda en una caja con otros balones iguales, que está situada en el gimnasio.

- en las diferentes actividades de la sesión de hoy se utilizan los mismos balones.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir.
- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).
- es el maestro quien decide por esta actividad.
- el maestro explica la actividad al alumnado.
- el alumnado está **muy eufórico** y el maestro se enfada en diversas ocasiones, principalmente al explicar la actividad.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades realizadas en esta sesión, en la que el maestro ha propuesto **nueve tareas motrices** diferentes.

- son destinados aproximadamente **cuatro minutos** para esta actividad; de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases de los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el profesor explica la nueva unidad didáctica en el principio de la sesión. Según él, en cada clase de esta unidad se realizará juegos/actividades con un objeto diferente. En la clase de hoy el material es la pelota y el maestro titula la sesión "Todo en pelotas".

- el maestro marca el final de la actividad para pasar a la próxima prevista cuando el último jugador, en la segunda rodada, acaba de correr botando el balón.

Unidad didáctica: Ejercicios con objetos (Unidad Didáctica 12)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (con comunicación motriz)

Dominio: CAI

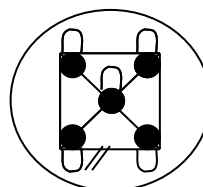
Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Contacto corporal adversario:

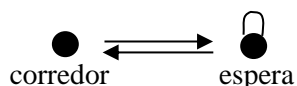
Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: local

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: a atravesar

Esquema de roles:

	CORREDOR	ESPERA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Recibe el balón del que era corredor - Se desplaza desviándose de los esperas - Pasa el balón al próximo participante 	<ul style="list-style-type: none"> - Está en fila con los demás esperas - Permanece erecto para que el corredor le haga un zigzag, sin ser molestado
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Corre botando el balón alrededor de la zona azul/colchoneta haciendo zigzag en todos los esperas - Cuando llega al sitio de partida detiene la carrera y pasa el balón a la persona que está detrás 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en la colchoneta del gimnasio en una fila a un metro del espera que está delante y del que está detrás - Permanece estático para no molestar a los corredores
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Se convierte en corredor cuando el jugador que estaba delante suyo acaba el recorrido - Vuelve a convertirse en espera cuando acaba el recorrido 	<ul style="list-style-type: none"> - Es espera en casi la totalidad del tiempo - Se convierte en corredor en su turno, o sea, cuando el jugador que estaba delante suyo acaba el recorrido
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Debe botar el balón de goma, que es blando, para poder desplazarse 	

Nº: 184

Fecha: 27/04/2010 (martes)

LOS 10 PASES (EN PAREJAS)

Situación inicial: el maestro explica la actividad a los veinticuatro alumnos y alumnas. El alumnado se organiza en parejas, a pedido del profesor, antes del inicio de la primera actividad de la sesión. El espacio para la actividad es la “zona azul”, que es la colchoneta del gimnasio: lisa, recubierta en lona de PVC y mide aproximadamente cinco por diecinueve metros. Las parejas se distribuyen por el espacio: se colocan paralelas a lo largo de la zona azul, a unos dos metros de distancia entre ellas. Cada pareja se coloca de cara a unos tres metros de distancia. Un jugador de la pareja posee un balón de plástico.

Desarrollo: cada pareja comienza la tarea de forma autónoma en el momento en que empiezan a realizar los pases. La tarea consiste en realizar **10 pases** con el compañero: se recibe/“atrapa” el balón con las dos manos y se lo pasa con una mano. La pareja va contando los pases y diciéndolos en voz alta. Se debe evitar dejar el balón caer al suelo, sino la **pareja es eliminada** del juego.

Finalización: cada pareja acaba la tarea cuando realiza el décimo pase.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Esta actividad acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - doce balones de goma, uno para cada pareja.

- los balones son de goma, blandos, amarillos con cuadros negros y tienen un diámetro aproximado de veinte centímetros.

- los balones pertenecen al colegio y se guardan en una caja con otros balones iguales, que está situada en el gimnasio.

- en las diferentes actividades de la sesión de hoy se utilizan los mismos balones.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).
- es el maestro quien decide por esta actividad.
- el maestro explica la actividad al alumnado.
- las parejas son las mismas de la primera actividad de la sesión, en la que el propio alumnado ha escogido su pareja.
- el alumnado está **muy eufórico** y el maestro se enfada en diversas ocasiones, principalmente al explicar la actividad.
- antes del inicio de la actividad el maestro ha explicado que la pareja que deje el balón caer al suelo estará eliminada del juego. Entretanto, el alumnado hace diversas trampas, es decir: disimula y sigue jugando cuando deja el balón caer en el suelo; salta números al contar, etc. El maestro va pasando por las parejas para vigiarles, entretanto no es capaz de observar a todos. Por eso, solamente una pareja se elimina del juego por haber sido vista por el maestro o por haber sido honesta.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades realizadas en esta sesión, en la que el maestro ha propuesto **nueve tareas motrices** diferentes

- son destinados aproximadamente **tres minutos** para esta actividad; de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases de los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el profesor explica la nueva unidad didáctica en el principio de la sesión. Según él, en cada clase de esta unidad se realizará juegos/actividades con un objeto diferente. En la clase de hoy el material es la pelota y el maestro titula la sesión "Todo en pelotas".

- cada pareja acaba la tarea cuando realiza el centésimo pase. Cuando todas parejas han terminado el maestro pasa a la próxima actividad prevista.

Unidad didáctica: Ejercicios con objetos (Unidad Didáctica 12)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (con comunicación motriz)

Dominio: CAI

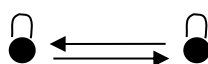
Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones: puntuación límite

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	EJECUTOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Coopera con su pareja, que también es ejecutor, para realizar los pases
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en un terreno liso, que es la colchoneta del gimnasio - Está de cara a su pareja a unos 3 metros de distancia - Realiza los pases en la altura del pecho - Evita dejar el balón caer en el suelo
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es ejecutor en toda la actividad - Si deja caer el balón la pareja está eliminada de la actividad - Detiene los pases cuando realiza el centésimo pase con su pareja
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Realiza pases con un balón de goma

Nº: 185

Fecha: 27/04/2010 (martes)

DESPLAZARSE BOTANDO EL BALÓN

Situación inicial: el maestro explica la actividad a los veinticuatro alumnos y alumnas. Los participantes se distribuyen por el terreno de juego, que es liso y corresponde a todo el gimnasio del colegio: cubierto, mide aproximadamente doce por veinte metros y dispone de una colchoneta que ocupa casi la mitad de su extensión (lisa, recubierta en lona de PVC y mide aproximadamente cinco por diecinueve metros). Cada participante posee un balón de goma.

Desarrollo: cada participante empieza la actividad de forma autónoma en el momento en que empieza a desplazarse botando el balón en el suelo. La actividad consiste en desplazarse por el gimnasio botando el balón. Los participantes deben ir cambiando la mano en la que bota el balón, es decir, en ocasiones botar con la mano derecha y en otras con la mano izquierda.

Finalización: el maestro marca el final de la actividad pasa a la próxima prevista.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.
- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.
- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.
- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - veinticuatro balones de goma, uno para cada pareja.

- los balones son de goma, blandos, amarillos con cuadros negros y tienen un diámetro aproximado de veinte centímetros.
- los balones pertenecen al colegio y se guardan en una caja con otros balones iguales, que está situada en el gimnasio.
- en las diferentes actividades de la sesión de hoy se utilizan los mismos balones.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quien decide por esta actividad.
- el maestro explica la actividad al alumnado.
- el alumnado está **muy eufórico** y el maestro se enfada en diversas ocasiones, principalmente al explicar la actividad.
- los participantes deben tener en cuenta a los demás para **no chocarse**.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades realizadas en esta sesión, en la que el maestro ha propuesto **nueve tareas motrices** diferentes

- son destinados aproximadamente **tres minutos** para esta actividad; de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases de los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el profesor explica la nueva unidad didáctica en el principio de la sesión. Según él, en cada clase de esta unidad se realizará juegos/actividades con un objeto diferente. En la clase de hoy el material es la pelota y el maestro titula la sesión "Todo en pelotas".

- el maestro marca el final de la actividad para pasar a la próxima prevista.

Unidad didáctica: Ejercicios con objetos (Unidad Didáctica 12)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz (sin comunicación motriz)

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	EJECUTOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Realiza la actividad en solitario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en un terreno liso, que es el gimnasio del colegio - Se desplaza (corriendo o andando) botando el balón por el espacio del gimnasio
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es ejecutor en toda la actividad
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Debe botar el balón de goma, que es blando, para desplazarse

Nº: 186

Fecha: 27/04/2010 (martes)

LANZANDO EL BALÓN A UNA DIANA

Situación inicial: el maestro explica la actividad a los veinticuatro alumnos y alumnas. El espacio para la actividad es el gimnasio del colegio: liso, cubierto, mide aproximadamente doce por veinte metros y dispone de una colchoneta que ocupa casi la mitad de su extensión (lisa, recubierta en lona de PVC y mide aproximadamente cinco por diecinueve metros). El profesor solicita a los participantes que se pongan en frente a una superficie lisa a unos dos metros de la misma. Los participantes se distribuyen por las superficies que dispone el gimnasio: columnas, parte superior de las espalderas, paredes, etc. En la superficie escogida, el participante elige una “diana”; es decir un punto (dibujo, raya, etc.) para acertarlo/darlo. Cada participante posee un balón de goma.

Desarrollo: cada participante empieza la actividad de forma autónoma en el momento en que empieza a lanzar el balón a su diana. La actividad consiste en lanzar el balón en la superficie plana intentando dar a la diana escogida. Se lanza el balón repetidamente y se debe evitar que éste caiga en el suelo, o sea, se “atrapa” el balón en rebote con las dos manos y se vuelve a lanzarlo con una mano; y así ocurre repetidamente.

Finalización: el maestro marca el final de la actividad para pasar a la próxima prevista.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - veinticuatro balones de goma, uno para cada pareja.

- los balones son de goma, blandos, amarillos con cuadros negros y tienen un diámetro aproximado de veinte centímetros.

- los balones pertenecen al colegio y se guardan en una caja con otros balones iguales, que está situada en el gimnasio.

- en las diferentes actividades de la sesión de hoy se utilizan los mismos balones.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y una lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quien decide por esta actividad.

- el maestro explica la actividad al alumnado.

- el alumnado está **muy eufórico** y el maestro se enfada en diversas ocasiones, principalmente al explicar la actividad.

- a lo largo de la actividad, algunos estudiantes se van desinteresando por la misma y la van abandonando para conversar, correr, luchar, lanzar el balón, hacer acrobacias, etc.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades realizadas en esta sesión, en la que el maestro ha propuesto **nueve tareas motrices** diferentes

- son destinados aproximadamente **cuatro minutos** para esta actividad; de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases de los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el profesor explica la nueva unidad didáctica en el principio de la sesión. Según él, en cada clase de esta unidad se realizará juegos/actividades con un objeto diferente. En la clase de hoy el material es la pelota y el maestro titula la sesión "Todo en pelotas".

- el maestro marca el final de la actividad para pasar a la próxima prevista.

Unidad didáctica: Ejercicios con objetos (Unidad Didáctica 12)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz (sin comunicación motriz)

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: objetivo material (fijo)

Esquema de roles:

	EJECUTOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Realiza la actividad en solitario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en un terreno liso, que es el gimnasio del colegio, en frente a una superficie lisa (columnas, paredes, etc.) - Determina una “diana” en la superficie lisa elegida - Lanza el balón en la superficie plana intentando dar a la diana: “atrapa” el balón en rebote con las dos manos y vuelve a lanzarlo con una mano - Debe evitar que el balón toque el suelo
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es ejecutor en toda la actividad - Lanza el balón repetidamente hasta que el maestro marca el final de la actividad
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de un balón de goma, que es blando - Lanza el balón a una diana

Nº: 187

Fecha: 27/04/2010 (martes)

CONDUCIENDO EL BALÓN CON LOS PIES

Situación inicial: el maestro explica la actividad a los veinticuatro alumnos y alumnas. Los participantes se distribuyen por el espacio, que es liso y corresponde a todo el gimnasio del colegio: cubierto, mide aproximadamente doce por veinte metros y dispone de una colchoneta que ocupa casi la mitad de su extensión (lisa, recubierta en lona de PVC y mide aproximadamente cinco por diecinueve metros). En la lateral del gimnasio, en la zona de baldosas, están colocados a lo largo del espacio doce conos a aproximadamente un metro los unos de los otros. Cada participante posee un balón de goma en el pie.

Desarrollo: cada participante empieza la actividad de forma autónoma en el momento en que empieza a desplazarse conduciendo el balón con los pies. La actividad consiste en dos tareas diferentes a las cuales los participantes pueden ir probando en diferentes momentos. Una de las tareas es desplazarse por el espacio de la colchoneta del gimnasio conduciendo el balón con los pies. La otra tarea consiste en hacer zigzags en los conos conduciendo el balón también con los pies.

Finalización: el maestro marca el final de la actividad pasa a la próxima prevista.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - veinticuatro balones de goma, uno para cada participante.

- los balones son de goma, blandos, amarillos con cuadros negros y tienen un diámetro aproximado de veinte centímetros.

- los balones pertenecen al colegio y se guardan en una caja con otros balones iguales, que está situada en el gimnasio.

- en las diferentes actividades de la sesión de hoy se utilizan los mismos balones.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y una lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.
- doce conos pequeños de plástico de diferentes colores. Los conos pertenecen al centro educativo y se guardan en el gimnasio.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).
 - es el maestro quien decide por esta actividad.
 - el maestro explica la actividad al alumnado.
 - el alumnado está **muy eufórico** y el maestro se enfada en diversas ocasiones.
 - los participantes deben tener en cuenta a los demás para **no chocarse**; así como para **utilizar los conos**.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades realizadas en esta sesión, en la que el maestro ha propuesto **nueve tareas motrices** diferentes.

- son destinados aproximadamente **cuatro minutos** para esta actividad; de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases de los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el profesor explica la nueva unidad didáctica en el principio de la sesión. Según él, en cada clase de esta unidad se realizará juegos/actividades con un objeto diferente. En la clase de hoy el material es la pelota y el maestro titula la sesión "Todo en pelotas".

- el maestro marca el final de la actividad para pasar a la próxima prevista.

Unidad didáctica: Ejercicios con objetos (Unidad Didáctica 12)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz (sin comunicación motriz)

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	EJECUTOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Realiza la actividad en solitario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en un terreno liso, que es el gimnasio del colegio - Se desplaza por el espacio de la colchoneta del gimnasio conduciendo el balón con los pies - Hace zigzags en los conos conduciendo el balón con los pies
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es ejecutor en toda la actividad - La actividad consiste en dos tareas diferentes a las que se puede ir probando en diferentes momentos
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de un balón de goma que es blando - Se desplaza conduciendo el balón con los pies, evitando perderlo

Nº: 188

Fecha: 27/04/2010 (martes)

LAS CUATRO ESTACIONES CON BALONES

Situación inicial: el maestro explica la actividad a los veinticuatro alumnos y alumnas. El profesor organiza el alumnado en cuatro grupos en función del número de clase y decide en cual “estación” empezará cada uno de los cuatro grupos. El espacio para la actividad es todo el gimnasio, que es un terreno liso, mide aproximadamente doce por veinte metros y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión, es lisa y recubierta en lona de PVC. Cada estación está dispuesta en una zona del gimnasio con sus correspondientes materiales:

- 1) Seis balones de goma, uno para cada participante. Los participantes se encuentran enfrente a las espalderas, cada uno delante de una “diana”, que son puntos rojos que están encima de las espalderas.
- 2) Diez conos dispuestos a lo largo del lateral del gimnasio, zona de baldosas, a aproximadamente un metro los unos de los otros. Cada participante posee un balón de goma.
- 3) Seis balones de goma, uno para cada participante, estos que se encuentran en el lateral del gimnasio, en la zona de baldosas.
- 4) Un cubo de plástico encima de una mesa que está en la colchoneta. A unos tres metros de la mesa están colocados tres conos de plástico para delimitar la zona de lanzamiento. Los participantes están en fila detrás de los conos y cada uno dispone de un balón de goma.

Desarrollo: los participantes de cada grupo empiezan a realizar la tarea que les corresponde. Las tareas correspondientes a las cuatro estaciones son las siguientes:

- 1) Lanzar el balón en la superficie plana intentando dar a la diana. Se lanza el balón repetidamente y se debe evitar que éste caiga en el suelo, o sea, se “atrapa” el balón en rebote con las dos manos y se vuelve a lanzarlo con una mano; y así ocurre repetidamente.
- 2) Desplazarse de un extremo a otro de los conos haciendo zigzags en cada uno de los conos, conduciendo el balón con los pies.
- 3) Desplazarse botando el balón. Los participantes deben ir cambiando la mano en la que bota el balón, es decir, en ocasiones botar con la mano derecha y en otras con la mano izquierda.
- 4) Lanzar el balón hacia el cubo intentando que éste entre en la “canasta”. Un participante realiza la tarea y los demás esperan su turno en la fila, ésta que debe ser respetada. Cada grupo permanece aproximadamente **tres minutos** en cada estación y pasa a la próxima en el momento en que el maestro determina. Es decir, el grupo que está en la estación 1 va a la 2, en la 2 a la 3, 3 a la 4 y de la 4 a la 1; y así ocurre repetidamente.

Finalización: el maestro marca el final de la actividad cuando todos los grupos han pasado por las cuatro estaciones.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen

en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.
- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.
- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.
- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - veinticuatro balones de goma, uno para cada participante.

- los balones son de goma, blandos, amarillos con cuadros negros y tienen un diámetro aproximado de veinte centímetros.
- los balones pertenecen al colegio y se guardan en una caja con otros balones iguales, que está situada en el gimnasio.
- en las diferentes actividades de la sesión de hoy se utilizan los mismos balones.
- un cubo de plástico también perteneciente al centro educativo.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato que utiliza para intervenir en la actividad, por ejemplo para marcar el momento en que cambian las estaciones.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y una lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.
- trece conos pequeños de plástico de diferentes colores. Los conos pertenecen al centro educativo y se guardan en el gimnasio.
- una mesa de madera, donde se apoya el cubo de plástico.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quien decide por esta actividad.
- el maestro explica detalladamente la actividad al alumnado.
- el profesor organiza el alumnado en cuatro grupos de seis estudiantes en función del **número de clase**. Es decir, del número 1 al 6 corresponden al grupo 1; del 7 al 12 al grupo 2; del 13 al 18 al 3; y del número 19 al 24 corresponden al grupo 4.
- el maestro de educación física interviene en la actividad, marcando cuando los grupos cambian de estación y va pasando por los grupos observando si ejecutan la tarea correctamente y, en el caso que no, les instruye.
- para ejecutar la tarea 4, los participantes del grupo están en fila y se van alternando.
- algunos estudiantes alborotan mientras ejecutan las estaciones. En ocasiones, el maestro interviene para pedirles calma/silencio.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - es una de las actividades realizadas en esta sesión, en la que el maestro ha propuesto **nueve tareas motrices** diferentes.

- son destinados aproximadamente **doce minutos** para esta actividad; de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.
- las clases de los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el profesor explica la nueva unidad didáctica en el principio de la sesión. Según él, en cada clase de esta unidad se realizará juegos/actividades con un objeto diferente. En la clase de hoy el material es la pelota y el maestro titula la sesión “Todo en pelotas”.
 - el maestro marca el inicio y el fin de la actividad; así como decide cuando los grupos pasan a la próxima estación.
 - cada grupo permanece aproximadamente tres minutos en cada estación.
- Unidad didáctica:** Ejercicios con objetos (Unidad Didáctica 12)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre
Objeto: con objeto
Relaciones: psicomotriz (sin comunicación motriz)
Dominio: CAI
Red social: en solitario
Red de comunicación motriz: exclusiva estable
Contacto corporal compañero:
Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca
Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria
Sistema puntuaciones:
Subespacio: otros (objetivo material, a atravesar, fuertemente rítmico)

Esquema de roles:

	PRACTICANTE
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none">- Ejecuta en solitario cada una de las cuatro tareas- Está con los demás practicantes de su grupo y se alternan para ejecutar algunas de las tareas
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none">- Lanza el balón repetidamente en la superficie plana intentando dar a la diana, evitando que éste caiga en el suelo, o sea, “atrapa” el balón en rebote con las dos manos y vuelve a lanzarlo con una mano- Se desplaza de un extremo a otro de los conos haciendo zigzags en cada uno de los conos, conduciendo el balón con los pies- Se desplaza botando el balón por la zona de baldosas del gimnasio- Lanza el balón hacia el cubo intentando que éste entre en el mismo
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none">- Permanece aproximadamente tres minutos en cada tarea- Ejecuta la tarea correspondiente alternando con los demás participantes de su grupo (en las tareas en que solo se puede ejecutar uno de cada vez por los materiales)- Pasa a la próxima tarea en el momento en que determina el maestro- El juego acaba cuando todos han ejecutado las cuatro tareas
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none">- Dispone de un balón de goma para la realización de cada una de las cuatro tareas

Nº: 189

Fecha: 27/04/2010 (martes)

ALIEN VI

Situación inicial: el maestro y veinticuatro alumnos y alumnas están encima de la “zona azul” (la colchoneta), que mide aproximadamente cinco por diecinueve metros, ocupa casi la mitad del gimnasio, es lisa, recubierta en lona de PVC y corresponde al área de los jugadores libres. El maestro dispone de un balón de goma blando y señala que van a jugar al “Alien” al mismo tiempo que lanza el balón.

Desarrollo: el juego empieza cuando el profesor lanza el balón hacia arriba. Los jugadores libres intentan coger el balón o se escapan si no se lo creen capaces de alcanzarlo. El jugador libre que logra coger un balón se convierte en atrapador: puede dar un máximo de tres pasos en posesión del mismo para lanzarlo en dirección a otro jugador con la intención de golpearle. Si el jugador agarra el balón o lo recupera en el suelo, así como otro jugador libre, intentará golpear a algún jugador libre que esté cercano. En cambio, si el jugador es golpeado se convierte en atrapado: se va al área exterior a la colchoneta, que la rodea, ocupando un lateral y un fondo de la misma. Cuando el balón llega al área de los jugadores atrapados, éstos lo disputan para cogerlo y lanzarlo hacia un jugador libre con la intención de golpearle, y así salvarse.

Finalización: el juego acaba cuando queda un jugador libre; éste que es el vencedor y el maestro le apunta un **punto positivo** en la lista de clase.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - un balón para el partido.

- el balón es de goma, blando, amarillo con cuadros negros y tiene un diámetro aproximado de veinte centímetros.

- el balón pertenece al colegio y se guarda en una caja con otros balones iguales, que está situada en el gimnasio.

- en las diferentes actividades de la sesión de hoy se utilizan los mismos balones.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir en la clase.
- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y una lista de clase con los números de clase del alumnado donde apunta el punto positivo para el ganador.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).
- el profesor de educación física decide por el juego “Alien”.
- el maestro observa el juego. Entretanto, no interviene en la mayoría de los conflictos que surgen, por ejemplo en las discusiones en caso de trampas.
- algunos estudiantes intentan hacer **trampa**, principalmente fingir que no han sido atrapados. En estas situaciones, los demás jugadores se quejan entre sí y al maestro, éste último que en la mayoría de los casos no interviene. Es decir, el profesor deja que los alumnos solucionen los conflictos solos.
- los jugadores **gritan eufóricamente**, principalmente las chicas, cuando se escapan del balón.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades realizadas en esta sesión, en la que el maestro ha propuesto **nueve tareas motrices** diferentes.

- son destinados aproximadamente **cinco minutos** para este juego; de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases de los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el profesor explica la nueva unidad didáctica en el principio de la sesión. Según él, en cada clase de esta unidad se realizará juegos/actividades con un objeto diferente. En la clase de hoy el material es la pelota y el maestro titula la sesión “Todo en pelotas”.

- el maestro inicia el juego inesperadamente y en su inicio algunos participantes no se enteran de que el juego ha comenzado ni de que juego se trata.

- el juego acaba cuando queda un jugador libre, que es el vencedor.

- el maestro apunta un **punto positivo** en la lista de clase para el estudiante ganador.

Unidad didáctica: Ejercicios con objetos (Unidad Didáctica 12)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: oposición (con contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

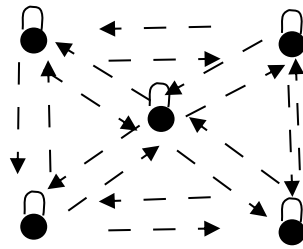
Red social: todos contra todos

Red de comunicación motriz: exclusiva inestable

Contacto corporal compañero:

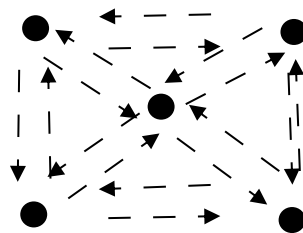
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



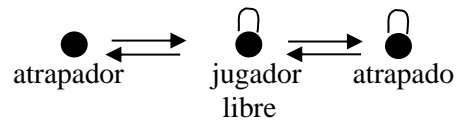
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: general fluctuante

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	JUGADOR LIBRE	JUGADOR ATRAPADO	ATRAPADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Se opone a los demás jugadores libres disputando el balón - Se opone al atrapador evitando ser golpeado 	<ul style="list-style-type: none"> - Se opone a los demás jugadores atrapados disputando el balón - Se opone a los jugadores libres intentando golpearles (para salvarse) 	<ul style="list-style-type: none"> - Se opone a los jugadores libres intentando golpearles
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza libremente por el campo de los jugadores libres (colchoneta), intentando coger el balón al mismo tiempo que evita ser golpeado por el mismo si otro jugador lo coge 	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza por todo el área de los atrapados (laterales de la colchoneta), intentando coger el balón - Va hacia la línea que divide los campos para lanzar el balón hacia los jugadores libres 	<ul style="list-style-type: none"> - Puede dar máximo 3 pasos con el balón antes de lanzarlo
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Se convierte en atrapador si logra coger el balón - Si convierte en jugador atrapado si es golpeado - Es ganador si es el último jugador libre 	<ul style="list-style-type: none"> - Se convierte en jugador libre si logra golpear algún jugador libre 	<ul style="list-style-type: none"> - Vuelve a convertirse en jugador libre cuando lanza el balón
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Intenta coger el balón para convertirse en atrapador - Evita ser golpeado por el balón 	<ul style="list-style-type: none"> - Intenta coger el balón - Si logra coger el balón, lo lanza hacia un jugador libre intentando golpearle 	<ul style="list-style-type: none"> - Lanza el balón hacia un jugador libre intentando golpearle

Nº: 190

Fecha: 27/04/2010 (martes)

LOS CAZADORES Y LOS CONEJOS VII (2 BALONES Y GANADOR)

Situación inicial: veinticuatro alumnos y alumnas están distribuidos por el terreno de juego, que es liso y corresponde a todo el gimnasio del colegio: cubierto, mide aproximadamente doce por veinte metros y dispone de una colchoneta que ocupa casi la mitad de su extensión. El maestro dispone de un balón de goma blando y se coloca de espalda para los participantes en uno de los extremos del terreno de juego.

Desarrollo: el juego empieza cuando el maestro lanza el balón hacia atrás. Los jugadores (conejos) intentan coger el balón o se escapan si no se lo creen capaces de alcanzarlo. El jugador conejo cuando logra coger un balón se convierte en cazador: puede dar un máximo de tres pasos en posesión del mismo para lanzarlo en dirección a otro jugador con la intención de golpearle. Si el jugador agarra el balón o lo recupera en el suelo, así como otro jugador conejo, intentará golpear a algún participante que esté cercano. En cambio, si el jugador es golpeado se convierte en conejo atrapado: habrá de sentarse y mantenerse en alerta para conseguir coger el balón desde el sitio o tocar a algún jugador, para poder levantarse y volver a estar libre. Pasados aproximadamente tres minutos del inicio del juego el maestro lanza **otro balón** al terreno de juego y grita “¡Una segunda!”, para avisar a los jugadores.

Finalización: el juego acaba cuando queda un jugador libre; éste que es el vencedor y el maestro le apunta un **punto positivo** en la lista de clase.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - se utilizan dos balones en el juego.

- los balones son de goma, blandos, de color amarillo con cuadro negros y tienen un diámetro aproximado de veinte centímetros.

- los balones pertenecen al colegio y se guardan en una caja con otros balones iguales, que está situada en el gimnasio.

- en las diferentes actividades de la sesión de hoy se utilizan los mismos balones.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y una lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado donde apunta los puntos positivos.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el profesor de educación física decide por el juego “Los cazadores y los conejos”.

- el maestro observa el juego. Entretanto, no interviene en la mayoría de los conflictos que surgen, por ejemplo en las discusiones en caso de trampas.

- algunos estudiantes intentan hacer **trampa**, principalmente fingir que no han sido atrapados. En estas situaciones, los demás jugadores se quejan entre sí y al maestro, éste último que en la mayoría de los casos no interviene.

- los jugadores **gritan eufóricamente**, principalmente las chicas, cuando se escapan del balón.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades realizadas en esta sesión, en la que el maestro ha propuesto **nueve tareas motrices** diferentes.

- son destinados aproximadamente **seis minutos** para este juego; de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases de los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el profesor explica la nueva unidad didáctica en el principio de la sesión. Según él, en cada clase de esta unidad se realizará juegos/actividades con un objeto diferente. En la clase de hoy el material es la pelota y el maestro titula la sesión “Todo en pelotas”.

- el juego acaba cuando queda un jugador libre, que es el vencedor.

- el maestro apunta un **punto positivo** en la lista de clase para el estudiante ganador.

Unidad didáctica: Ejercicios con objetos (Unidad Didáctica 12)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: oposición (con contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

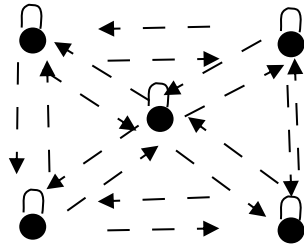
Red social: todos contra todos

Red de comunicación motriz: exclusiva inestable

Contacto corporal compañero:

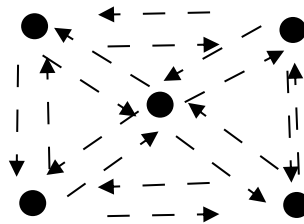
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



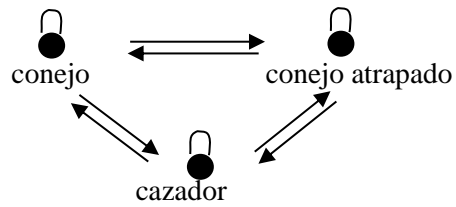
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: general fluctuante

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	CAZADOR	CONEJO	CONEJO ATRAPADO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Se opone a los conejos, intentando golpearles para atraparles	- Se opone al cazador evitando ser golpeado - Se opone a los demás conejos, disputando los balones para convertirse en cazador	- Se opone al cazador y a los conejos, intentando atraparles (tocarles) para convertirse en conejo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en el terreno liso, que es el gimnasio - Puede desplazarse hasta un máximo de tres pasos	- Está de pie en el terreno liso - Se desplaza por todo el terreno de juego, para evitar ser golpeado e intentar coger el balón - Desvía de los conejos atrapados para que no le toquen	- Está sentado en el terreno liso en el lugar que ha sido atrapado - Tiene que permanecer en el sitio: puede únicamente mover los brazos y tronco
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Se convierte en cazador cuando logra coger un balón - Se convierte otra vez en conejo cuando lanza el balón	- Se convierte en conejo atrapado cuando un cazador le golpea con un balón o si un conejo atrapado le toca	- Se convierte en conejo si toca a algún conejo o cazador - Se convierte en cazador si logra coger un balón
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de un balón - Intenta golpear a los conejos con el balón que dispone	- Intenta coger algún balón, para convertirse en cazador - Evita ser golpeado por los balones (se esquivaba, corre, etc.)	- Intenta agarrar algún balón para salvarse

Nº: 191

Fecha: 28/04/2010 (miércoles)

CORRER ALREDEDOR DE LA CANCHA CALIENTANDO LOS BRAZOS, MUÑECAS Y DEDOS

Situación inicial: el maestro y veintitrés alumnos y alumnas están de pie en círculo en un terreno liso, que es la cancha multiuso. El maestro explica la clase de hoy y a causa del alboroto solicita que el alumnado corra alrededor de la cancha. La cancha multiuso mide aproximadamente veinte por cuarenta metros y dispone de las líneas y zonas de los diferentes deportes.

Desarrollo: los practicantes comienzan a correr en el momento en que el maestro señala. La tarea consiste en correr sin detenerse, dando vueltas alrededor de la cancha polideportiva, en el espacio exterior a las líneas del campo de voleibol. El maestro va indicando los movimientos que los participantes deben ir ejecutando mientras corren, que son: mover los brazos circularmente e intercaladamente hacia delante y luego hacia atrás; realizar círculos con ambas muñecas; flexionar y estirar los dedos de las manos.

Finalización: el maestro marca el final de la carrera: los estudiantes vuelven a reunirse en círculo en el medio de la cancha para que el maestro siga con la explicación.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en la cancha multiuso del patio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los miércoles del curso académico las clases acontecen en el patio, y los martes en el gimnasio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- la cancha multiuso mide aproximadamente cuarenta por veinte metros, está dividida transversalmente por una línea central y dispone de dos porterías, una de frente a la otra en cada extremo de la cancha, que miden dos metros de altura y tres de anchura.

- la cancha multiuso es descubierta, dispone de una valla en un lateral que da a la calle. Hay dos vallas que separan la cancha del jardín, que ocupa un lateral y un fondo de la cancha. El otro fondo también tiene valla, que separa la cancha del parque de niños.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir en la clase.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y una lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quien propone la tarea a ser ejecutada. Es decir, el maestro intentaba explicar la clase de hoy y a causa del alboroto solicita que el alumnado corra alrededor de la cancha.

- algunos participantes optan por correr en compañía de otro u otros participantes, sea conversando o solamente corriendo lado a lado: corren en grupos, parejas o tríos.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una actividad de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto seis actividades correspondientes a la nueva unidad didáctica, voleibol.

- son destinados aproximadamente **dos minutos** para la carrera alrededor de la cancha, de los cincuenta minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los miércoles tienen una duración de cincuenta minutos, diferentemente de las clases de los martes que duran cincuenta y cinco minutos.

- el maestro marca el final de la carrera: los estudiantes se reúnen alrededor del maestro para que siga con la explicación.

Unidad didáctica: Voleibol (Unidad Didáctica 13)

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

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	CORREDOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none">- Ejecuta la tarea motriz en solitario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none">- Corre alrededor de la cancha multiuso- Debe correr por la parte externa del campo de voleibol que está delimitado por las líneas- Comparte el espacio con los demás corredores- Mueve los brazos circularmente e intercaladamente hacia delante y luego hacia atrás- Realiza movimientos circulares con ambas muñecas- Flexiona y estira los dedos de las manos
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none">- Empieza a correr cuando el maestro hace sonar el silbato- Corre simultáneamente a los demás corredores- Es corredor en toda la tarea- Detiene la carrera en el momento que el maestro señala
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	

Nº: 192

Fecha: 28/04/2010 (miércoles)

TÉCNICAS DEL VOLEIBOL – EN PAREJAS

Situación inicial: el maestro explica y enseña la actividad a los veintitrés alumnos y alumnas. A pedido del profesor, el alumnado se organiza en parejas. Las parejas se distribuyen por el espacio de la cancha multiuso. Cada pareja dispone de un balón de voleibol y se colocan de cara a unos tres metros de distancia.

Desarrollo: cada pareja empieza la actividad de forma autónoma en el momento en que empieza a realizar los pases. La actividad consiste en tres tareas motrices diferentes a las que la pareja debe ir probando a lo largo de la actividad. Es decir, los participantes dedican aproximadamente el mismo tiempo para las diferentes tareas; éstas que son:

- Pases con los dedos: esta tarea consiste en impulsar el balón en la dirección del compañero sin agarrarlo ni lanzarlo. Es decir, se pasa el balón utilizando suavemente las manos, por encima de la cabeza y con las yemas de los dedos hacia arriba.
- Pases con los antebrazos: la tarea consiste en unir las manos por el dorso y golpear el balón desde abajo hacia arriba por ambos antebrazos y flexionando las piernas, para lograr un rebote vertical con elevación hacia la pareja.
- Saque por debajo: esta tarea consiste en sujetar el balón con una mano a la altura de la cintura e impulsarlo con la otra en un movimiento de péndulo.

En las dos primeras tareas, los pases, el objetivo es dar continuidad a los pases, sin dejar el balón caer. Es decir, que la pareja vaya tocando el balón intercaladamente y repetidamente, evitando que éste caiga al suelo.

Finalización: el maestro marca el final de la actividad para pasar a la próxima prevista.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en la cancha multiuso del patio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los miércoles del curso académico las clases acontecen en el patio, y los martes en el gimnasio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- la cancha multiuso mide aproximadamente cuarenta por veinte metros, está dividida transversalmente por una línea central y dispone de dos porterías, una de frente a la otra en cada extremo de la cancha, que miden dos metros de altura y tres de anchura.
- la cancha multiuso es descubierta, dispone de una valla en un lateral que da a la calle. Hay dos vallas que separan la cancha del jardín, que ocupa un lateral y un fondo de la cancha. El otro fondo también tiene valla, que separa la cancha del parque de niños.

Objeto: - once balones de voleibol, uno para cada pareja.

- el balón de voleibol es esférico y flexible, tiene aproximadamente 65 centímetros de circunferencia, pesa unos 260 gramos y está hecho de cuero.
- los balones pertenecen al centro educativo y se guardan en el almacén que está en el gimnasio.

- los encargados del material recogen los balones en el gimnasio y los llevan al patio para la clase. Los encargados del material son los alumnos y alumnas que corresponden a providenciar y guardar los materiales necesarios para las clases durante este mes.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir en la clase.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y una lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veintitrés alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quien propone la tarea a ser ejecutada: explica y enseña al alumnado.

- el alumnado se organiza en parejas para la realización de la actividad.

- casi la totalidad de las parejas son formadas por estudiantes del **mismo sexo**.

- un alumno se queda sin pareja y el maestro le indica que se coloque con alguna pareja.

El estudiante intenta introducirse en dos parejas diferentes, de chicos habilidosos, pero en ambas no le hacen caso, es decir, no le pasan el balón, etc.; por lo que este niño casi no participa de la actividad.

- algunas parejas, sobre todo las formadas por chicas, pelean por un sitio en la sombra e incluso en ocasiones se turnan para ejecutar la tarea en este espacio; por lo que realizan poco las tareas, ya que se ocupan principalmente de discutir y/u organizarse.

- aunque en las dos primeras tareas el objetivo sea dar continuidad a los pases sin dejar el balón caer, se observa que en casi la totalidad de las parejas logran realizar muy pocos pases repetidamente. Es decir, el alumnado es poco habilidoso en las técnicas del voleibol y en raras ocasiones consigue dar continuidad a los pases.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una actividad de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto seis actividades correspondientes a la nueva unidad didáctica, voleibol.

- son destinados aproximadamente **siete minutos** para esta actividad, de los cincuenta minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los miércoles tienen una duración de cincuenta minutos, diferentemente de las clases de los martes que duran cincuenta y cinco minutos.

- la actividad consiste en tres tareas motrices diferentes a las que se debe ir probando a lo largo de la actividad: los participantes dedican aproximadamente el mismo tiempo para las diferentes tareas.

- el maestro marca el final de la actividad para pasar a la próxima prevista.

Unidad didáctica: Voleibol (Unidad Didáctica 13)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (con comunicación motriz)

Dominio: CAI

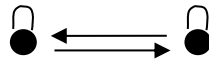
Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PARTICIPANTE
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Coopera con su pareja, que también es participante, para realizar los pases/toques
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso que es la cancha multiuso - Está de cara a su pareja a unos 3 metros de distancia - Según la tarea: <ul style="list-style-type: none"> - Impulsa el balón en la dirección de su compañero sin agarrarlo ni lanzarlo: se pasa el balón utilizando suavemente las manos, por encima de la cabeza y con las yemas de los dedos hacia arriba - Une las manos por el dorso y golpea el balón desde abajo hacia arriba por ambos antebrazos y flexionando las piernas, para lograr un rebote vertical - Sujeta el balón con una mano a la altura de la cintura y lo impulsa con la otra mano en un movimiento de péndulo
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante en toda la actividad - Dedicar aproximadamente el mismo tiempo para cada una de las tres tareas diferentes - Acaba la actividad cuando el maestro determina
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de un balón de voleibol para realizar los diferentes pases

Nº: 193

Fecha: 28/04/2010 (miércoles)

TÉCNICAS DEL VOLEIBOL – EN PAREJAS (CON LA CUERDA)

Situación inicial: el maestro explica y enseña la actividad a los veintitrés alumnos y alumnas. A pedido del profesor, el alumnado está organizado en parejas, que son las mismas de la actividad anterior. El espacio para la actividad es la cancha multiuso. Una cuerda, que mide unos veinte metros, atraviesa de un lado al otro del ancho de la cancha, pasando por encima de toda extensión de la línea central. La cuerda se encuentra a unos dos metros de altura del suelo. Las parejas se distribuyen por la extensión de la cuerda, colocándose de cara, cada uno de un lado de la cuerda y a unos dos metros de la misma. Cada pareja dispone de un balón de voleibol.

Desarrollo: cada pareja empieza la actividad de forma autónoma en el momento en que empieza a realizar los pases. La actividad consiste en tres tareas motrices diferentes a las que la pareja debe ir probando a lo largo de la actividad. Es decir, los participantes dedican aproximadamente el mismo tiempo para las diferentes tareas; éstas que son:

- Pases con los dedos: esta tarea consiste en impulsar el balón en la dirección del compañero sin agarrarlo ni lanzarlo. Es decir, se pasa el balón utilizando suavemente las manos, por encima de la cabeza y con las yemas de los dedos hacia arriba.
- Pases con los antebrazos: la tarea consiste en unir las manos por el dorso y golpear el balón desde abajo hacia arriba por ambos antebrazos y flexionando las piernas, para lograr un rebote vertical con elevación hacia la pareja.
- Saque por debajo: esta tarea consiste en sujetar el balón con una mano a la altura de la cintura e impulsarlo con la otra en un movimiento de péndulo.

Los pases y saques deben pasar por encima de la cuerda, sin tocarla. En las dos primeras tareas, los pases, el objetivo es dar continuidad a los pases, sin dejar el balón caer. Es decir, que la pareja vaya tocando el balón intercaladamente y repetidamente, evitando que éste caiga al suelo.

Finalización: el maestro marca el final de la actividad para pasar a la próxima prevista.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en la cancha multiuso del patio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los miércoles del curso académico las clases acontecen en el patio, y los martes en el gimnasio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- la cancha multiuso mide aproximadamente cuarenta por veinte metros, está dividida transversalmente por una línea central y dispone de dos porterías, una de frente a la otra en cada extremo de la cancha, que miden dos metros de altura y tres de anchura.
- la cancha multiuso es descubierta, dispone de una valla en un lateral que da a la calle. Hay dos vallas que separan la cancha del jardín, que ocupa un lateral y un fondo de la cancha. El otro fondo también tiene valla, que separa la cancha del parque de niños.
- el maestro amarra un extremo de **una cuerda** en un árbol del jardín y el otro extremo en la valla que da a la calle. La cuerda cruza la cancha multiuso y está a dos metros de altura del suelo.

Objeto: - once balones de voleibol, uno para cada pareja.

- el balón de voleibol es esférico y flexible, tiene aproximadamente 65 centímetros de circunferencia, pesa unos 260 gramos y está hecho de cuero.
- los balones pertenecen al centro educativo y se guardan en el almacén del gimnasio.
- los encargados del material recogen los balones en el gimnasio y los llevan al patio para la clase. Los encargados del material son los alumnos y alumnas que corresponden a providenciar y guardar los materiales necesarios para las clases en este mes.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir en la clase.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y una lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.
- una **cuerda** que mide aproximadamente veinte metros de largura. La cuerda está compuesta por diversas cuerdas más pequeñas que están unidas por pequeños nudos. Las cuerdas están hechas de fibras cáñamo trenzadas y tienen un diámetro de unos ocho milímetros.
- las combas pertenecen al colegio y se guardan en el almacén del gimnasio.

Participantes: - veintitrés alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quien propone la tarea a ser ejecutada: explica y enseña al alumnado.
- antes del inicio de la actividad anterior, el alumnado se organiza en parejas para la realización de las actividades.
- casi la totalidad de las parejas son formadas por estudiantes del **mismo sexo**.
- un alumno se queda sin pareja y el maestro le indica que se coloque con alguna pareja. El estudiante intenta introducirse en dos parejas diferentes, de chicos habilidosos, pero en ambas no le hacen mucho caso, es decir, no le pasan el balón, etc.; por lo que este niño casi no participa de la actividad.
- aunque en las dos primeras tareas el objetivo sea dar continuidad a los pases sin dejar el balón caer, se observa que en casi la totalidad de las parejas logran realizar muy pocos pases repetidamente. Es decir, el alumnado es poco habilidoso en las técnicas del voleibol y en raras ocasiones consigue dar continuidad a los pases.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una actividad de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto seis actividades correspondientes a la nueva unidad didáctica, voleibol.

- son destinados aproximadamente **siete minutos** para esta actividad, de los cincuenta minutos de la clase de educación física.
- las clases correspondientes a los miércoles tienen una duración de cincuenta minutos, diferentemente de las clases de los martes que duran cincuenta y cinco minutos.
- la actividad consiste en tres tareas motrices diferentes a las que se debe ir probando a lo largo de la actividad: los participantes dedican aproximadamente el mismo tiempo para las diferentes tareas.
- el maestro marca el final de la actividad para pasar a la próxima prevista.

Unidad didáctica: Voleibol (Unidad Didáctica 13)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (con comunicación motriz)

Dominio: CAI

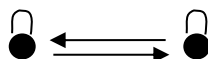
Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PARTICIPANTE
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Coopera con su pareja, que también es participante, para realizar los pases/toques
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en un terreno liso que es la cancha multiuso - Está de cara a su pareja a unos 4 metros de distancia - Cada participante de la pareja se encuentra de un lado de la cuerda - Según la tarea: - Impulsa el balón en la dirección de su compañero sin agarrarlo ni lanzarlo: se pasa el balón utilizando suavemente las manos, por encima de la cabeza y con las yemas de los dedos hacia arriba - Une las manos por el dorso y golpea el balón desde abajo hacia arriba por ambos antebrazos y flexionando las piernas, para lograr un rebote vertical - Sujeta el balón con una mano a la altura de la cintura y lo impulsa con la otra mano en un movimiento de péndulo - En las tres tareas, el balón debe pasar por encima de la cuerda
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es practicante en toda la actividad - Dedicar aproximadamente el mismo tiempo para cada una de las tres tareas diferentes - Acaba la actividad cuando el maestro determina
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de un balón de voleibol para realizar los diferentes pases y saques

Nº: 194

Fecha: 28/04/2010 (miércoles)

SAQUE DEL VOLEIBOL – APRENDIZAJE

Situación inicial: el maestro explica y enseña la actividad a los veintitrés alumnos y alumnas. El espacio para la actividad es la cancha multiuso, que dispone de las líneas correspondientes al campo de voleibol; éste que es un rectángulo de aproximadamente dieciséis metros de largo por nueve metros de ancho, dividido por una línea central. Una cuerda, que mide unos veinte metros, atraviesa de un lado al otro de la cancha, por encima de toda extensión de la línea central. La cuerda se encuentra a unos dos metros de altura del suelo. El maestro solicita que la mitad de los participantes se coloquen de un lado de la cuerda y la otra mitad del otro. Los participantes se colocan encima de la “línea azul”, o sea, la línea de fondo del campo de voleibol de su correspondiente lado, uno al lado del otro. Cada participante que se encuentra del lado izquierdo dispone de un balón de voleibol.

Desarrollo: la actividad comienza cuando el maestro grita “¡Ya!”. En este momento, los jugadores que están en uno de los lados de la cancha y disponen del balón, lo sacan al otro campo. La tarea consiste en sujetar el balón con una mano a la altura de la cintura e impulsarlo con la otra en un movimiento de péndulo. El objetivo es que el balón pase por encima de la cuerda y toque el suelo en el interior del campo de voleibol. Los participantes que están del otro lado de la cancha recogen un balón y se colocan lado a lado encima de la línea azul para realizar los saques en el momento en que el maestro vuelva a gritar “¡Ya!”. Ahora son los jugadores del otro campo que recogerán los balones para realizar el próximo turno de saques. Así ocurre repetidamente, es decir, en cada turno realizan los saques los participantes de un lado de la cancha, todos al mismo tiempo, e intercambian los grupos.

Finalización: el maestro marca el final de la actividad para pasar a la próxima prevista.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en la cancha multiuso del patio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los miércoles del curso académico las clases acontecen en el patio, y los martes en el gimnasio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- la cancha multiuso mide aproximadamente cuarenta por veinte metros, está dividida transversalmente por una línea central y dispone de dos porterías, una de frente a la otra en cada extremo de la cancha, que miden dos metros de altura y tres de anchura.

- la cancha multiuso es descubierta, dispone de una valla en un lateral que da a la calle. Hay dos vallas que separan la cancha del jardín, que ocupa un lateral y un fondo de la cancha. El otro fondo también tiene valla, que separa la cancha del parque de niños.

- el maestro amarra un extremo de **una cuerda** en un árbol del jardín y el otro extremo en la valla que da a la calle. La cuerda cruza la cancha a dos metros de altura del suelo.

- el maestro da la opción al alumnado de realizar el saque desde la “**línea blanca**”, de ataque del voleibol, pues la gran mayoría no logra que el balón pase la cuerda sacando desde la “línea azul”, al fondo del campo de voleibol.

Objeto: - once balones de voleibol.

- el balón de voleibol es esférico y flexible, tiene aproximadamente 65 centímetros de circunferencia, pesa unos 260 gramos y está hecho de cuero.

- los balones pertenecen al centro educativo y se guardan en el almacén del gimnasio.

- los encargados del material recogen los balones en el gimnasio y los llevan al patio para la clase. Los encargados del material son los alumnos y alumnas que corresponden a providenciar y guardar los materiales necesarios para las clases de este mes.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir en la clase.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y una lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

- una **cuerda** que mide aproximadamente veinte metros de largura. La cuerda está compuesta por diversas cuerdas más pequeñas que están unidas por pequeños nudos. Las cuerdas están hechas de fibras cáñamo trenzadas y tienen un diámetro de unos ocho milímetros.

- la cuerda pertenece al colegio y se guarda en el almacén del gimnasio.

Participantes: - veintitrés alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quien propone la tarea a ser ejecutada: explica y enseña al alumnado.

- el alumnado está distribuido en dos grupos, cada uno de un lado del campo. Los grupos se van intercambiando para realizar los saques.

- en uno de los lados hay un estudiante a más, por lo que siempre sobra un participante sin balón y no realiza el saque en el correspondiente turno. Por eso, los participantes disputan el balón cuando los practicantes del otro lado lo lanzan, para poder sacar.

- la mayoría de los participantes **no logran realizar la tarea** y el maestro les da la opción de realizar el saque desde la línea blanca, que está más próxima a la cuerda. A partir de este momento, la totalidad de las chicas optan por realizar sus saques desde el punto más fácil. Los chicos se dividen, algunos realizan desde el fondo y otros más adelante.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - es una actividad de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto seis actividades correspondientes a la nueva unidad didáctica, voleibol.

- son destinados aproximadamente **seis minutos** para esta actividad, de los cincuenta minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los miércoles tienen una duración de cincuenta minutos, diferentemente de las clases de los martes que duran cincuenta y cinco minutos.

- el maestro marca el final de la actividad para pasar a la próxima prevista.

Unidad didáctica: Voleibol (Unidad Didáctica 13)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz (sin comunicación motriz)

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: objetivo material (fijo)

Esquema de roles:

	PRACTICANTE	ESPERA (L.E.)
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Ejecuta el saque en solitario	- Está con los demás esperas
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en un terreno liso: encima de la línea azul, que es la línea de fondo del campo de voleibol - Sujeta el balón con una mano a la altura de la cintura y lo impulsa con la otra mano en un movimiento de péndulo - El balón debe pasar por encima de la cuerda y tocar el suelo dentro del campo de voleibol contrario	- Está de pie en un terreno liso, que es el campo de voleibol
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Realiza el saque en el turno de su grupo - Realiza el saque simultáneamente a los demás practicantes de su grupo - Cuando acaba de realizar el saque se convierte en espera y volverá a ser practicante en el próximo turno	- Es espera en el turno del otro grupo de practicantes ejecutar el saque - Se convierte en practicante cuando el otro grupo realiza el saque: recupera el balón y se prepara para sacar
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de un balón de voleibol para realizar los saques	

Nº: 195

Fecha: 28/04/2010 (miércoles)

SAQUES – CLASIFICACIÓN PARA EL PARTIDO DE VOLEIBOL I

Situación inicial: el maestro explica la actividad a los veintitrés alumnos y alumnas. El espacio para la actividad es la cancha multiuso, que dispone de las líneas correspondientes al campo de voleibol; éste que es un rectángulo de aproximadamente dieciséis metros de largo por nueve metros de ancho, dividido por una línea central. Una cuerda que mide unos veinte metros atraviesa de un lado a otro de la cancha por encima de toda extensión de la línea central y se encuentra a unos dos metros de altura del suelo. La mitad de los participantes están de un lado de la cuerda y la otra mitad del otro. El maestro ofrece al alumnado la **opción** de realizar los saques desde la “línea azul” (la línea de fondo del campo de voleibol a unos 8 metros de la cuerda) o desde la “línea blanca” (línea de ataque del voleibol que está a unos 3 metros de la cuerda). Los participantes optan por realizar el saque desde la **línea blanca** y se colocan en fila detrás de la misma en el lado del campo correspondiente. Cada participante que se encuentra en el campo izquierdo dispone de un balón de voleibol.

Desarrollo: la actividad comienza cuando el primer jugador de la fila del lado/campo izquierdo realiza su saque. La tarea consiste en sujetar el balón con una mano a la altura de la cintura e impulsarlo con la otra en un movimiento de péndulo. El objetivo es que el balón pase por encima de la cuerda y toque el suelo en el interior del campo contrario. Si el participante logra el objetivo está clasificado para el partido y se va a un lateral de la cancha. Si no logra, se coloca al final de su fila y tendrá otra oportunidad una vez todos los participantes han realizado sus saques en este primero turno de oportunidades. El segundo jugador de la fila se prepara y realiza su saque con las mismas condiciones, es decir, si logra está clasificado para el partido y si no se va al final de su fila. Así ocurre repetidamente hasta el último participante de esta fila, momento en que el primer jugador de la fila que está en el otro campo (derecho) se prepara para realizar su saque también con las mismas normas y condiciones. En el momento en que todos los participantes han ejecutado sus saques, los que no han logrado en la primera oportunidad realizan su segundo saque, también respetando el orden de la fila y con la misma dinámica organizacional. Cuando todos han ejecutado su segundo saque, los participantes que no han logrado ejecutan su tercera oportunidad.

Finalización: la actividad acaba cuando los jugadores han ejecutado sus terceras oportunidades. El participante que no logre el saque en las **tres oportunidades** de que dispone no está clasificado para participar del partido de voleibol, que es la próxima actividad.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en la cancha multiuso del patio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los miércoles del curso académico las clases acontecen en el patio, y los martes en el gimnasio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- la cancha multiuso mide aproximadamente cuarenta por veinte metros, está dividida transversalmente por una línea central y dispone de dos porterías, una de frente a la otra en cada extremo de la cancha, que miden dos metros de altura y tres de anchura.
- la cancha multiuso es descubierta, dispone de una valla en un lateral que da a la calle. Hay dos vallas que separan la cancha del jardín, que ocupa un lateral y un fondo de la cancha. El otro fondo también tiene valla, que separa la cancha del parque de niños.
- el maestro amarra un extremo de **una cuerda** en un árbol del jardín y el otro extremo en la valla que da a la calle. La cuerda cruza la cancha multiuso a dos metros de altura del suelo.
- el maestro da la opción al alumnado de realizar el saque desde la “**línea blanca**”, de ataque del voleibol, pues la gran mayoría no logra que el balón pase la cuerda sacando desde la “línea azul”, al fondo del campo de voleibol.

Objeto: - once balones de voleibol.

- el balón de voleibol es esférico y flexible, tiene aproximadamente 65 centímetros de circunferencia, pesa unos 260 gramos y está hecho de cuero.
- los balones pertenecen al centro educativo y se guardan en el almacén del gimnasio.
- los encargados del material recogen los balones en el gimnasio y los llevan al patio para la clase. Los encargados del material son los alumnos y alumnas que corresponden a providenciar y guardar los materiales necesarios para las clases en este mes.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir en la clase.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y una lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.
- una **cuerda** que mide aproximadamente veinte metros de largura. La cuerda está compuesta por diversas cuerdas más pequeñas que están unidas por pequeños nudos. Las cuerdas están hechas de fibras cáñamo trenzadas y tienen un diámetro de unos ocho milímetros.
- la cuerda pertenece al colegio y se guarda en el almacén del gimnasio.

Participantes: - veintitrés alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quien propone la tarea a ser ejecutada: explica y enseña al alumnado.
- el alumnado está distribuido en dos grupos, cada uno de un lado del campo. Los participantes de cada grupo están en fila y respetan el orden de la misma.
- los participantes que están del otro lado de la cancha van recogiendo los balones para cuando sea el turno de su fila.
- en la actividad anterior, la mayoría de los participantes no logran realizar la tarea y el maestro les da la opción de realizar el saque desde la **línea blanca**, que está más próxima a la cuerda. La totalidad de los estudiantes optan por realizar sus saques desde el punto más fácil. Eso porque, si no logran el saque no podrán participar del partido de voleibol.
- **cuatro estudiantes** no lograron realizar el saque en los tres intentos que disponían y no han podido participar del juego. Los niños y niñas **se quejan** de esta norma y dicen que es injusta.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - es una actividad de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto seis actividades correspondientes a la nueva unidad didáctica, voleibol.

- son destinados aproximadamente **siete minutos** para esta actividad, de los cincuenta minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los miércoles tienen una duración de cincuenta minutos, diferentemente de las clases de los martes que duran cincuenta y cinco minutos.
- la actividad acaba cuando los jugadores han ejecutado sus terceras oportunidades.
- el participante que no logre el saque en las **tres oportunidades** de que dispone no está clasificado para participar del partido de voleibol, que es la próxima actividad.

Unidad didáctica: Voleibol (Unidad Didáctica 13)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz (sin comunicación motriz)

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: objetivo material (fijo)

Esquema de roles:

	PRATICANTE	ESPERA (L.E.)	CLASIFICADO (L.E.)
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Ejecuta el saque en solitario	- Está con los demás esperas de su grupo	- Está con los demás clasificados
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en un terreno liso: encima de la línea blanca , que es la línea de ataque del campo de voleibol - Sujeta el balón con una mano a la altura de la cintura y lo impulsa con la otra mano en un movimiento de péndulo - El balón debe pasar por encima de la cuerda y tocar el suelo dentro del campo de voleibol contrario	- Está de pie en fila en un terreno liso, que es el campo de voleibol	- Está en un lateral de la cancha multiuso
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Realiza el saque en su turno, o sea, cuando es el primer de la fila del grupo que corresponde sacar - Cuando acaba de realizar el saque se convierte en espera si no logra el saque o en clasificado si lo consigue - Si no consigue realizar el saque adecuadamente en las 3 oportunidades de que dispone no podrá participar del partido de voleibol	- Es espera en el turno de los otros participantes ejecutaren sus saques - Se convierte en practicante cuando es el primer de la fila de su grupo - Si no logra el saque en su turno de practicante vuelve a convertirse en espera	- Se convierte en clasificado cuando logra el saque - Una vez está clasificado deja de participar en la actividad
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de un balón de voleibol para realizar el saque		

Nº: 196

Fecha: 28/04/2010 (miércoles)

PARTIDO DE VOLEIBOL I

Situación inicial: el maestro explica la actividad a los diecinueve alumnos y alumnas, que están **clasificados** para el partido. El profesor organiza el alumnado en dos equipos. El espacio para el juego es el campo de voleibol: un rectángulo de aproximadamente dieciséis metros de largo por nueve de ancho, dividido en dos campos por una línea central. Cada campo dispone de una línea de ataque a unos dos metros de la línea central. Una cuerda, que mide unos veinte metros de longitud, atraviesa la cancha de un lado a otro pasando encima de la línea central a unos dos metros de altura del suelo. Los participantes de cada equipo se colocan en su campo, es decir: cinco jugadores en la altura de la línea de ataque, y los otros cinco a aproximadamente dos metros de la línea de fondo en el equipo que tiene diez jugadores, y cuatro en el que dispone de nueve jugadores. Dos jugadores, uno de cada equipo, echan pases o impares para determinar quién empieza con el balón. Un jugador del equipo que dispone del balón se coloca detrás de la línea de fondo del campo de voleibol.

Desarrollo: el partido comienza cuando el jugador que dispone del balón lo saca desde la línea de fondo. El saque consiste en sujetar el balón con una mano a la altura de la cintura e impulsarlo con la otra en un movimiento de péndulo. El objetivo es que el balón pase por encima de la cuerda y toque el suelo en el interior del campo contrario. El balón puede ser tocado o impulsado con golpes limpios, pero no puede ser parado, sujetado o retenido. Cada equipo dispone de tres toques para devolver el balón al campo contrario. Los jugadores pueden golpear el balón con manos y brazos o cualquier otra parte del cuerpo; siendo más eficaz que los balones bajos se reciban con los antebrazos unidos al frente a la altura de la cintura y los altos con los dedos, por encima de la cabeza. Se consigue punto cuando el equipo contrario comete alguna de las siguientes faltas: el balón toca el suelo dentro del propio campo, tanto si el último toque corresponde a un jugador propio como a uno del equipo contrario; acaba fuera de la pista de juego (la falta corresponde al equipo que tocó el balón por última vez, y se anota punto el contrario); se supera el número de tres toques permitidos sin haberlo pasado al campo contrario o si un mismo jugador toca dos veces de forma consecutiva el balón; y si un jugador penetra el campo contrario por debajo de la red. Cuando un equipo anota un punto, es el encargado de poner en juego el balón, sacando el balón desde detrás de la línea de fondo. En este caso, los **diez/nueve** jugadores rotan su posición en el campo en sentido de las agujas del reloj.

Finalización: el maestro marca el final del juego porque **acaba la sesión**. Es ganador el equipo que ha marcado más puntos hasta este momento.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en la cancha multiuso del patio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los miércoles del curso académico las clases acontecen en el patio, y los martes en el gimnasio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- la cancha multiuso mide aproximadamente cuarenta por veinte metros, está dividida transversalmente por una línea central y dispone de dos porterías, una de frente a la otra en cada extremo de la cancha, que miden dos metros de altura y tres de anchura.
- la cancha multiuso es descubierta, dispone de una valla en un lateral que da a la calle. Hay dos vallas que separan la cancha del jardín, que ocupa un lateral y un fondo de la cancha. El otro fondo también tiene valla, que separa la cancha del parque de niños.
- el maestro amarra un extremo de **una cuerda** en un árbol del jardín y el otro extremo en la valla que da a la calle. La cuerda cruza la cancha multiuso a dos metros de altura del suelo.

Objeto: - un balón de voleibol: esférico y flexible, tiene aproximadamente 65 centímetros de circunferencia, pesa unos 260 gramos y está hecho de cuero.

- los balones pertenecen al centro educativo y se guardan en el almacén del gimnasio.
- los encargados del material recogen los balones en el gimnasio y los llevan al patio para la clase. Los encargados del material son los alumnos y alumnas que corresponden a providenciar y guardar los materiales necesarios para las clases de este mes.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir en la clase.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y una lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.
- una **cuerda** que mide aproximadamente veinte metros de largura. La cuerda está compuesta por diversas cuerdas más pequeñas que están unidas por pequeños nudos. Las cuerdas están hechas de fibras cáñamo trenzadas y tienen un diámetro de unos ocho milímetros.
- la cuerda pertenece al colegio y se guarda en el almacén del gimnasio.

Participantes: - diecinueve alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quien propone la tarea a ser ejecutada: explica detalladamente sus normas al alumnado.
- el maestro organiza los participantes en dos equipos. Es decir, el alumnado se coloca en fila y el maestro les va mandando intercaladamente a un campo u otro.
- **cuatro estudiantes no participan** del partido porque no se han clasificado en la actividad anterior. Es decir, no han logrado realizar el saque y el maestro no les deja participar. El profesor solicita que ellos entrenen los saques. Entretanto, no lo hacen porque están **indignados** con la actitud del profesor de no dejarles participar del juego.
- el alumnado no es habilidoso y en diversas ocasiones: fallan los saques, no consiguen receptor el balón, no logran ejecutar toques entre el equipo, etc.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una actividad de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto seis actividades correspondientes a la nueva unidad didáctica, voleibol.

- son destinados aproximadamente **ocho minutos** para el partido, de los cincuenta minutos de la clase de educación física.
- las clases correspondientes a los miércoles tienen una duración de cincuenta minutos, diferentemente de las clases de los martes que son cincuenta y cinco minutos.
- el maestro marca el final del juego porque acaba la sesión. Es ganador el equipo que ha marcado más puntos hasta este momento.

Unidad didáctica: Voleibol (Unidad Didáctica 13)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación-oposición (con comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

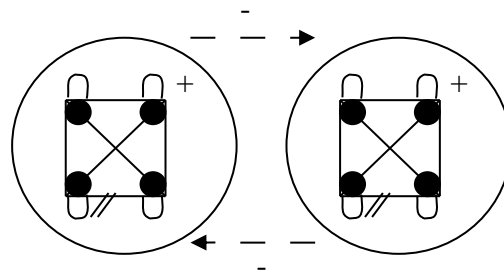
Red social: duelo por equipos simétricos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

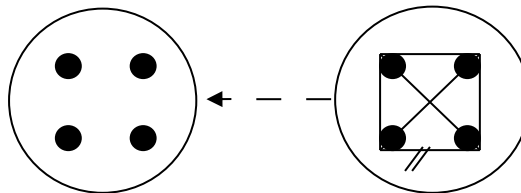
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



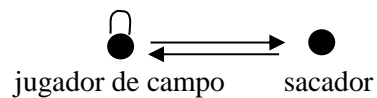
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: local

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: tiempo límite

Subespacio: objetivo material (fijo)

Esquema de roles:

	JUGADOR DE CAMPO	SACADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Coopera con los jugadores de campo de su equipo - Se opone a los jugadores de campo (en la recepción y el ataque) - Se opone al sacador del equipo contrario intentando receptor el balón 	<ul style="list-style-type: none"> - Se opone a los jugadores de campo del equipo adversario atacando
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en el campo de voleibol: encima de la línea de ataque o dos metros delante de la línea de fondo, según su posición en la rotación - Debe evitar que el balón toque el suelo en el interior de su campo - Realiza toques con el balón para pasarlo a un compañero o al otro campo - En el ataque, debe hacer el balón pasar por encima de la cuerda y tocar el suelo dentro del campo de contrario 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso: encima de la línea de fondo del campo de voleibol - Sujeta el balón con una mano a la altura de la cintura y lo impulsa con la otra mano en un movimiento de péndulo - El balón debe pasar por encima de la cuerda y tocar el suelo dentro del campo contrario
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Cuando está en la posición anterior a la del sacador se convierte en sacador si su equipo marca un punto 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuando realiza el saque vuelve a convertirse en jugador de campo - Volverá a ser sacador si su equipo marca el punto
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza toques con el balón de voleibol 	<ul style="list-style-type: none"> - Dispone de un balón de voleibol para realizar el saque

Nº: 197

Fecha: 04/05/2010 (martes)

A DAR MÁS VUELTAS III

Situación inicial: el maestro explica el juego a los veintidós alumnos y alumnas. El profesor organiza el alumnado en dos equipos que serán los mismos para toda la sesión. Para organizar los dos equipos, el alumnado se coloca en fila y el maestro les va mandando intercaladamente a un lado u otro de la colchoneta. El espacio para el juego es la colchoneta del gimnasio, que mide aproximadamente cinco por diecinueve metros, es lisa y recubierta de lona de PVC. El maestro decide qué equipo empieza ejerciendo el rol corredor y pasador. Los corredores se colocan lado a lado, formando una fila, detrás de la línea de un extremo de la colchoneta. El primer corredor dispone de un balón de goma. El otro equipo, de los pasadores del balón, forma un círculo en el otro extremo de la colchoneta y un jugador dispone de un balón de **goma**.

Desarrollo: el juego comienza cuando el maestro grita “¡Ya!”.

En el equipo de los corredores: el primer jugador de la fila, con el balón en manos, corre hacia el otro extremo de la colchoneta, da una vuelta alrededor del círculo de los pasadores, regresa, pasa el balón al primer de la fila y va al final de la misma. Sale el próximo jugador que ejecuta el mismo recorrido, y así ocurre repetidamente.

En el equipo de los pasadores del balón: los jugadores pasan el balón a la mano del compañero que está a su derecha haciendo el balón dar vueltas por el círculo. Cuando el balón cumple una vuelta, o sea, pasa por el jugador que empezó con el balón, los jugadores gritan el número de vuelta correspondiente: “1, 2, 3, 4,...15,...”. El objetivo es dar el máximo número de vueltas hasta que los corredores acaben de ejecutar su tarea. Si el balón cae al suelo, el equipo lo coge/recupera y se reanudan los pases desde el jugador que ha dejado el balón caer.

Finalización: el juego acaba cuando el último corredor regresa a la fila. En este momento los pasadores paran el balón y el resultado de su equipo corresponde al número de vueltas que han hecho. Intercambian los equipos, es decir, el equipo que era corredor se convierte en pasador y viceversa. El equipo que logra el mejor resultado, hacer el balón dar más vueltas, es el ganador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Este juego acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.
- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - dos balones, uno para cada equipo.

- para el equipo de los corredores: un balón de unos veinticinco centímetros de diámetro, poco denso, de plástico color amarillo con cuadros negros.
- para el equipo de los pasadores: una pelota de gimnasia rítmica de **goma**, color verde, que tiene aproximadamente veinte centímetros de diámetro y pesa unos cuatrocientos gramos.
- los balones pertenecen al colegio y se guardan en el gimnasio dentro de una bolsa con otros balones con las mismas características.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y una lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado, donde apunta los puntos positivos para los participantes del equipo ganador al final de la sesión.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro explica detalladamente las normas del juego al alumnado.
- es el profesor de educación física quién decide por el juego “A dar más vueltas”.
- el maestro organiza los participantes en dos equipos, que son los mismos de los demás juegos de esta sesión. Para formar los equipos, el alumnado se coloca en fila y el maestro les va mandando intercaladamente a un lado u otro de la colchoneta.
- el maestro observa el juego e **interviene** si detecta algún problema/conflicto en la ejecución.
- el alumnado **alborota excesivamente**, así como en el resto de la sesión. Es decir, gritan, ríen, saltan durante las explicaciones de los juegos, etc. El maestro se enfada diversas veces: les echa bronca y les amenaza que subirán al aula si siguen alborotando, así como que mandará al pasillo a los estudiantes que no se porten bien.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - es una de las actividades realizadas en esta sesión, en la que el maestro ha propuesto **cuatro actividades** diferentes.

- son destinados aproximadamente **siete minutos** para este juego; de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.
- las clases de los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.
- el profesor explica la nueva unidad didáctica en el principio de la sesión anterior en el gimnasio. Según él, en cada clase de esta unidad se realizará juegos/actividades con un objeto diferente. En la primera clase de la unidad didáctica y en la de hoy el material es la pelota y el maestro titula las sesiones de “Todo en pelotas”.
- mientras juegan los estudiantes gritan de euforia, principalmente al final del juego.
- los ganadores celebran exageradamente cuando se determina el equipo ganador.
- el juego acaba cuando el último corredor regresa a la fila. En este momento los pasadores paran el balón y el resultado de su equipo corresponde al número de vueltas que han hecho. Intercambian los equipos, es decir, el equipo que era corredor se convierte en pasador y viceversa. El equipo que logra el mejor resultado, dar más vueltas, es el ganador

- al principio de la sesión, el maestro explicó que la clase de hoy consistiría en diversos juegos con dos equipos y que será vencedor el equipo que gane más partidos. Es decir, cada juego ganado se suma un punto para el equipo ganador y al final del último se establecerá ganador el que tenga más juegos ganados.

- al final del último juego de la clase, el maestro señala cual es el **equipo ganador de la sesión** y los jugadores del mismo forman una fila delante del profesor que les apunta un **punto positivo** en la lista de clase.

Unidad didáctica: Ejercicios con objetos (Unidad Didáctica 12)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (con comunicación motriz)

Dominio: CAI

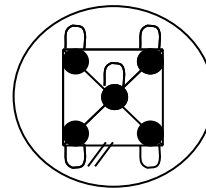
Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Contacto corporal adversario:

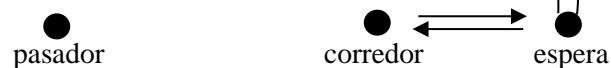
Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: otros (fijo y local)

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: tiempo límite

Subespacio: a atravesar

Esquema de roles:

	CORREDOR	ESPERA	PASADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Corre en solitario	- Está con los demás esperas	- Coopera con los demás pasadores pasando el balón para hacer el balón dar vueltas
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Corre hacia el otro extremo de la colchoneta, da una vuelta alrededor del círculo de los pasadores, regresa, pasa el balón al primer de la fila y va al final de la misma	- Está en fila con los demás jugadores espera de su equipo (en el turno de su equipo correr)	- Está de pie en el terreno liso, formando un círculo con los demás pasadores - Pasa el balón en la mano del compañero que está a su derecha y recibe del que está a su izquierda
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es corredor en su turno de correr (cuando corresponde a su equipo el rol corredor) - Corre lo más veloz que puede para que su equipo termine la prueba rápidamente (y el otro equipo logre dar menos vueltas con el balón)	- Se convierte en corredor cuando al ser el primer de la fila recibe el balón (en el turno de su equipo correr)	- Es pasador en el turno de su equipo pasar el balón - Intenta dar el máximo de vueltas con el balón en el tiempo disponible (para superar el equipo adversario en la ejecución del rol pasador) - Detiene el balón en el momento en que todos los corredores han ejecutado la carrera
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Lleva el balón de goma en las manos para correr		- Pasa y recibe el balón de goma en las manos

Nº: 198

Fecha: 04/05/2010 (martes)

DESPLAZARSE BOTANDO EL BALÓN II

Situación inicial: el maestro explica la actividad a los veintidós alumnos y alumnas.

Los participantes se distribuyen por el terreno de juego, que es liso y corresponde a todo el gimnasio del colegio: cubierto, mide aproximadamente doce por veinte metros y dispone de una colchoneta que ocupa casi la mitad de su extensión (lisa, recubierta en lona de PVC y mide aproximadamente cinco por diecinueve metros). Cada participante posee un balón de plástico blando.

Desarrollo: cada participante empieza la actividad de forma autónoma en el momento en que empieza a desplazarse botando el balón en el suelo. La actividad consiste en desplazarse por el gimnasio botando el balón. Los participantes deben ir cambiando la mano en la que bota el balón, es decir, en ocasiones botar con la mano derecha y en otras con la mano izquierda.

Finalización: el maestro marca el final de la actividad pasa a la próxima prevista.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - veintidós balones de plástico, uno para cada estudiante.

- los balones son de goma, blandos, amarillos con cuadros negros y tienen un diámetro aproximado de veinte centímetros.

- los balones pertenecen al colegio y se guardan en una caja con otros balones iguales, que está situada en el gimnasio.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y una lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quien decide por esta actividad.

- el maestro explica la actividad al alumnado.
- el alumnado **alborota excesivamente**, así como en el resto de la sesión. Es decir, gritan, ríen, saltan durante las explicaciones de los juegos, etc. El maestro se enfada diversas veces: les echa bronca y les amenaza que subirán al aula se siguen alborotando, así como que mandará al pasillo a los estudiantes que no se porten bien.
- los participantes deben tener en cuenta a los demás para **no chocarse**.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades realizadas en esta sesión, en la que el maestro ha propuesto cuatro actividades diferentes.

- son destinados aproximadamente **cuatro minutos** para esta actividad; de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases de los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el profesor explica la nueva unidad didáctica en el principio de la sesión anterior en el gimnasio. Según él, en cada clase de esta unidad se realizará juegos/actividades con un objeto diferente. En la primera clase de la unidad didáctica y en la de hoy el material es la pelota y el maestro titula las sesiones de “Todo en pelotas”.

- el maestro marca el final de la actividad para pasar a la próxima prevista.

Unidad didáctica: Ejercicios con objetos (Unidad Didáctica 12)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz (sin comunicación motriz)

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	EJECUTOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Realiza la actividad en solitario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en un terreno liso, que es el gimnasio del colegio - Se desplaza (corriendo o andando) botando el balón por el espacio del gimnasio
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es ejecutor en toda la actividad
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Debe botar el balón de goma, que es blando, para desplazarse

Nº: 199

Fecha: 04/05/2010 (martes)

GUERRA DE PELOTAS

Situación inicial: el maestro explica el juego a los veintidós alumnos y alumnas. Antes del inicio del primer juego, el profesor organiza el alumnado en dos equipos que son los mismos para toda la sesión. Para organizar los dos equipos, el alumnado se coloca en fila y el maestro les va mandando intercaladamente a un lado u otro de la colchoneta. El espacio para el juego es el gimnasio, que es liso, cubierto, mide aproximadamente doce por veinte metros y dispone de una colchoneta azul que ocupa casi la mitad de su extensión. El terreno de juego está dividido a la mitad por dos bancos suecos, separando los dos campos, uno de cada equipo. Los jugadores de cada equipo se distribuyen por su campo. Cada jugador dispone de un balón de plástico que es ligero y blando.

Desarrollo: el juego comienza cuando el maestro hace sonar el silbato. En este momento, los jugadores lanzan el balón que disponen al campo contrario. El juego consiste en que los equipos lancen los balones que están en su campo al otro campo con el objetivo de tener el menor número de balones en su campo en el momento en que el maestro finaliza el juego. Los jugadores desconocen la duración del partido y recogen enérgicamente los balones de su campo para lanzarlo al campo contrario rápidamente.

Finalización: el juego acaba cuando el maestro hace sonar el silbato a los **tres minutos** de su inicio. Los equipos cuentan el número de balones que están en su campo: el equipo que tenga menos balones en su campo es el ganador. Se reinicia el juego, intercambiando los campos de los equipos.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - veintidós balones de plástico.

- los balones son de goma, blandos, amarillos con cuadros negros y tienen un diámetro aproximado de veinte centímetros.

- los balones pertenecen al colegio y se guardan en una caja con otros balones iguales, que está situada en el gimnasio.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir.

- dos bancos suecos para separar los dos campos. 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 se guardan en el gimnasio.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y una lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado donde apunta los puntos positivos.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el profesor de educación física quién decide por este juego.

- el maestro explica detalladamente las normas del juego a ser ejecutado al alumnado.

- el maestro organiza los participantes en dos equipos, que son los mismos de los demás juegos de esta sesión. Para formar los equipos, el alumnado se coloca en fila y el maestro les va mandando intercaladamente a un lado u otro de la colchoneta.

- el maestro observa el juego e interviene si detecta algún conflicto.

- el alumnado **alborota excesivamente**, así como en el resto de la sesión. Es decir, gritan, ríen, saltan durante las explicaciones de los juegos, etc.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades realizadas en esta sesión, en la que el maestro ha propuesto cuatro actividades diferentes.

- son destinados aproximadamente **seis minutos** para este juego; de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases de los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el profesor explica la nueva unidad didáctica en el principio de la sesión anterior en el gimnasio. Según él, en cada clase de esta unidad se realizará juegos/actividades con un objeto diferente. En la primera clase de la unidad didáctica y en la de hoy el material es la pelota y el maestro titula las sesiones de “Todo en pelotas”.

- el juego acaba cuando el maestro hace sonar el silbato a los tres minutos de su inicio: el equipo que tenga menos balones en su campo es el ganador. Se reinicia el juego, intercambiando los campos de los equipos.

- los ganadores **celebran exageradamente** cuando se determina el equipo ganador.

- al principio de la sesión, el maestro explicó que la clase de hoy consistiría en diversos juegos con dos equipos y que será vencedor el equipo que gane más partidos. Es decir, cada juego ganado se suma un punto para el equipo ganador y al final del último se establecerá ganador el que tenga más juegos ganados.

- al final del último juego de la clase, el maestro señala cual es el equipo ganador de la sesión y les apunta un **punto positivo** en la lista de clase.

Unidad didáctica: Ejercicios con objetos (Unidad Didáctica 12)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación-oposición (con comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

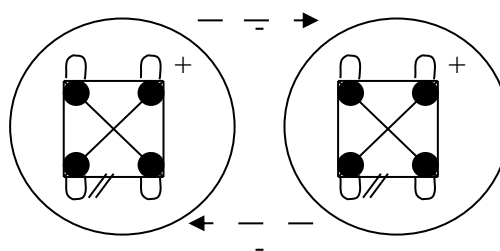
Red social: duelo por equipos simétricos

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: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: tiempo límite

Subespacio: objetivo material (fijo)

Esquema de roles:

	JUGADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none">- Coopera con los demás jugadores de su equipo- Se opone a los jugadores del otro equipo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none">- Está de pie en su campo que es la mitad del gimnasio- Se desplaza por su campo en función de los balones: los recoge y los lanza al campo adversario- No puede entrar en el campo adversario
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none">- Es jugador en todo el partido- El maestro marca el inicio y el final del juego- Su equipo es ganador si en el momento en que acaba el juego dispone de menos balones en su campo que en el adversario
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none">- Persigue a los balones para sacarlos al campo adversario, para que su equipo tenga menos balones en su campo

Nº: 200

Fecha: 04/05/2010 (martes)

CAMPO QUEMADO XI

Situación inicial: antes del inicio del primer juego, el profesor organiza los veintidós alumnos y alumnas en dos equipos que son los mismos para toda sesión. Para organizar los dos equipos, el alumnado se coloca en fila y el maestro les va mandando intercaladamente a un lado u otro de la colchoneta. Para este juego, un equipo se coloca en el campo derecho y el otro en el campo izquierdo. El terreno de juego es la colchoneta del gimnasio, que es lisa, recubierta en lona de PVC y mide aproximadamente cinco por diecinueve metros. Tres bancos suecos delimitan los espacios del juego: uno representa la línea central que separa los campos adversarios y los otros dos separan el campo del cementerio adversario, que está al fondo del campo adversario. Los equipos **deciden** quién será el “capitán” del equipo, es decir, el jugador que comenzará el juego en el cementerio. El maestro, que está en un lateral del campo, dispone de un balón de plástico blando con un diámetro aproximado de veinte centímetros.

Desarrollo: el juego comienza cuando el maestro lanza el balón hacia arriba desde un lateral del banco que separa los dos campos: ambos equipos lo disputan desde sus respectivos campos. 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 prisionero. Los jugadores del equipo (jugadores de campo y prisioneros), cuando en posesión del balón, pueden realizar 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 en el cementerio se convierte en jugador de campo cuando algún jugador de su equipo es golpeado. Los demás prisioneros solo podrán convertirse en jugador de campo si golpean algún jugador de campo del equipo adversario. Cuando el balón sale del terreno de juego, en el lateral de la colchoneta, los propios jugadores recuperan el balón que pertenecerá a uno u otro equipo dependiendo del lugar que se sitúe el balón, es decir, según la línea imaginaria que da continuidad a los bancos que delimitan los campos (y cementerios). En este caso, el jugador que recupera el balón debe volver a su campo para lanzarlo o pasarlo.

Finalización: el juego acaba cuando el último jugador de campo es golpeado: el otro equipo es vencedor. El maestro señala el equipo que ha sido el **ganador de la sesión** y sus jugadores se colocan en fila para que el maestro les apunte el **punto positivo** en la lista de clase.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Este juego acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.
- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.
- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.
- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.
- tres bancos suecos delimitan los espacios del juego: uno representa la línea central que separa los campos adversarios y los otros dos separan el campo del cementerio adversario.

Objeto: - un balón para el partido.

- el balón es de goma, blando, color amarillo con cuadros negros, y tiene un diámetro aproximado de veinte centímetros.
- el balón pertenece al colegio y se guarda en una caja con otros balones iguales, que está situada en el gimnasio.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato que utiliza para arbitrar el juego.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y una lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado, donde apunta los puntos positivos para los participantes del equipo ganador.
- tres bancos suecos para separar los diferentes espacios del juego (campos y cementerios).
- 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 se guardan en el gimnasio.
- cuatro estudiantes recogen y colocan los bancos en la posición para el juego. Son los encargados del material, es decir, los alumnos y alumnas que corresponden a providenciar y guardar los materiales necesarios para las clases de este mes.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el profesor de educación física quién decide por este juego.
- el maestro organiza los participantes en dos equipos, que son los mismos de los demás juegos de esta sesión. Para formar los equipos, el alumnado se coloca en fila y el maestro les va mandando intercaladamente a un lado u otro de la colchoneta.
- los equipos **deciden** quién será el “capitán” del equipo, es decir, el jugador que comenzará el juego en el cementerio de su equipo.
- el maestro observa el juego e interviene si detecta algún problema/conflicto en la ejecución.
- el alumnado **alborota excesivamente**, así como en el resto de la sesión. Es decir, gritan, ríen, saltan durante las explicaciones de los juegos, etc. El maestro se enfada diversas veces: les echa bronca y les amenaza que subirán al aula se siguen alborotando, así como que mandará al pasillo a los estudiantes que no se porten bien.
- los participantes del mismo equipo aunque sean compañeros **disputan el balón** entre sí, principalmente cuando están aprisionados para intentar salvarse. En ocasiones, se insultan, discuten y pelean por el balón. En esta disputa por lanzar el balón, suelen tener ventaja los chicos más habilidosos que incluso fuerzan a sus compañeros de equipo, en las escasas veces que tienen el balón, que les pase para que tiren ellos. En función de esta

disputa por lanzar el balón se pasa mucho tiempo, y el equipo adversario se queja. Además, las chicas y algunos chicos, una vez en el cementerio allí permanecen hasta que se acabe el juego, ya que nunca tienen oportunidad de intentar salvarse. Son siempre los chicos habilidosos que lo hacen.

- los jugadores gritan mucho y muy alto, principalmente cuando se acerca al final del partido.

- el maestro **expulsa** dos niños del juego, uno de cada equipo. Eso porque, gritaban “¡Toma!” constantemente e incluso se insultaban. El maestro ya les había alertado que no lo hicieran y al final de la sesión, les apunta un **punto negativo** por “falta de amabilidad”.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades realizadas en esta sesión, en la que el maestro ha propuesto **cuatro actividades** diferentes.

- son destinados aproximadamente **dieciocho minutos** para este juego; de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases de los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el profesor explica la nueva unidad didáctica en el principio de la sesión anterior en el gimnasio. Según él, en cada clase de esta unidad se realizará juegos/actividades con un objeto diferente. En la primera clase de la unidad didáctica y en la de hoy el material es la pelota y el maestro titula las sesiones de “Todo en pelotas”.

- el juego acaba cuando el último jugador de campo es golpeado: el otro equipo es vencedor.

- los ganadores celebran exageradamente cuando se determina el equipo ganador.

- al principio de la sesión, el maestro explicó que la clase de hoy consistiría en diversos juegos con dos equipos y que será vencedor el equipo que gane más partidos. Es decir, cada juego ganado se suma un punto para el equipo ganador y al final del último se establecerá ganador el que tenga más juegos ganados.

- al final del juego, que es el último juego de la clase, el maestro señala cual es el equipo ganador de la sesión y apunta a sus participantes un **punto positivo** en la lista de clase.

Unidad didáctica: Ejercicios con objetos (Unidad Didáctica 12)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación-oposición (con comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

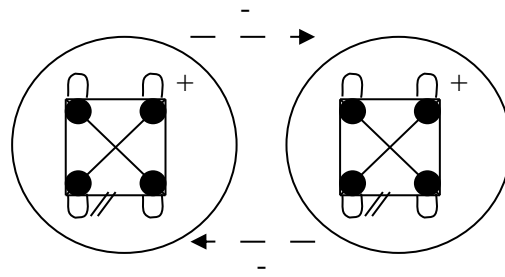
Red social: duelo simétrico por equipos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal adversario: sin contacto

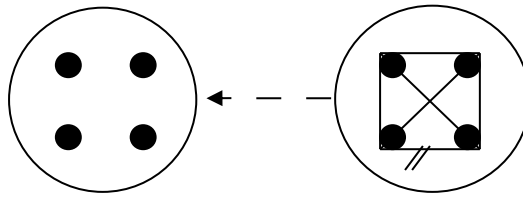
Contacto corporal compañero: sin contacto

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: sin puntuación

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	CAPITÁN	PRISIONERO	JUGADOR DE CAMPO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Puede realizar pases con los jugadores de campo de su equipo - Intenta golpear a los jugadores de campo del equipo adversario, para convertirlos en prisioneros 	<ul style="list-style-type: none"> - Puede realizar pases con los jugadores de campo y prisioneros de su equipo - Intenta golpear a los jugadores de campo del equipo adversario, para convertirlos en prisioneros 	<ul style="list-style-type: none"> - Evita ser golpeado por el balón que tira el prisionero y jugadores de campo adversarios - Puede realizar pases con los jugadores de campo y prisioneros de su equipo - Intenta golpear a los jugadores de campo del equipo adversario, para convertirlos en prisioneros
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza en el cementerio correspondiente a su equipo, que está al fondo del campo adversario 	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza en el cementerio correspondiente a su equipo, que está 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 prisionero 	<ul style="list-style-type: none"> - Se convierte en jugador de campo si golpea a algún jugador de campo adversario 	<ul style="list-style-type: none"> - Si es golpeado se convierte en prisionero - El juego termina cuando todos los jugadores de campo de uno de los equipos son convertidos en prisioneros, y el otro equipo es el ganador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Va a por el balón (en la zona del cementerio), intentando cogerlo para recuperarlo 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 del cementerio), intentando cogerlo para recuperarlo a su equipo - Tira el balón hacia los jugadores de campo adversario, intentando golpearlos 	<ul style="list-style-type: none"> - Se esquivo 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 recuperarlo a su equipo - Tira el balón hacia los jugadores de campo adversario, intentando golpearlos

Nº: 201

Fecha: 05/05/2010; 12/05/2010; 19/05/2010 (miércoles)

EJERCICIOS DE CALENTAMIENTO (PATIO)

Situación inicial: veintitrés alumnos y alumnas están de pie formando un círculo en el centro de la cancha multiuso El maestro asigna **un alumno** para proponer los ejercicios de calentamiento, mientras que él amarra la cuerda para el partido de vóleybol.

Desarrollo: la actividad empieza en el momento en que el estudiante propone y demuestra el primer ejercicio de calentamiento. El chico va indicando los ejercicios al alumnado, que ya los conoce y los deben ir ejecutando simultáneamente. Primero, rotan el tobillo derecho durante diez segundos y lo mismo con el izquierdo. Después agarran las rodillas, que están ligeramente flexionadas, para rotarlas hacia el lado derecho, y luego izquierdo. Rotan las caderas hacia los dos lados agarrando de la cintura, sin mover los pies. Rotan los brazos hacia delante, atrás y luego alternan la dirección de los brazos, moviéndolos en sentidos contrarios. Por último, los practicantes rotan el cuello repetidamente hacia la derecha, y después izquierda.

Finalización: el maestro marca el final de la actividad para pasar a la próxima (correr alrededor de la cancha).

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en la cancha multiuso del patio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los miércoles del curso académico las clases acontecen en el patio, y los martes en el gimnasio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- la cancha multiuso mide aproximadamente cuarenta por veinte metros, está dividida transversalmente por una línea central y dispone de dos porterías, una de frente a la otra en cada extremo de la cancha, que miden dos metros de altura y tres de anchura.

- la cancha multiuso es descubierta, dispone de una valla en un lateral que da a la calle. Hay dos vallas que separan la cancha del jardín, que ocupa un lateral y un fondo de la cancha. El otro fondo también tiene valla, que separa la cancha del parque de niños.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir en la clase.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y una lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veintitrés alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro que decide por la actividad.

- el maestro **asigna un alumno** para proponer los ejercicios de calentamiento, mientras él amarra la cuerda para el partido de voleibol. El estudiante marca las acciones de la actividad: propone y demuestra los diferentes ejercicios de calentamiento a ser ejecutados por el alumnado. Entretanto el alumnado no le hace mucho caso y la mayoría de los estudiantes van realizando los ejercicios de la manera que quieren, conversan, alborotan.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una actividad de **tres sesiones** de educación física, en las que el maestro ha propuesto diversas actividades correspondientes al voleibol.

- en cada una de las clases son destinados aproximadamente **tres minutos** para los ejercicios de calentamiento, de los cincuenta minutos de la clase de educación física; sumando un total de **nueve minutos** para esta actividad con estas características.

- las clases correspondientes a los miércoles tienen una duración de cincuenta minutos, diferentemente de las clases de los martes que duran cincuenta y cinco minutos.

- el maestro marca el final de la actividad para pasar a la próxima, que es correr alrededor de la cancha.

- durante las dos primeras actividades de la sesión, los ejercicios de calentamiento y la carrera, el maestro aprovecha para amarrar la cuerda para la clasificación y el partido de voleibol.

Unidad didáctica: Voleibol (Unidad Didáctica 13)

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

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	EJECUTOR	COMANDO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Realiza los ejercicios que propone el comando	- Propone y demuestra los diferentes ejercicios
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en un terreno liso, que es la colchoneta del gimnasio, con los demás ejecutores - Ejecuta rotaciones con los tobillos, rodillas, cintura, brazos y cuello	- Está de pie en un terreno liso, que es la colchoneta del gimnasio, con los ejecutores
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es ejecutor en toda la actividad - Ejecuta los ejercicios simultáneamente a los demás ejecutores	- Es comando en toda la actividad - Marca el inicio y el fin de la actividad - Marca las diferentes acciones
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		

Nº: 202

Fecha: 05/05/2010; 12/05/2010 (miércoles)

CARRERA ALREDEDOR DE LA CANCHA (CALENTAMIENTO)

Situación inicial: veintitrés alumnos y alumnas están de pie en círculo en el centro de la cancha multiuso. El maestro solicita que el alumnado corra alrededor de la cancha para calentarse. La cancha multiuso mide aproximadamente veinte por cuarenta metros y dispone de las líneas de los diferentes deportes.

Desarrollo: los practicantes comienzan a correr en el momento en que el maestro señala. La tarea consiste en correr sin detenerse, dando vueltas alrededor de la cancha multiuso, en el espacio exterior a las líneas del campo de voleibol.

Finalización: el maestro marca el final de la carrera a los **diez minutos** de su inicio. El alumnado vuelve a reunirse en círculo en el medio de la cancha, para que el maestro explique la próxima actividad.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en la cancha multiuso del patio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los miércoles del curso académico las clases acontecen en el patio, y los martes en el gimnasio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- la cancha multiuso mide aproximadamente cuarenta por veinte metros, está dividida transversalmente por una línea central y dispone de dos porterías, una de frente a la otra en cada extremo de la cancha, que miden dos metros de altura y tres de anchura.

- la cancha multiuso es descubierta, dispone de una valla en un lateral que da a la calle. Hay dos vallas que separan la cancha del jardín, que ocupa un lateral y un fondo de la cancha. El otro fondo también tiene valla, que separa la cancha del parque de niños.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir en la clase.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y una lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veintitrés alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro que decide por esta actividad.

- el maestro propone la carrera mientras él amarra la cuerda para el partido de vóleybol.

- el alumnado se **queja** constantemente mientras corre.

- algunos participantes optan por correr en compañía de otro u otros participantes, sea conversando o solamente corriendo lado a lado: corren en grupos, parejas o tríos, que van cambiando a lo largo del tiempo de la carrera.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una actividad de **dos sesiones** de educación física, en las que el maestro ha propuesto diversas actividades correspondientes al voleibol.

- en cada una de las clases son destinados aproximadamente **diez minutos** para la carrera, de los cincuenta minutos de la educación física; sumando un total de **veinte minutos** para esta actividad con estas características.

- las clases correspondientes a los miércoles tienen una duración de cincuenta minutos, diferentemente de las clases de los martes que duran cincuenta y cinco minutos.

- durante las dos primeras actividades, los ejercicios de calentamiento y la carrera alrededor de la cancha, el maestro aprovecha para amarrar la cuerda para la clasificación y el partido de voleibol.

- el maestro marca el final de la actividad para pasar a la próxima.

Unidad didáctica: Voleibol (Unidad Didáctica 13)

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

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	CORREDOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Ejecuta la tarea motriz en solitario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Corre alrededor de la cancha multiuso, debiendo ir siempre por la parte externa al campo de voleibol, delimitado por las líneas - Comparte el espacio con los demás corredores
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Empieza a correr cuando el maestro solicita - Corre simultáneamente a los demás corredores - Es corredor en toda la tarea - Corre durante diez minutos hasta que el maestro marque el final de la carrera
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	

Nº: 203

Fecha: 05/05/2010 (miércoles)

CORRER ENCIMA DE LAS LÍNEAS DEL CAMPO DE VOLEIBOL

Situación inicial: el maestro explica la actividad a los veintitrés alumnos y alumnas, que están de pie en círculo en el centro de la cancha multiuso. La cancha multiuso mide aproximadamente veinte por cuarenta metros y dispone de las líneas de los diferentes deportes. Los participantes se distribuyen por la “línea azul”, que son las líneas que delimitan el campo de voleibol. El campo de voleibol es un rectángulo de aproximadamente dieciséis metros de largo por nueve metros de ancho, dividido por una línea central.

Desarrollo: los practicantes comienzan a correr en el momento en que el maestro señala. La tarea consiste en correr, sin detenerse, siempre encima de las líneas del campo de voleibol. Mientras los participantes ejecutan la tarea, el maestro les va explicando las normas del voleibol relacionando con las líneas a las que se están desplazando encima.

Finalización: el maestro marca el final de la carrera y el alumnado vuelve a reunirse en círculo en el medio de la cancha.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en la cancha multiuso del patio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los miércoles del curso académico las clases acontecen en el patio, y los martes en el gimnasio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- la cancha multiuso mide aproximadamente cuarenta por veinte metros, está dividida transversalmente por una línea central y dispone de dos porterías, una de frente a la otra en cada extremo de la cancha, que miden dos metros de altura y tres de anchura.

- la cancha multiuso es descubierta, dispone de una valla en un lateral que da a la calle. Hay dos vallas que separan la cancha del jardín, que ocupa un lateral y un fondo de la cancha. El otro fondo también tiene valla, que separa la cancha del parque de niños.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir en la clase.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y una lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veintitrés alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro que decide por esta actividad.

- mientras el alumnado ejecuta la actividad el maestro explica las próximas actividades de la sesión (saques para clasificación y partido de voleibol); así como las normas y técnicas del voleibol.

- los participantes deben tener en cuenta a los demás para no chocarse.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una actividad de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto cinco actividades correspondientes al voleibol.

- son destinados aproximadamente **dos minutos** para esta actividad, de los cincuenta minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los miércoles tienen una duración de cincuenta minutos, diferentemente de las clases de los martes que duran cincuenta y cinco minutos.

- el maestro marca el final de la actividad para pasar a la próxima.

Unidad didáctica: Voleibol (Unidad Didáctica 13)

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

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	CORREDOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Ejecuta la tarea motriz en solitario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Corre, sin detenerse, siempre encima de las líneas del campo de voleibol - Comparte el espacio con los demás corredores
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Empieza a correr cuando el maestro solicita - Corre simultáneamente a los demás corredores - Es corredor en toda la tarea - Detiene la carrera cuando el maestro marca el final de la misma
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	

Nº: 204

Fecha: 05/05/2010; 12/05/2010; 19/05/2010 (miércoles)

SAQUES – CLASIFICACIÓN PARA EL PARTIDO DE VOLEIBOL II

Situación inicial: el maestro explica la actividad a los veintitrés alumnos y alumnas. El espacio para la actividad es la cancha multiuso, que dispone de las líneas correspondientes al campo de voleibol; éste que es un rectángulo de aproximadamente dieciséis metros de largo por nueve metros de ancho, dividido por una línea central. Una cuerda que mide unos veinte metros atraviesa de un lado a otro de la cancha por encima de toda extensión de la línea central y se encuentra a unos dos metros de altura del suelo. El maestro ofrece al alumnado la **opción** de realizar los saques desde la “línea azul” (la línea de fondo del campo de voleibol a unos 8 metros de la cuerda) o desde la “línea blanca” (línea de ataque del voleibol que está a unos 3 metros de la cuerda). Los participantes optan por realizar el saque desde la **línea blanca** y se colocan en fila detrás de la misma en uno de los campos. Los cuatro primeros participantes de la fila disponen de un balón de voleibol.

Desarrollo: la actividad comienza cuando el primer jugador de la fila realiza su saque. La tarea consiste en sujetar el balón con una mano a la altura de la cintura e impulsarlo con la otra en un movimiento de péndulo. El objetivo es que el balón pase por encima de la cuerda y toque el suelo en el interior del campo contrario. Si el participante logra el objetivo está clasificado para el partido de voleibol y se va al otro campo, donde deberá recoger los balones y devolvérselos para que los próximos participantes realicen sus saques. Si no logra, se coloca al final de su fila y tendrá otra oportunidad una vez todos los participantes hayan realizado sus saques en este primero turno de oportunidades. El segundo jugador de la fila se prepara y realiza su saque con las mismas condiciones, es decir, si logra está clasificado para el partido y si no se va al final de su fila. Así ocurre repetidamente hasta el último participante de la fila. En el momento en que todos los participantes han ejecutado sus saques, los que no han logrado en la primera oportunidad realizan su segundo saque, también respetando el orden de la fila.

Finalización: la actividad acaba cuando los jugadores han ejecutado su segunda oportunidad. El participante que no logre el saque en las **dos oportunidades** de que dispone no está clasificado para participar del partido de voleibol, que es la próxima actividad.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en la cancha multiuso del patio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los miércoles del curso académico las clases acontecen en el patio, y los martes en el gimnasio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- la cancha multiuso mide aproximadamente cuarenta por veinte metros, está dividida transversalmente por una línea central y dispone de dos porterías, una de frente a la otra en cada extremo de la cancha, que miden dos metros de altura y tres de anchura.

- la cancha multiuso es descubierta, dispone de una valla en un lateral que da a la calle. Hay dos vallas que separan la cancha del jardín, que ocupa un lateral y un fondo de la cancha. El otro fondo también tiene valla, que separa la cancha del parque de niños.

- el maestro amarra un extremo de **una cuerda** en un árbol del jardín y el otro extremo en la valla que da a la calle. La cuerda cruza la cancha multiuso a dos metros de altura del suelo.
- el maestro da la opción al alumnado de realizar el saque desde la “**línea blanca**”, de ataque del voleibol, pues la gran mayoría no logra que el balón pase la cuerda sacando desde la “línea azul”, al fondo del campo de voleibol.

Objeto: - cuatro balones de voleibol.

- el balón de voleibol es esférico y flexible, tiene aproximadamente 65 centímetros de circunferencia, pesa unos 260 gramos y está hecho de cuero.
- los balones pertenecen al centro educativo y se guardan en el almacén que está en el gimnasio.
- los encargados del material recogen los balones en el gimnasio y los llevan al patio para la clase. Los encargados del material son los alumnos y alumnas que corresponden a providenciar y guardar los materiales necesarios para las clases de este mes.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir en la clase.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y una lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.
- una **cuerda** que mide aproximadamente veinte metros de largura. La cuerda está compuesta por diversas cuerdas más pequeñas que están unidas por pequeños nudos. Las cuerdas están hechas de fibras cáñamo trenzadas y tienen un diámetro de unos ocho milímetros.
- la cuerda pertenece al colegio y se guarda en el almacén del gimnasio.

Participantes: - veintitrés alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quien propone la tarea a ser ejecutada: explica y enseña al alumnado.
- los participantes están en fila y respetan el orden de la misma.
- los participantes que se clasifican para el partido van al otro lado de la cancha y deberán recoger los balones y devolvérselos para los próximos participantes que realizarán el saque.
- en la primera sesión de la unidad didáctica, la mayoría de los participantes no logran realizar la tarea y el maestro les da la opción de realizar el saque desde la **línea blanca**, que está más próxima a la cuerda. La totalidad de los estudiantes optan por realizar sus saques desde el punto más fácil. Eso porque, si no logran el saque no podrán participar del partido de voleibol.
- los **estudiantes** que no lograron realizar el saque en los dos intentos que disponían no han participado del juego de voleibol.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - es una actividad de **tres sesiones** de educación física, en las que el maestro ha propuesto diversas actividades correspondientes al voleibol.

- en cada una de las clases son destinados aproximadamente **seis minutos** para esta actividad, de los cincuenta minutos de la educación física; sumando un total de **dieciocho minutos** para esta actividad con estas características.
- las clases correspondientes a los miércoles tienen una duración de cincuenta minutos, diferentemente de las clases de los martes que duran cincuenta y cinco minutos.
- la actividad acaba cuando los jugadores han ejecutado su segunda oportunidad.

- el participante que no logre el saque en las **dos oportunidades** de que dispone no está clasificado para participar del partido de voleibol, que es la próxima actividad.

Unidad didáctica: Voleibol (Unidad Didáctica 13)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz (sin comunicación motriz)

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: objetivo material (fijo)

Esquema de roles:

	PRATICANTE	ESPERA (L.E.)	CLASIFICADO (L.E.)
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Ejecuta el saque en solitario	- Está con los demás esperas	- Está con los demás clasificados
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en un terreno liso: encima de la línea blanca , que es la línea de ataque del campo de voleibol - Sujeta el balón con una mano a la altura de la cintura y lo impulsa con la otra mano en un movimiento de péndulo - El balón debe pasar por encima de la cuerda y tocar el suelo dentro del campo de voleibol contrario	- Está de pie en fila en un terreno liso, que es el campo de voleibol	- Está en un campo de la cancha multiuso
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Realiza el saque en su turno, o sea, cuando es el primer de la fila - Cuando acaba de realizar el saque se convierte en espera si no logra el saque o en clasificado si lo consigue - Si no consigue realizar el saque adecuadamente en las 2 oportunidades de que dispone no podrá participar del partido de voleibol	- Es espera en el turno de los otros participantes ejecutaren sus saques - Se convierte en practicante cuando es el primer de la fila - Si no logra el saque en su turno de practicante vuelve a convertirse en espera	- Se convierte en clasificado cuando logra el saque - Una vez está clasificado deja de participar en la actividad
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de un balón de voleibol para realizar el saque		

Nº: 205

Fecha: 05/05/2010; 12/05/2010 (miércoles)

PARTIDO DE VOLEIBOL II

Situación inicial: el maestro explica la actividad a los dieciocho alumnos y alumnas, que están clasificados para el partido. El profesor organiza a suertes el alumnado en dos equipos. El espacio para el juego es el campo de voleibol: un rectángulo de aproximadamente dieciséis metros de largo por nueve de ancho, dividido en dos campos por una línea central. Cada campo dispone de una línea de ataque a unos dos metros de la línea central. Una cuerda, que mide unos veinte metros de longitud, atraviesa la cancha de un lado a otro pasando encima de la línea central a unos dos metros de altura del suelo. Los participantes de cada equipo se colocan en su campo, es decir: cuatro jugadores en la altura de la línea de ataque, y cinco a aproximadamente dos metros de la línea de fondo. Dos jugadores, uno de cada equipo, echan pares o impares para determinar quién empieza con el balón. Un jugador del equipo que dispone del balón se coloca detrás de la “**línea blanca**”, que es la línea de ataque del campo de voleibol.

Desarrollo: el partido comienza cuando el jugador que dispone del balón lo saca desde la **línea de ataque**. El saque consiste en sujetar el balón con una mano a la altura de la cintura e impulsarlo con la otra en un movimiento de péndulo. El objetivo es que el balón pase por encima de la cuerda y toque el suelo en el interior del campo contrario. El balón puede ser tocado o impulsado con golpes limpios, pero no puede ser parado, sujetado o retenido. Cada equipo dispone de tres toques para devolver el balón al campo contrario. Los jugadores pueden golpear el balón con manos y brazos o cualquier otra parte del cuerpo; siendo más eficaz que los balones bajos se reciban con los antebrazos unidos al frente a la altura de la cintura y los altos con los dedos, por encima de la cabeza. Se consigue punto cuando el equipo contrario comete alguna de las siguientes faltas: el balón toca el suelo dentro del propio campo, tanto si el último toque corresponde a un jugador propio como a uno del equipo contrario; acaba fuera de la pista de juego (la falta corresponde al equipo que tocó el balón por última vez, y se anota punto el contrario); se supera el número de tres toques permitidos sin haberlo pasado al campo contrario o si un mismo jugador toca dos veces de forma consecutiva el balón; y si un jugador penetra el campo contrario por debajo de la red. Cuando un equipo anota un punto, es el encargado de poner en juego el balón, sacando el balón desde detrás de la línea de fondo. En este caso, los **nueve** jugadores rotan su posición en el campo en sentido de las agujas del reloj.

Finalización: el partido acaba cuando un equipo marca el **vigésimo quinto punto**, éste que es el ganador del partido.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en la cancha multiuso del patio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los miércoles del curso académico las clases acontecen en el patio, y los martes en el gimnasio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- la cancha multiuso mide aproximadamente cuarenta por veinte metros, está dividida transversalmente por una línea central y dispone de dos porterías, una de frente a la otra en cada extremo de la cancha, que miden dos metros de altura y tres de anchura.
- la cancha multiuso es descubierta, dispone de una valla en un lateral que da a la calle. Hay dos vallas que separan la cancha del jardín, que ocupa un lateral y un fondo de la cancha. El otro fondo también tiene valla, que separa la cancha del parque de niños.
- el maestro amarra un extremo de **una cuerda** en un árbol del jardín y el otro extremo en la valla que da a la calle. La cuerda cruza la cancha multiuso a dos metros de altura del suelo.
- el alumnado realiza el saque desde la “**línea blanca**”, de ataque del voleibol, pues la gran mayoría no logra que el balón pase la cuerda sacando desde la “línea azul” (fondo del campo de voleibol).

Objeto: - un balón de voleibol: esférico y flexible, tiene aproximadamente 65 centímetros de circunferencia, pesa unos 260 gramos y está hecho de cuero.

- los balones pertenecen al centro educativo y se guardan en el almacén del gimnasio.
- los encargados del material recogen los balones en el gimnasio y los llevan al patio para la clase. Los encargados del material son los alumnos y alumnas que corresponden a providenciar y guardar los materiales necesarios para las clases de este mes.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir en la clase.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y una lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.
- una cuerda que mide aproximadamente veinte metros de largura. La cuerda está compuesta por diversas cuerdas más pequeñas que están unidas por pequeños nudos. Las cuerdas están hechas de fibras cáñamo trenzadas y tienen un diámetro de unos ocho milímetros.
- la cuerda pertenece al colegio y se guarda en el almacén del gimnasio.

Participantes: - dieciocho alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quien propone la tarea a ser ejecutada: explica detalladamente sus normas al alumnado.
- el maestro organiza los participantes en dos equipos. Es decir, el alumnado se coloca en fila y el maestro les va mandando intercaladamente a un campo u otro.
- cinco estudiantes **no participan** del partido porque no se han clasificado en la actividad anterior. Es decir, no han logrado realizar el saque y el maestro no les deja participar. El profesor solicita que ellos entrenen los saques. Entretanto, en la mayor parte del tiempo no entrenan, sino que conversan, asisten al partido, etc.
- el alumnado no es habilidoso y en diversas ocasiones fallan los saques, no consiguen receptor el balón, no logran ejecutar toques entre el equipo, etc.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una actividad de **dos sesiones** de educación física, en las que el maestro ha propuesto diversas actividades correspondientes al voleibol.

- son destinados aproximadamente **quince minutos** para cada partido, de los cincuenta minutos de la clase de educación física; sumando un total de **treinta minutos** para esta actividad con estas características.
- las clases correspondientes a los miércoles tienen una duración de cincuenta minutos, diferentemente de las clases de los martes que son cincuenta y cinco minutos.

- el partido acaba cuando un equipo marca el **vigésimo quinto punto**, éste que es el ganador del partido.

Unidad didáctica: Voleibol (Unidad Didáctica 13)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación-oposición (con comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

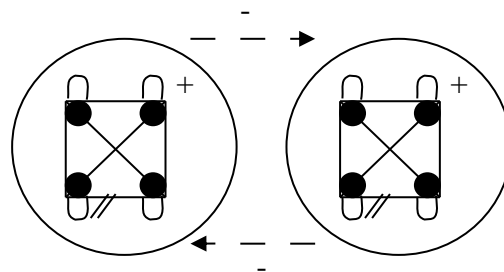
Red social: duelo por equipos simétricos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

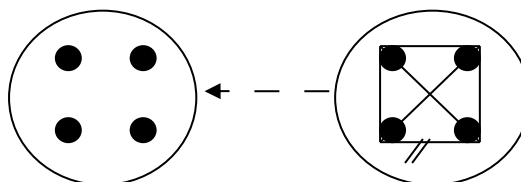
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



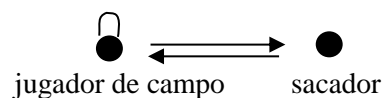
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: local

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: puntuación límite

Subespacio: objetivo material (fijo)

Esquema de roles:

	JUGADOR DE CAMPO	SACADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Coopera con los jugadores de campo de su equipo - Se opone a los jugadores de campo (en la recepción y el ataque) - Se opone al sacador del equipo contrario intentando receptor el balón 	<ul style="list-style-type: none"> - Se opone a los jugadores de campo del equipo adversario atacando
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en el campo de voleibol: encima de la línea de ataque o dos metros delante de la línea de fondo, según su posición en la rotación - Debe evitar que el balón toque el suelo en el interior de su campo - Realiza toques con el balón para pasarlo a un compañero o al otro campo - En el ataque, debe hacer el balón pasar por encima de la cuerda y tocar el suelo dentro del campo de contrario 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso: encima de la línea de ataque del campo de voleibol - Sujeta el balón con una mano a la altura de la cintura y lo impulsa con la otra mano en un movimiento de péndulo - El balón debe pasar por encima de la cuerda y tocar el suelo dentro del campo contrario
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Cuando está en la posición anterior a la del sacador se convierte en sacador si su equipo marca un punto 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuando realiza el saque vuelve a convertirse en jugador de campo - Volverá a ser sacador si su equipo marca el punto
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza toques con el balón de voleibol 	<ul style="list-style-type: none"> - Dispone de un balón de voleibol para realizar el saque

Nº: 206

Fecha: 11/05/2010 (martes)

CORRIENDO Y SALTANDO LOS BANCOS - EN FILAS II

Situación inicial: el maestro explica la tarea a ser ejecutada a los veinticuatro alumnos y alumnas. El espacio para la actividad es el lateral del gimnasio que mide aproximadamente siete por veinte metros y es liso. En este espacio se colocan seis bancos suecos, unos paralelos a otros a una distancia aproximada de tres metros, a lo largo de la lateral del gimnasio. Los veintidós alumnos y alumnas se organizan en dos filas en frente y a una distancia de dos metros del primer banco.

Desarrollo: la actividad comienza cuando los primeros practicantes, de cada una de las filas, empiezan a correr. Pasados aproximadamente cinco segundos, los próximos participantes de cada fila también empiezan a correr, y así ocurre repetidamente. La tarea consiste en correr en línea recta hacia el otro extremo del gimnasio saltando cada uno de los seis bancos, que están transversales al sentido de la carrera a lo largo del terreno a atravesar, de la manera que decidan; es decir, con una pierna de cada vez o con los dos pies juntos, sin poder tocar el banco. Después de saltar el último banco, el practicante regresa por un lateral de los bancos del lado que corresponde a su fila, para no molestar a los demás practicantes y se coloca al final de la fila.

Finalización: el maestro marca el final de la tarea para pasar a la próxima.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris (mide aproximadamente 7 por 20 metros).

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:- seis bancos suecos, que están colocados paralelos unos a otros.

- 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 se guardan en el gimnasio.

- cuatro estudiantes recogen y colocan los bancos en la posición para la actividad. Son los encargados del material, es decir, los alumnos y alumnas que corresponden a providenciar y guardar los materiales necesarios para las clases de este mes.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato que lo utiliza cuando quiere intervenir, por ejemplo para pasar a la próxima actividad.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y una lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el maestro propone la tarea a ser ejecutada por el alumnado.

- antes de empezar la actividad, el maestro solicita que el **alumnado se organice** en dos filas. Forman una fila compuesta casi exclusivamente por chicas, y la otra por chicos.

- los participantes esperan en dos filas, respetando su orden, para ejecutar la tarea.

- el maestro interviene en la actividad cuando entiende que el alumnado no está ejecutando correctamente la tarea: interrumpe y vuelve a explicarla; así como interviene en la organización de las filas se observa que los participantes no están respetándola.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - es una de las actividades realizadas en esta sesión, en la que el maestro ha propuesto seis actividades diferentes.

- son destinados aproximadamente **seis minutos** para esta actividad; de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases de los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el profesor explica la nueva unidad didáctica en el principio de la primera sesión de la misma. Según él, en cada clase de esta unidad didáctica en el gimnasio se realizará juegos/actividades con un objeto diferente. En la sesión de hoy corresponde los juegos y actividades con los bancos suecos.

- antes de empezar la actividad el maestro subraya que no es una competición entre las filas.

- a modo de gestionar el espacio disponible, los participantes están separados en dos filas, que funcionan independientemente. En cada fila, los participantes esperan su turno de ejecutar la tarea: respetando el orden de la misma a cada cinco segundos aproximadamente sale un practicante para ejecutar la tarea.

- el maestro marca el final del juego para pasar a la próxima actividad.

Unidad didáctica: Ejercicios con objetos (Unidad Didáctica 12)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz (sin comunicación motriz)

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: a atravesar

Esquema de roles:

	PRACTICANTE	ESPERA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Realiza la tarea en solitario	- Está en fila con los demás participantes espera
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Atraviesa corriendo el terreno liso, que es el lateral del gimnasio, debiendo saltar los seis bancos (con una pierna de cada vez o los dos pies juntos), que están colocados transversalmente al sentido de la carrera - Debe mantener una distancia aproximada de diez metros del practicante que va delante - Después de saltar el último banco, regresa por un lateral de los bancos del lado que corresponde a su fila	- Está de pie dispuesto en fila con los demás esperas
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es practicante en el momento que ejecuta la tarea - Cuando acaba de ejecutar la tarea se coloca al final de la fila, convirtiéndose otra vez en espera	- Espera su turno en la fila, respetando el orden de la misma - Cuando es el primer de la fila espera aproximadamente cinco segundos y se convierte en practicante - Vuelva a ser espera cuando acaba de ejecutar la tarea, colocándose en último de su fila
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Salta los seis bancos suecos, uno de cada vez	

Nº: 207

Fecha: 11/05/2010 (martes)

SALTANDO LOS BANCOS CON LOS DOS PIES JUNTOS - EN FILAS II

Situación inicial: el maestro explica la tarea a los veinticuatro alumnos y alumnas. El espacio para la actividad es el lateral del gimnasio que mide aproximadamente siete por veinte metros y es liso. En este espacio se colocan seis bancos suecos unos paralelos a otros a una distancia aproximada de tres metros a lo largo de la lateral del gimnasio. Los veintidós alumnos y alumnas están organizados en dos filas en frente y a una distancia de dos metros del primer banco.

Desarrollo: la actividad comienza cuando los primeros practicantes, de cada una de las filas, empiezan a correr. Pasados aproximadamente cinco segundos, los próximos participantes de cada fila también empiezan a correr, y así ocurre repetidamente. La tarea consiste en correr en línea recta hacia el otro extremo del gimnasio debiendo saltar cada uno de los seis bancos, que están transversalmente al sentido de la carrera a lo largo del terreno a atravesar, con los dos pies juntos sin poder tocar el banco. Tras saltar el último banco, el practicante regresa por un lateral de los bancos del lado que corresponde a su fila, para no molestar a los demás practicantes y se coloca al final de la fila.

Finalización: el maestro marca el final de la tarea para pasar a la próxima.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris (mide aproximadamente 7 por 20 metros).

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:- seis bancos suecos. 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 se guardan en el gimnasio.

- cuatro estudiantes recogen y colocan los bancos en la posición para la actividad. Son los encargados del material, es decir, los alumnos y alumnas que corresponden a providenciar y guardar los materiales necesarios para las clases de este mes.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato que lo utiliza cuando quiere intervenir, por ejemplo para pasar a la próxima actividad.
- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y una lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).
- el maestro propone la tarea a ser ejecutada por el alumnado.
- antes de empezar la actividad anterior, el maestro solicita que el **alumnado se organice** en dos filas. Forman una fila compuesta casi exclusivamente por chicas, y la otra por chicos.
- los participantes esperan en dos filas, respetando su orden, para ejecutar la tarea.
- el maestro interviene en la actividad cuando entiende que el alumnado no está ejecutando correctamente la tarea: interrumpe y vuelve a explicarla.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - es una de las actividades realizadas en esta sesión, en la que el maestro ha propuesto seis actividades diferentes.

- son destinados aproximadamente **seis minutos** para esta actividad; de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases de los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el profesor explica la nueva unidad didáctica en el principio de la primera sesión de la misma. Según él, en cada clase de esta unidad didáctica en el gimnasio se realizará juegos/actividades con un objeto diferente. En la sesión de hoy corresponde los juegos y actividades con los bancos suecos.

- antes de empezar la actividad el maestro subraya que no es una competición entre las filas.

- a modo de gestionar el espacio disponible, los participantes están separados en dos filas, que funcionan independientemente. En cada fila, los participantes esperan su turno de ejecutar la tarea: respetando el orden de la misma a cada cinco segundos aproximadamente sale un practicante para ejecutar la tarea.

- el maestro marca el final del juego para pasar a la próxima actividad.

Unidad didáctica: Ejercicios con objetos (Unidad Didáctica 12)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz (sin comunicación motriz)

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: a atravesar

Esquema de roles:

	PRACTICANTE	ESPERA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Realiza la tarea en solitario	- Está en fila con los demás participantes espera
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Atraviesa corriendo el terreno liso, que es el lateral del gimnasio, saltando cada uno de los seis bancos con los dos pies juntos, que están colocados transversalmente al sentido de la carrera - Debe mantener una distancia aproximada de diez metros del practicante que va delante - Después de saltar el último banco, regresa por un lateral de los bancos del lado que corresponde a su fila	- Está de pie dispuesto en fila con los demás esperas
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es practicante en el momento en que ejecuta la tarea - Cuando acaba de ejecutar la tarea se coloca al final de la fila, convirtiéndose otra vez en espera	- Espera su turno en la fila, respetando el orden de la misma - Cuando es el primer de la fila espera unos cinco segundos y se convierte en practicante - Vuelva a ser espera cuando acaba de ejecutar la tarea: se coloca en último de su fila
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Salta los seis bancos suecos, uno de cada vez, sin poder tocarlo	

Nº: 208

Fecha: 11/05/2010 (martes)

SALTANDO LOS BANCOS (VALLAS) – EN FILAS II

Situación inicial: el maestro explica la tarea a los veinticuatro alumnos y alumnas. El espacio para la actividad es el lateral del gimnasio que mide aproximadamente siete por veinte metros y es liso. En este espacio se colocan seis bancos suecos, unos paralelos a otros a una distancia aproximada de tres metros, a lo largo de la lateral del gimnasio. Los veintidós alumnos y alumnas están organizados en dos filas en frente y a una distancia de dos metros del primer banco.

Desarrollo: la actividad comienza cuando los primeros practicantes, de cada una de las filas, empiezan a correr. Pasados aproximadamente cinco segundos, los próximos participantes de cada fila también empiezan a correr, y así ocurre repetidamente. La tarea consiste en correr en línea recta hacia el otro extremo del gimnasio debiendo saltar cada uno de los seis bancos, que están transversalmente al sentido de la carrera a lo largo del terreno a atravesar. El salto debe ser similar al de las carreras de vallas, es decir, la primera pierna que pasa el banco vuelve al suelo de forma rápida y la otra pierna supera el banco casi en ángulo recto con respecto al cuerpo; ambas sin poder tocar el banco (valla). Después de saltar el último banco, el practicante regresa por un lateral de los bancos del lado que corresponde a su fila y se coloca al final de la fila.

Finalización: el maestro marca el final de la tarea para pasar a la próxima.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris (mide aproximadamente 7 por 20 metros).

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:- seis bancos suecos. 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 se guardan en el gimnasio.

- cuatro estudiantes recogen y colocan los bancos en la posición para la actividad. Son los encargados del material, es decir, los alumnos y alumnas que corresponden a providenciar y guardar los materiales necesarios para las clases en este mes.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato que lo utiliza cuando quiere intervenir, por ejemplo para pasar a la próxima actividad.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y una lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el maestro propone y demuestra la tarea a ser ejecutada por el alumnado.

- antes de empezar la actividad, el maestro solicita que el **alumnado se organice** en dos filas. Forman una fila compuesta casi exclusivamente por chicas, y la otra por chicos.

- los participantes esperan en dos filas, respetando su orden, para ejecutar la tarea.

- el maestro interviene en la actividad cuando entiende que el alumnado no está ejecutando correctamente la tarea: interrumpe y vuelve a explicarla.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - es una de las actividades realizadas en esta sesión, en la que el maestro ha propuesto seis actividades diferentes.

- son destinados aproximadamente **seis minutos** para esta actividad; de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases de los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el profesor explica la nueva unidad didáctica en el principio de la primera sesión de la misma. Según él, en cada clase de esta unidad didáctica en el gimnasio se realizará juegos/actividades con un objeto diferente. En la sesión de hoy corresponde los juegos y actividades con los bancos suecos.

- antes de empezar la actividad el maestro subraya que no es una competición entre las filas.

- a modo de gestionar el espacio disponible, los participantes están separados en dos filas, que funcionan independientemente. En cada fila, los participantes esperan su turno de ejecutar la tarea: respetando el orden de la misma a cada cinco segundos aproximadamente sale un practicante para ejecutar la tarea.

- el maestro marca el final para pasar a la próxima actividad.

Unidad didáctica: Ejercicios con objetos (Unidad Didáctica 12)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz (sin comunicación motriz)

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: a atravesar

Esquema de roles:

	PRACTICANTE	ESPERA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Realiza la tarea en solitario	- Está en fila con los demás participantes espera
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Atraviesa corriendo el terreno liso, que es el lateral del gimnasio, saltando cada uno de los seis bancos que están transversales al sentido de la carrera - El salto consiste en que la primera pierna que pasa el banco vuelve al suelo de forma rápida y la otra pierna supera el banco casi en ángulo recto con respecto al cuerpo; ambas sin poder tocar el banco - Debe mantener una distancia aproximada de diez metros del practicante que va delante - Después de saltar el último banco, regresa por un lateral de los bancos del lado que corresponde a su fila 	- Está de pie dispuesto en fila con los demás esperas
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Es practicante en el momento que ejecuta la tarea - Cuando acaba de ejecutar la tarea se coloca al final de la fila, convirtiéndose otra vez en espera 	<ul style="list-style-type: none"> - Espera su turno en la fila, respetando el orden de la misma - Cuando es el primer de la fila espera aproximadamente cinco segundos y se convierte en practicante - Vuelva a ser espera cuando acaba de ejecutar la tarea: se coloca en último de su fila
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Salta los seis bancos suecos, uno de cada vez, sin poder tocarlos	

Nº: 209

Fecha: 11/05/2010 (martes)

CARRERA ENTRE EQUIPOS TRANSPORTANDO EL BANCO III

Situación inicial: veinticuatro alumnos y alumnas se colocan delante de las espalderas del gimnasio: el maestro sujeta un sobre de papel y va pasando por cada uno para que cojan un papelito en el sobre (cada cuarto de los papelitos corresponden al número 1, 2, 3 y 4). Según el número que coja el estudiante corresponderá a su equipo: van colocándose en orden de la fila correspondiente a su equipo. Las filas están unas paralelas a otras en un extremo de la colchoneta del gimnasio, que mide aproximadamente cinco por diecinueve metros, es lisa y recubierta en lona de PVC. El maestro explica la tarea y solicita a los dos primeros jugadores de cada fila que cojan un banco sueco y lo lleven hasta su equipo. Los jugadores, de cada equipo, se colocan con las piernas abiertas con el banco entre las piernas y lo agarran/sujetan con las dos manos, una de cada lado del asiento.

Desarrollo: el juego comienza en el momento en que el maestro suena el silbato. En cada equipo, los jugadores se desplazan hacia delante llevando el banco sujetado por las manos, evitando que éste toque el suelo; sino el equipo es desclasificado de la carrera. Los ejecutores del equipo se desplazan lo más rápido que pueden, manteniendo la misma velocidad entre ellos para evitar chocarse y/o dejar el banco caer; intentado terminar la tarea antes de los demás equipos. Llegando a la pared que está en el otro extremo de la colchoneta, los jugadores dan media vuelta, sin soltar el banco en ningún caso: el jugador que era el último pasa a ser el primero y vice-versa. Atraviesan otra vez la colchoneta para regresar al sitio de partida.

Finalización: la actividad acaba en el momento que los equipos llegan al extremo de la colchoneta que estaban inicialmente. Es ganador el equipo que llega primero y sus participantes ganan un **punto positivo**.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Este juego acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:- cuatro bancos suecos, uno para cada equipo. 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 se guardan en el gimnasio.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato que lo utiliza para marcar el inicio de la actividad.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y una lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado donde apunta los positivos.

- un sobre de cartulina con veinticuatro papelitos, en los que cada cuarto corresponde al número 1, 2, 3 y 4; para separar los cuatro equipos para esta actividad.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quien decide por este juego y lo explica al alumnado.

- el maestro opta por organizar los cuatro equipos al azar, es decir, mediante sorteo. Según el papelito que coja el estudiante corresponderá al equipo 1, 2, 3 ó 4.

- el alumnado celebra cuando sus amigos/as cogen el mismo número, pues serán del mismo equipo.

- el maestro de educación física **interviene** en el juego, marcando el inicio del mismo y observando si los equipos trasladan correctamente el banco, sin dejarlo tocar el suelo; ya que en ese caso, eliminaría el equipo.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades realizadas en esta sesión, en la que el maestro ha propuesto seis actividades diferentes.

- son destinados aproximadamente **tres minutos** para este juego; de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases de los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el profesor explica la nueva unidad didáctica en el principio de la primera sesión de la misma. Según él, en cada clase de esta unidad didáctica en el gimnasio se realizará juegos/actividades con un objeto diferente. En la sesión de hoy corresponde los juegos y actividades con los bancos suecos.

- el maestro marca el inicio de la carrera.

- la carrera termina cuando los equipos llegan al punto que estaban inicialmente. Es ganador el equipo que llega primero.

- los jugadores del equipo ganador reciben un **punto positivo**.

Unidad didáctica: Ejercicios con objetos (Unidad Didáctica 12)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (con comunicación motriz)

Dominio: CAI

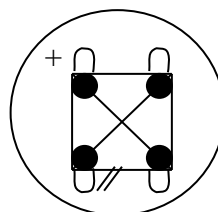
Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: a atravesar

Esquema de roles:

	JUGADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none">- Coopera con los jugadores de su equipo, para transportar el banco: sujetan con la misma fuerza para mantenerlo recto; corren en la misma velocidad; etc.
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none">- Está de pie en fila, con los demás jugadores de su equipo, en un terreno liso, que es la colchoneta del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros)- Su fila está paralela a las otras tres filas (equipos), compartiendo el espacio de los cinco metros de anchura de la colchoneta/terreno- Dispone de un banco entre las piernas, que lo sujeta con las dos manos y que no puede tocar el suelo- Se desplaza hacia delante para atravesar la colchoneta/terreno liso- Da media vuelta sin soltar del banco- Atraviesa la colchoneta hasta el lugar en que estaba en fila inicialmente
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none">- Empieza a ejecutar la tarea en el momento en que el maestro hace sonar el silbato- Es ejecutor durante toda la tarea- Ejecuta la tarea lo más rápido que puede, para acabarla antes de los demás equipos y vencerles- Es eliminado si el banco de su equipo toca el suelo
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none">- Transporta un banco sueco entre sus piernas agarrándolo con las dos manos, cada una de un lado del asiento

Nº: 210

Fecha: 11/05/2010 (martes)

ALTURITAS II

Situación inicial: veinticuatro alumnos y alumnas se distribuyen por el terreno de juego, que es liso y corresponde al gimnasio del colegio: cubierto, mide aproximadamente doce por veinte metros y dispone de una colchoneta que ocupa casi la mitad de su extensión. El maestro escoge un estudiante al azar para empezar el juego atrapando y le entrega un balón de goma, parcialmente deshinchado, que deberá llevarlo en una mano.

Desarrollo: el juego comienza cuando el jugador atrapador empieza a correr para intentar atrapar algún jugador libre. Los jugadores libres se escapan del atrapador, evitando ser pillados, o sea, tocados por el balón que el atrapador lleva agarrado en una mano. Si el jugador libre es atrapado se intercambian los roles: el que era atrapador se convierte en jugador libre y éste, en atrapador. El nuevo atrapador deberá gritar “Peligro” para avisar a los jugadores libres que ahora es él quien atrapa. Los jugadores libres se convierten en inmunes si suben a un nivel superior al suelo, es decir, en las espalderas, bancos suecos, plintos, etc. El jugador atrapador no puede pillar a los jugadores que están en estos espacios; entretanto, el jugador no puede permanecer inmune por más de un minuto, debiendo volver a ser jugador libre.

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

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - se utiliza un balón para el juego, que está parcialmente deshinchado.

- el balón es de goma, blando, de color morado y tiene un diámetro aproximado de diez centímetros.

- el balón pertenece al colegio y se guarda en una caja con otros balones similares, que está situada en el gimnasio.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir: marcar el inicio del juego, señalar cuando se entera que algún jugador libre ha sido pillado; marcar el final del juego para pasar a la próxima actividad.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y una lista de clase con los números de clase del alumnado.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quien decide por el juego “Alturitas”.

- el maestro escoge al azar un número de clase, que corresponde a un estudiante, para comenzar el juego ejecutando el rol atrapador.

- el maestro interviene en la actividad cuando algún jugador no cumple las reglas, por ejemplo: no intercambiar los roles cuando es atrapado o permanecer más tiempo que el permitido (un minuto) en los espacios seguros. Esta última norma ha sido creada por el profesor a lo largo del juego, debido a que algunos jugadores permanecían en los espacios seguros.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades realizadas en esta sesión, en la que el maestro ha propuesto seis actividades diferentes.

- son destinados aproximadamente **diez minutos** para este juego; de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases de los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el profesor explica la nueva unidad didáctica en el principio de la primera sesión de la misma. Según él, en cada clase de esta unidad didáctica en el gimnasio se realizará juegos/actividades con un objeto diferente. En la sesión de hoy corresponde los juegos y actividades con los bancos suecos.

- el maestro marca el final del juego para pasar a la próxima actividad.

Unidad didáctica: Ejercicios con objetos (Unidad Didáctica 12)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: oposición (contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

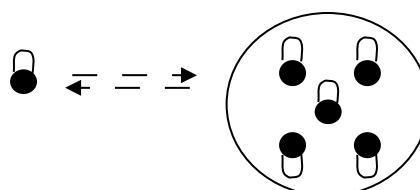
Red social: uno contra todos

Red de comunicación motriz: exclusiva inestable

Contacto corporal compañero:

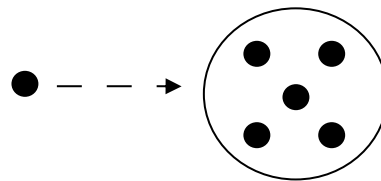
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



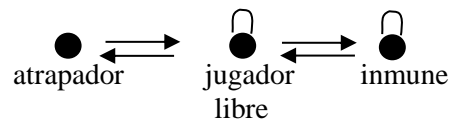
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: general permutante

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	ATRAPADOR	JUGADOR LIBRE	INMUNE
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Se opone a los jugadores libres intentando atraparles para intercambiar los roles	- Se opone al jugador atrapador, evitando ser pillado	- Sube a una alturita evitando ser pillado por el atrapador
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Se desplaza por el terreno de juego, que es liso y corresponde al gimnasio, intentando atrapar a algún jugador libre - Está prohibido de subir en los espacios altos (espalderas, bancos, plintos)	- Se desplaza por el terreno de juego, que es liso y corresponde al gimnasio, evitando ser atrapado - Si está en riesgo de ser atrapado puede subir a uno de los espacios seguros (espalderas, plintos o bancos suecos) para estar inmune	- Está encima de las espalderas, bancos suecos o plintos, que están distribuidos por el terreno de juego que es el gimnasio
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Se convierte en atrapado el momento que es pillado - Se convierte en jugador libre si atrapa a algún jugador libre	- Si es atrapado se convierte en atrapador - Si sube en algún espacio seguro se convierte en inmune	- Se convierte en inmune cuando está en riesgo y vuelve a ser jugador libre cuando le parece oportuno - Puede estar máximo un minuto inmune, debiendo reconvertirse en jugador libre
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Agarra con una mano a un balón de goma parcialmente deshinchado, lo cual utiliza para atrapar (tocando el mismo en el jugador libre)	- Evita ser tocado por el balón que lleva el atrapador	- Se utiliza de los diferentes materiales que dispone el gimnasio (bancos suecos, espalderas, plintos), para estar inmune

Nº: 211

Fecha: 11/05/2010 (martes)

COLOCÁNDOSE EN ORDEN EN EL BANCO - POR EQUIPOS II

Situación inicial: antes de la primera actividad en equipos, los veinticuatro alumnos y alumnas se colocan delante de las espalderas del gimnasio: el maestro sujeta una bolsa y va pasando por cada uno para que cojan un papelito. Cada cuarto de los papeles corresponden a los números 1, 2, 3 y 4: según el número que coja el estudiante corresponde a su equipo. Cada equipo dispone de un banco sueco, estos que están colocados unos paralelos a otros en el lateral del gimnasio, que es liso, cubierto, mide aproximadamente siete por veinte metros. Los participantes, de cada equipo, se colocan encima de su banco sueco. El maestro explica la tarea y señala que el equipo que la termine primero será el vencedor y que si algún jugador se cae del banco su equipo está desclasificado.

Desarrollo: la actividad comienza cuando el maestro hace sonar el silbato. La actividad consiste en que los participantes de cada equipo se coloquen en **orden alfabético**, sin que ningún participante se caiga del banco, sino el equipo es desclasificado. Para eso, el equipo coopera creando estrategias para intercambiar la posición que ocupan en el banco, empezando por pequeños grupos hasta que todos los participantes del equipo estén en el orden solicitado.

Finalización: el juego acaba en el momento en que un equipo esté colocado en el orden. Este equipo es el ganador y el maestro apunta un **punto positivo** para sus integrantes.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris (mide aproximadamente 7 por 20 metros).

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:- cuatro bancos suecos, uno para cada equipo. Los cuatro bancos están colocados uno al lado del otro.

- 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 se guardan en el gimnasio.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir, por ejemplo cuando se entera que algún practicante ha caído del banco y para marcar el inicio y el fin del juego.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y una lista de clase con los números de clase del alumnado donde apunta los puntos positivos.

- un sobre de cartulina con veinticuatro papelitos, en los que cada cuarto corresponde al número 1, 2, 3 y 4; para separar los cuatro equipos para esta actividad.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el profesor que decide por esta actividad y la explica al alumnado.

- los equipos son los mismos de otra actividad anterior, en la que el maestro opta por organizar los cuatro equipos al azar, es decir, mediante sorteo. Según el papelito que coja el estudiante corresponde al equipo 1, 2, 3 ó 4.

- el alumnado celebra cuando sus amigos/as cogen el mismo número, pues serán del mismo equipo.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades realizadas en esta sesión, en la que el maestro ha propuesto seis actividades diferentes.

- son destinados aproximadamente **tres minutos** para este juego; de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases de los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el profesor explica la nueva unidad didáctica en el principio de la primera sesión de la misma. Según él, en cada clase de esta unidad didáctica en el gimnasio se realizará juegos/actividades con un objeto diferente. En la sesión de hoy corresponde los juegos y actividades con los bancos suecos.

- el maestro marca el inicio de la actividad.

- antes de empezar la tarea, el maestro explica que el equipo que la termine primero será el vencedor y que si algún jugador cae de los bancos su equipo será desclasificado.

- los jugadores del equipo ganador forman una fila delante del profesor que les apunta un **punto positivo** en la lista de clase.

Unidad didáctica: Ejercicios con objetos (Unidad Didáctica 12)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (con comunicación motriz)

Dominio: CAI

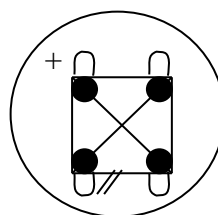
Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: a atravesar

Esquema de roles:

	PRACTICANTE
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Coopera con los practicantes de su equipo para colocarse en el orden solicitado encima del banco; sea abrazándose, uno pasando por encima del otro o de otra manera
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie encima de un banco sueco con sus compañeros de equipo - Está entre dos practicantes de su equipo y debe ir intercambiando de lugar en el banco con los demás practicantes, para que se coloquen en el orden solicitado - No puede caer del banco, es decir tocar el/los pie(s) en el suelo, sino su equipo es desclasificado
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es practicante durante toda la actividad - Intenta cumplir la tarea en el menor tiempo posible para que su equipo acabe primero y sea el vencedor del juego
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de un banco sueco para ejecutar la tarea

Nº: 212

Fecha: 18/05/2010 (martes)

BAILAR EL ARO

Situación inicial: el maestro explica la actividad a los veinticuatro alumnos y alumnas. Los estudiantes se distribuyen por el espacio del gimnasio, que es un terreno liso, mide aproximadamente doce por veinte metros y dispone de una colchoneta que ocupa casi la mitad de su extensión, es lisa y recubierta en lona de PVC. Cada participante posee un aro de plástico.

Desarrollo: cada participante empieza la tarea de forma autónoma en el momento en que empieza a rodar el aro. La tarea consiste en hacer rodar el aro con diferentes partes del cuerpo. Es decir, ir probando a lo largo de la actividad las diferentes maneras de bailar el aro: con la cintura, el cuello, los tobillos y las muñecas.

Finalización: el maestro marca el final de la actividad para pasar a la próxima prevista.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - veinticuatro aros pequeños, uno para cada participante.

- los aros son de plástico, de diferentes colores y tienen un diámetro de aproximadamente sesenta centímetros.

- los aros pertenecen al colegio y cuando no son utilizados están enganchados en una pared del gimnasio.

Material de apoyo: el maestro dispone de un silbato para intervenir en la clase.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y una lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el profesor de educación física quien decide por esta actividad.

- el maestro explica y enseña las diferentes tareas al alumnado.

- el maestro se **enfada** con el alumnado porque estaban alborotando durante la explicación de la clase y sobre todo a la hora de recoger los aros.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades realizadas en esta sesión, en la que el maestro ha propuesto nueve actividades diferentes.

- son destinados aproximadamente **nueve minutos** para esta actividad; de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases de los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el profesor explica la nueva unidad didáctica en el principio de la primera sesión de la misma. Según él, en cada clase de esta unidad didáctica en el gimnasio se realizará juegos/actividades con un objeto diferente. En la sesión de hoy corresponde los juegos y actividades con los aros.

- el maestro marca el inicio y el fin de la actividad.

Unidad didáctica: Ejercicios con objetos (Unidad Didáctica 12)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz (sin comunicación motriz)

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Realiza la tarea en solitario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en un terreno liso, que es el gimnasio - Hace rodar el aro con diferentes partes del cueros: muñeca, cintura, tobillo, cuello
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es practicante en toda actividad - Destina una cuarta parte del tiempo total para cada una de las tareas (cuello, cintura, muñeca, tobillo)
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de un aro de plástico para realizar las diferentes tareas motrices

Nº: 213

Fecha: 18/05/2010 (martes)

SALTAR ALREDEDOR DEL ARO

Situación inicial: el maestro explica la actividad a los veinticuatro alumnos y alumnas. Los estudiantes están distribuidos por el espacio del gimnasio, que es un terreno liso, mide aproximadamente doce por veinte metros y dispone de una colchoneta que ocupa casi la mitad de su extensión, es lisa y recubierta en lona de PVC. Cada participante posee un aro de plástico en el suelo y se coloca de pie en el interior del mismo.

Desarrollo: la actividad empieza en el momento en que el profesor da el primer comando. La actividad consiste en ir ejecutando las tareas correspondientes a los comandos que da el profesor, éste que también las va realizando simultáneamente. Los comandos se dan uno detrás del otro de manera que los practicantes no se detienen, y se respeta siempre la misma secuencia de tareas. Las diferentes tareas se realizan **saltando con los dos pies juntos** y son las siguientes:

- “Adelante”: saltar hacia delante al exterior del aro;
- “Detrás”: saltar hacia atrás al exterior del aro sin pisar en su interior;
- “Derecha”: saltar diagonalmente a la derecha, hacia el lado exterior derecho del aro;
- “Izquierda”: saltar al lado izquierdo del aro también sin pisar en su interior;
- “Adelante”: saltar diagonalmente a la derecha hacia delante del aro. Momento en que se recomienza la secuencia a partir de delante del aro; y así ocurre repetidamente.

Finalización: el maestro marca el final de la actividad para pasar a la próxima prevista.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.
- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.
- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.
- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - veinticinco aros pequeños, uno para cada participante.

- los aros son de plástico, de diferentes colores y tienen un diámetro de aproximadamente sesenta centímetros.
- los aros pertenecen al colegio y cuando no son utilizados están enganchados en una pared del gimnasio.

Material de apoyo: el maestro dispone de un silbato para intervenir en la clase.
- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y una lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).
- es el profesor de educación física quien decide por esta actividad.
- el maestro explica y enseña las diferentes tareas al alumnado.
- el maestro da los comandos al mismo tiempo que **realiza las tareas** junto con el alumnado.
- antes del inicio de la primera actividad, el maestro se **enfada** con los estudiantes porque estaban alborotando durante la explicación de la clase y sobre todo a la hora de recoger los aros.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades realizadas en esta sesión, en la que el maestro ha propuesto nueve actividades diferentes.

- son destinados aproximadamente **dos minutos** para esta actividad; de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases de los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el profesor explica la nueva unidad didáctica en el principio de la primera sesión de la misma. Según él, en cada clase de esta unidad didáctica en el gimnasio se realizará juegos/actividades con un objeto diferente. En la sesión de hoy corresponde los juegos y actividades con los aros.

- el maestro marca el inicio y el fin de la actividad.

Unidad didáctica: Ejercicios con objetos (Unidad Didáctica 12)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz (sin comunicación motriz)

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE	PRACTICANTE MODELO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Realiza la tarea en solitario	- Realiza la tarea en solitario - Da los comandos para que los demás practicantes ejecuten las tareas
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en un terreno liso, que es el gimnasio, en el interior de un aro - Se desplaza saltando alrededor del aro, sin poder pisar en su interior, excepto en el inicio - Realiza la secuencia de tareas que determina el practicante modelo, es decir: salta con los dos pies juntos hacia delante, detrás, izquierda y derecha del aro	- Está de pie en un terreno liso, que es el gimnasio, en el interior de un aro - Se desplaza saltando alrededor del aro, sin poder pisar en su interior, excepto en el inicio - Realiza una secuencia de tareas que él determina, es decir: salta con los dos pies juntos hacia delante, detrás, izquierda y derecha del aro
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es practicante en toda la actividad - Realiza repetidamente la secuencia de saltos que determina el practicante modelo, simultáneamente a los demás practicantes	- Es practicante en toda la actividad - Realiza repetidamente la secuencia de saltos que determina, simultáneamente a los demás practicantes
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de un aro de plástico para realizar saltos alrededor del mismo sin pisarlo	- Dispone de un aro de plástico para realizar saltos alrededor del mismo sin pisarlo

Nº: 214

Fecha: 18/05/2010 (martes)

SALTAR ALREDEDOR DEL ARO A LA PATA COJA

Situación inicial: el maestro explica la actividad a los veinticuatro alumnos y alumnas. Los estudiantes están distribuidos por el espacio del gimnasio, que es un terreno liso, mide aproximadamente doce por veinte metros y dispone de una colchoneta que ocupa casi la mitad de su extensión, es lisa y recubierta en lona de PVC. Cada participante posee un aro de plástico en el suelo y se coloca de pie a la **pata coja** en el interior del mismo.

Desarrollo: la actividad empieza en el momento en que el profesor da el primer comando. La actividad consiste en ir ejecutando las tareas correspondientes a los comandos que da el profesor, éste que también las va realizando simultáneamente. Los comandos se dan uno detrás del otro de manera que los practicantes no se detienen, y se respeta siempre la misma secuencia de tareas. Las diferentes tareas se realizan **saltando a la pata coja** y son las siguientes:

- “Adelante”: saltar hacia delante al exterior del aro;
- “Detrás”: saltar hacia atrás al exterior del aro sin pisar en su interior;
- “Derecha”: saltar diagonalmente a la derecha, hacia el lado exterior derecho del aro;
- “Izquierda”: saltar al lado izquierdo del aro también sin pisar en su interior;
- “Adelante”: saltar diagonalmente a la derecha hacia delante del aro. Momento en que se recomienza la secuencia a partir de delante del aro; y así ocurre repetidamente.

Finalización: el maestro marca el final de la actividad para pasar a la próxima prevista.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.
- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.
- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.
- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - veinticinco aros pequeños, uno para cada participante.

- los aros son de plástico, de diferentes colores y tienen un diámetro de aproximadamente sesenta centímetros.
- los aros pertenecen al colegio y cuando no son utilizados están enganchados en una pared del gimnasio.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir en la clase.
- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y una lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).
- es el profesor de educación física quien decide por esta actividad.
- el maestro explica y enseña las diferentes tareas al alumnado.
- el maestro da los comandos al mismo tiempo que realiza las tareas junto con el alumnado.
- antes del inicio de la primera actividad, el maestro se enfada con los estudiantes porque estaban alborotando durante la explicación de la clase y sobre todo a la hora de recoger los aros.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades realizadas en esta sesión, en la que el maestro ha propuesto nueve actividades diferentes.

- son destinados aproximadamente **dos minutos** para esta actividad; de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases de los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el profesor explica la nueva unidad didáctica en el principio de la primera sesión de la misma. Según él, en cada clase de esta unidad didáctica en el gimnasio se realizará juegos/actividades con un objeto diferente. En la sesión de hoy corresponde los juegos y actividades con los aros.

- el maestro marca el inicio y el fin de la actividad.

Unidad didáctica: Ejercicios con objetos (Unidad Didáctica 12)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz (sin comunicación motriz)

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE	PRACTICANTE MODELO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Realiza la tarea en solitario	- Realiza la tarea en solitario - Da los comandos para que los demás practicantes ejecuten las tareas
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en un terreno liso, que es el gimnasio, en el interior de un aro - Se desplaza saltando alrededor del aro, sin poder pisar en su interior, excepto en el inicio - Realiza la secuencia de tareas que determina el practicante modelo, es decir: salta a la pata coja hacia delante, detrás, izquierda y derecha del aro	- Está de pie en un terreno liso, que es el gimnasio, en el interior de un aro - Se desplaza saltando alrededor del aro, sin poder pisar en su interior, excepto en el inicio - Realiza una secuencia de tareas que él determina, es decir: salta a la pata coja hacia delante, detrás, izquierda y derecha del aro
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es practicante en toda la actividad - Realiza repetidamente la secuencia de saltos que determina el practicante modelo, simultáneamente a los demás practicantes	- Es practicante en toda la actividad - Realiza repetidamente la secuencia de saltos que determina, simultáneamente a los demás practicantes
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de un aro de plástico para realizar saltos alrededor del mismo sin pisarlo	- Dispone de un aro de plástico para realizar saltos alrededor del mismo sin pisarlo

Nº: 215

Fecha: 18/05/2010 (martes)

PASAR EL ARO POR ENCIMA DE LA CABEZA

Situación inicial: el maestro explica la actividad a los veinticuatro alumnos y alumnas. Los estudiantes están distribuidos por el espacio del gimnasio, que es un terreno liso, mide aproximadamente doce por veinte metros y dispone de una colchoneta que ocupa casi la mitad de su extensión, es lisa y recubierta en lona de PVC. Cada participante posee un aro de plástico en el suelo y se coloca de pie en el interior del mismo.

Desarrollo: la actividad comienza cuando el maestro grita “¡Tiempo!”. Cada practicante realiza la tarea en solitario, ésta que consiste en pasar el aro por encima de la cabeza diez veces. Es decir, agacharse, agarrar el aro con las dos manos, subirlo hasta la cabeza, desplazar el aro hacia un lado del cuerpo, bajarlo hasta el suelo, levantar una pierna de cada vez para ponerse otra vez en el interior del aro y colocarlo en el suelo, en la posición inicial. Se repite la tarea diez veces.

Finalización: cuando todos los practicantes han acabado las diez repeticiones, el maestro marca el final de la actividad para pasar a la próxima prevista.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - veinticinco aros pequeños, uno para cada participante.

- los aros son de plástico, de diferentes colores y tienen un diámetro de aproximadamente sesenta centímetros.

- los aros pertenecen al colegio y cuando no son utilizados están enganchados en una pared del gimnasio.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir en la clase.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y una lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el profesor de educación física quien decide por esta actividad.
- el maestro explica y enseña la tarea al alumnado.
- antes del inicio de la primera actividad, el maestro se **enfada** con los estudiantes porque estaban alborotando durante la explicación de la clase y sobre todo a la hora de recoger los aros.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades realizadas en esta sesión, en la que el maestro ha propuesto nueve actividades diferentes.

- son destinados aproximadamente **dos minutos** para esta actividad; de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases de los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el profesor explica la nueva unidad didáctica en el principio de la primera sesión de la misma. Según él, en cada clase de esta unidad didáctica en el gimnasio se realizará juegos/actividades con un objeto diferente. En la sesión de hoy corresponde los juegos y actividades con los aros.

- el maestro marca el inicio y el fin de la actividad.

Unidad didáctica: Ejercicios con objetos (Unidad Didáctica 12)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz (sin comunicación motriz)

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Realiza la tarea en solitario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en un terreno liso, que es el gimnasio, en el interior de un aro - Se agacha, agarra el aro con las dos manos, lo sube hasta la cabeza, desplaza el aro hacia un lado del cuerpo, lo baja hasta el suelo, levanta una pierna de cada vez para ponerse otra vez en el interior del aro, y por ultimo lo coloca en el suelo, en la posición inicial
RELACIÓN CON EL TIEMPO	-Empieza a realizar la tarea en el momento en que el maestro determina - Es practicante en toda la actividad - Repite la tarea diez veces - Acaba de realizar la actividad en el momento en que acaba la décima repetición de la tarea
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de un aro de plástico para realizar la tarea

Nº: 216

Fecha: 18/05/2010 (martes)

ARO MUSICAL

Situación inicial: el maestro explica la actividad a los veinticuatro alumnos y alumnas. Los estudiantes están distribuidos por el espacio del gimnasio, que es liso, mide aproximadamente doce por veinte metros y dispone de una colchoneta que ocupa casi la mitad de su extensión, es lisa y recubierta en lona de PVC. En la extensión del terreno de juego están distribuidos veintitrés aros grandes de plástico. El maestro señala que el jugador que quede tres veces sin aro será el perdedor y recibirá un negativo.

Desarrollo: el juego comienza cuando el maestro grita “¡Corremos!”. En este momento todos los jugadores comienzan a correr por el terreno de juego sin poder pisar encima o en el interior de los aros. En el momento en que el maestro hace sonar el silbato, los jugadores buscan rápidamente un aro para colocarse de pie en su interior. El jugador que se queda sin aro deberá cantar una canción acompañando al maestro y a los demás jugadores, que es la siguiente:

- ¿Quién se ha quedado sin aro musical? - todos

- ¡Yo me he quedado sin aro musical! – el jugador sin aro

En este momento, el jugador debe señalar con los dedos de una mano el número de veces que se queda sin aro, o sea, si es la primera, segunda o tercera vez. El maestro vuelve a gritar “Corriendo” y los jugadores se desplazan por el terreno hasta que el maestro suene el silbato, momento en que buscaran un aro y se cantará la música al jugador que se queda sin aro. Así ocurre repetidamente.

Finalización: el juego acaba cuando un participante se queda sin aro por la tercera vez, y es el **perdedor** del juego.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - veintitrés aros grandes. Los aros son de plástico, de diferentes colores y tienen un diámetro de aproximadamente ochenta centímetros.

- los aros pertenecen al colegio y cuando no son utilizados están enganchados en una pared del gimnasio.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir en la clase.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y una lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el profesor de educación física quien decide por esta actividad.

- el maestro explica detalladamente el juego al alumnado.

- el maestro **canta la canción** muy animado, gritando, saltando y bailando, para motivar a los participantes a cantarla también.

- el alumnado canta y se ríe del maestro. Entretanto, cuando les toca quedarse sin aro cantan muy tímidamente. Algunos se niegan a cantar pero el maestro les **obliga** amenazando sacarles del juego.

- en ocasiones dos estudiantes ocupan el mismo aro: el maestro deja que decidan entre los dos quien ha llegado primero y si no se deciden ambos pierden punto y cantan la canción juntos.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades realizadas en esta sesión, en la que el maestro ha propuesto nueve actividades diferentes.

- son destinados aproximadamente **ocho minutos** para esta actividad; de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases de los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el profesor explica la nueva unidad didáctica en el principio de la primera sesión de la misma. Según él, en cada clase de esta unidad didáctica en el gimnasio se realizará juegos/actividades con un objeto diferente. En la sesión de hoy corresponde los juegos y actividades con los aros.

- el maestro marca el inicio del juego.

- el juego acaba cuando un participante se queda sin aro por la tercera vez, y es el perdedor.

- antes del inicio del juego, el maestro señala que el jugador que se quede la tercera vez sin aro será el **perdedor** y recibirá **un negativo**. Entretanto, parece que no ha apuntado el negativo para la alumna que ha perdido.

Unidad didáctica: Ejercicios con objetos (Unidad Didáctica 12)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: oposición (con contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

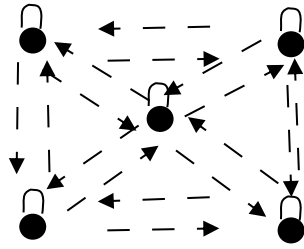
Red social: todos contra todos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero:

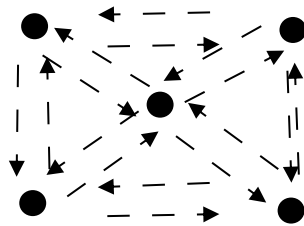
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: fijo

Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: objetivo material (fijo)

Esquema de roles:

	JUGADOR	JUEZ
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Se opone a los demás jugadores disputando los aros para colocarse en el interior de alguno	- Marca las acciones del juego (correr y buscar un aro)
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en un terreno liso, que es el gimnasio - Se desplaza por el terreno de juego sin pisar en el interior de los aros - Corre hacia algún aro para ponerse en el interior del mismo antes de los demás jugadores	- Está de pie en un lateral del terreno de juego
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es jugador en todo el juego - Empieza a correr y a buscar un aro en los momentos en que el maestro señala - Si se queda sin aro pierde un punto - Si pierde tres puntos es el perdedor del juego, éste que acaba	- Es juez en todo el juego - Marca los momentos en que se dan las acciones de los jugadores
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Disputa un aro con los demás jugadores	- Dispone de un silbato para marcar las acciones del juego

Nº: 217

Fecha: 18/05/2010 (martes)

SALTAR DE UN ARO A OTRO DESORDENADAMENTE

Situación inicial: el maestro explica la actividad a los veinticuatro alumnos y alumnas. El espacio para la actividad es el gimnasio, que es liso, mide aproximadamente doce por veinte metros y dispone de una colchoneta que ocupa casi la mitad de su extensión, es lisa y recubierta en lona de PVC. En la extensión del terreno de juego están distribuidos veinticuatro aros grandes de plástico y cada participante se encuentra de pie en el interior de un aro.

Desarrollo: la actividad comienza cuando el maestro hace sonar el silbato. En este momento, todos participantes saltan con los dos pies juntos a otro aro que se encuentre próximo al que estaba. Inmediatamente el maestro hace sonar otra vez el silbato y los participantes saltan a otro aro. Es decir, el maestro va haciendo el silbato sonar repetidamente y los participantes van saltando simultáneamente de un aro a otro. Cada aro puede ser ocupado por máximo **dos jugadores**.

Finalización: el maestro marca el final de la actividad para pasar a la próxima prevista.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - veinticuatro aros grandes. Los aros son de plástico, de diferentes colores y tienen un diámetro de aproximadamente ochenta centímetros.

- los aros pertenecen al colegio y cuando no son utilizados están enganchados en una pared del gimnasio.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir en el juego.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y una lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el profesor de educación física quien decide por esta actividad.

- el maestro explica la actividad al alumnado.
- el profesor **interviene constantemente** en la actividad marcando los saltos que realizan los participantes de un aro a otro.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades realizadas en esta sesión, en la que el maestro ha propuesto nueve actividades diferentes.

- son destinados aproximadamente **tres minutos** para esta actividad; de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases de los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el profesor explica la nueva unidad didáctica en el principio de la primera sesión de la misma. Según él, en cada clase de esta unidad didáctica en el gimnasio se realizará juegos/actividades con un objeto diferente. En la sesión de hoy corresponde los juegos y actividades con los aros.

- el maestro marca el inicio y el final de la actividad.

Unidad didáctica: Ejercicios con objetos (Unidad Didáctica 12)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

Dominio: CAI

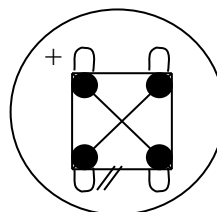
Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE	JUEZ
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Coopera con los demás practicantes para distribuirse por los aros	- Marca las acciones de los practicantes
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en un terreno liso, que es el gimnasio - Se desplaza por el terreno de juego siempre pisando en el interior de los aros; es decir, saltando de un aro a otro con los dos pies juntos - Salta a un aro que este cercano sin seguir un orden - Dos practicantes pueden ocupar un mismo aro	- Está de pie en un lateral del terreno de juego
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es practicante en toda la actividad - Salta de un aro a otro cuando el maestro hace sonar el silbato	- Es juez en todo la actividad - Marca los momentos en que se dan las acciones de los practicantes
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de veinticuatro aros grandes para desplazarse saltando en el interior de los mismos	- Dispone de un silbato para marcar las acciones

Nº: 218

Fecha: 18/05/2010 (martes)

LA RATONERA

Situación inicial: el maestro explica el juego a los veinticuatro alumnos y alumnas. El espacio para el juego es el gimnasio, que es liso, mide aproximadamente doce por veinte metros y dispone de una colchoneta que ocupa casi la mitad de su extensión, es lisa y recubierta en lona de PVC. En la extensión del terreno de juego están distribuidos veintidós aros grandes de plástico. El maestro escoge dos números al azar que corresponden al número de clase de dos estudiantes, que empezarán el juego ejecutando los roles “gato” y “ratón”. Los demás, veintidós alumnos y alumnas, se colocan de pie en el interior de cada uno de los aros.

Desarrollo: el juego comienza cuando el maestro hace sonar el silbato. El jugador gato intenta tocar al jugador ratón, que corre por el terreno de juego esquivándose de los aros. En el momento en que el ratón desee, sea por sentirse en riesgo de ser pillado o cansarse de correr, entra en algún aro para salvarse: el jugador que ocupa este aro se convierte en ratón, sale del aro y deberá huirse del gato. Si el gato atrapa al ratón, se intercambian los roles: el ratón se convierte en gato y éste en ratón, y deberá huirse rápidamente.

Finalización: el maestro marca el final del juego cuando algún jugador se convierte en ratón por **tercera vez**.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - veintidós aros grandes. Los aros son de plástico, de diferentes colores y tienen un diámetro de aproximadamente ochenta centímetros.

- los aros pertenecen al colegio y cuando no son utilizados están enganchados en una pared del gimnasio.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir en la clase.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y una lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).
- es el profesor de educación física quien decide por este juego.
- el maestro explica el juego detalladamente al alumnado.
- el maestro escoge al azar dos números, que corresponden al **número de clase** de dos estudiantes, que empezarán el juego ejecutando el rol “gato” y “ratón”.
- el profesor **interviene** en algunas ocasiones del juego, por ejemplo en caso de **trampas** o cuando algún jugador que ejerce el rol de ratón tarda demasiado en entrar en una “ratonera”. Es decir, algunos jugadores habilidosos cuando son ratones no entran en las ratoneras si el gato es un jugador lento; lo que genera que los jugadores que están espera se aburan.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades realizadas en esta sesión, en la que el maestro ha propuesto nueve actividades diferentes.

- son destinados aproximadamente **nueve minutos** para este juego; de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases de los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el profesor explica la nueva unidad didáctica en el principio de la primera sesión de la misma. Según él, en cada clase de esta unidad didáctica en el gimnasio se realizará juegos/actividades con un objeto diferente. En la sesión de hoy corresponde los juegos y actividades con los aros.

- el maestro marca el final del juego cuando algún jugador se convierte en ratón por **tercera vez**.

Unidad didáctica: Ejercicios con objetos (Unidad Didáctica 12)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación -oposición (con comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

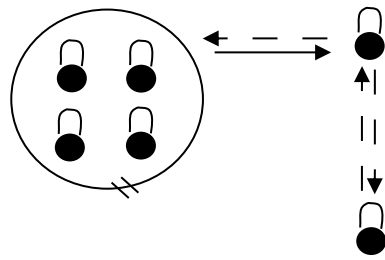
Red social: juego ambivalente

Red de comunicación motriz: ambivalente inestable

Contacto corporal compañero: sin contacto

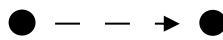
Contacto corporal adversario: simple contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



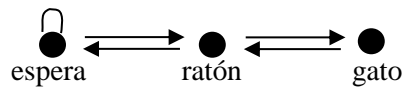
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: general permutante

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	GATO	RATÓN	ESPERA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Se opone al ratón, intentando atraparlo	- Se opone al gato, evitando ser atrapado - Cooperación y/o se opone con la espera, convirtiéndolo en ratón, al entrar en su aro	- Cooperación con el ratón, estando disponible para permutar los roles, para salvarlo del ratón
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Se desplaza por el terreno liso para atrapar al ratón, debiendo esquivarse de los aros	- Se desplaza libremente por el terreno liso para escaparse del ratón, debiendo esquivarse de los aros	- Permanece de pie en el interior del aro, que está en el terreno liso
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Se convierte en ratón cuando atrapa al jugador que ejecutaba este rol (permutan los roles) - Interviene simultáneamente con el ratón	- Se convierte en gato si es atrapado por el jugador que ejecutaba este rol (permutan los roles) - Se convierte en espera si entra en un aro - Interviene simultáneamente con el gato	- Se convierte en ratón cuando el que era ratón entra en su aro
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		- Si entra en un aro de plástico intercambia de rol con la espera	- Está en el interior de un aro de plástico

Nº: 219

Fecha: 18/05/2010 (martes)

SALTAR DE UN ARO A OTRO EN UN ORDEN ESTABLECIDO

Situación inicial: el maestro explica la actividad a los veinticuatro alumnos y alumnas. El espacio para la actividad es el gimnasio: liso, mide aproximadamente doce por veinte metros y dispone de una colchoneta que ocupa casi la mitad de su extensión, es lisa y recubierta en lona de PVC. En la extensión del terreno de juego están colocados veinticuatro aros grandes de plástico, uno delante del otro formando **un rectángulo** entre todos aros. Cada participante se encuentra de pie en el interior de un aro.

Desarrollo: la actividad comienza cuando el maestro hace sonar el silbato. En este momento, todos participantes saltan con los dos pies juntos al próximo aro, es decir, el que está delante al que estaba. Inmediatamente el maestro hace sonar otra vez el silbato y los participantes saltan al próximo aro. Es decir, el maestro va haciendo el silbato sonar repetidamente y los participantes van saltando simultáneamente de un aro a otro, **respetando el orden de los aros**. Cada aro puede ser ocupado por **apenas un jugador**. En ocasiones el maestro señala el **cambio de sentido** del desplazamiento (los participantes deben girarse y saltar al aro que estaban anteriormente), así como en momentos señala que deben **saltar a pata coja**.

Finalización: el maestro marca el final de la actividad para pasar a la próxima prevista.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - veinticuatro aros grandes. Los aros son de plástico, de diferentes colores y tienen un diámetro de aproximadamente ochenta centímetros.

- los aros pertenecen al colegio y cuando no son utilizados están enganchados en una pared del gimnasio.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir en el juego.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y una lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).
- es el profesor de educación física quien decide por esta actividad.
- el maestro explica la actividad al alumnado.
- el profesor **interviene constantemente** en la actividad marcando los saltos que realizan los participantes de un aro a otro.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades realizadas en esta sesión, en la que el maestro ha propuesto nueve actividades diferentes.

- son destinados aproximadamente **dos minutos** para esta actividad; de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases de los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el profesor explica la nueva unidad didáctica en el principio de la primera sesión de la misma. Según él, en cada clase de esta unidad didáctica en el gimnasio se realizará juegos/actividades con un objeto diferente. En la sesión de hoy corresponde los juegos y actividades con los aros.

- el maestro marca el inicio y el final de la actividad.

Unidad didáctica: Ejercicios con objetos (Unidad Didáctica 12)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (comunicación motriz)

Dominio: CAI

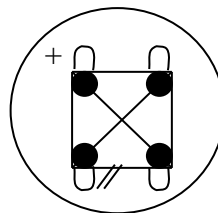
Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	PRACTICANTE	JUEZ
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Coopera con los demás participantes respetando el orden establecido para ocupar los aros y formar la figura	- Marca las acciones motrices de los practicantes
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en un terreno liso, que es el gimnasio - Se desplaza por el terreno de juego siempre pisando en el interior de los aros; es decir, saltando de un aro a otro con los dos pies juntos - Salta con los dos pies juntos al próximo aro, el que está delante al que estaba - Va saltando de un aro a otro, respetando el orden de los aros - Cada aro puede ser ocupado por apenas un jugador - Cambia del sentido del desplazamiento cuando el maestro solicita (se gira y salta al aro que estaba anteriormente) así como en momentos señala que deben - Salta a pata coja cuando el maestro determina	- Está de pie en un lateral del terreno
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es practicante en toda la actividad - Salta de un aro a otro cuando el maestro hace sonar el silbato	- Es juez en toda la actividad - Marca los momentos en que se dan las acciones de los practicantes
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de veinticuatro aros grandes para desplazarse saltando en el interior de los mismos	- Dispone de un silbato para marcar las acciones del juego

Nº: 220

Fecha: 18/05/2010 (martes)

VAMOS DE CAZA III

Situación inicial: el maestro explica el juego a los veinticuatro alumnos y alumnas. El maestro determina a suertes los **dos jugadores** que empiezan atrapando y entrega un aro para cada atrapador, que deben sujetarlos con las dos manos. Los aros son de plástico y tienen un diámetro de aproximadamente sesenta centímetros. Los jugadores libres, las presas, se distribuyen por el terreno de juego, que es el gimnasio del colegio. El gimnasio es cubierto, mide aproximadamente doce por veinte metros y dispone de una colchoneta que ocupa casi la mitad de su extensión.

Desarrollo: el juego comienza cuando el maestro hace sonar el silbato. En este momento, los atrapadores comienzan a perseguir a los jugadores libres que se escapan por el terreno de juego. Los atrapadores persiguen a las presas de manera autónoma, o sea, cada atrapador realiza su labor separadamente. Cuando un atrapador logra atrapar a una presa se intercambian los roles: el atrapador se convierte en jugador libre y viceversa. Para atrapar a su presa, el atrapador levanta los brazos e introduce la presa en el aro.

Finalización: el maestro marca el final del juego porque acaba la sesión.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - dos aros, uno para cada atrapador.

- los aros son de plástico, de diferentes colores y tienen un diámetro de aproximadamente sesenta centímetros.

- los aros pertenecen al colegio y cuando no son utilizados están enganchados en una pared del gimnasio.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir en el juego.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y una lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el profesor de educación física que decide por el juego “Vamos de caza”.
- se determina a suertes los **dos estudiantes** que empiezan el juego atrapando. Es decir, el maestro dice aleatoriamente dos números de clase que corresponden a dos estudiantes diferentes.
- el maestro observa el juego e interviene si cree necesario.
- los jugadores **gritan excesivamente** al jugar, principalmente cuando escapan de los cazadores.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades realizadas en esta sesión, en la que el maestro ha propuesto nueve actividades diferentes.

- son destinados aproximadamente **cuatro minutos** para este juego; de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases de los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el profesor explica la nueva unidad didáctica en el principio de la primera sesión de la misma. Según él, en cada clase de esta unidad didáctica en el gimnasio se realizará juegos/actividades con un objeto diferente. En la sesión de hoy corresponde los juegos y actividades con los aros.

- el maestro marca el final del juego porque acaba la sesión.

Unidad didáctica: Ejercicios con objetos (Unidad Didáctica 12)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: oposición (con contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

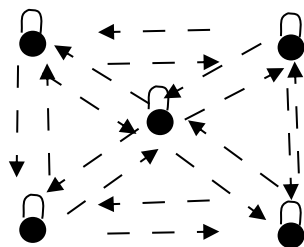
Red social: todos contra todos

Red de comunicación motriz: exclusiva inestable

Contacto corporal compañero:

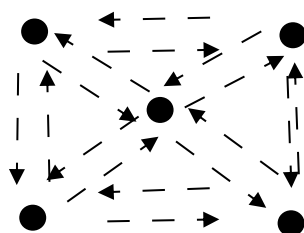
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



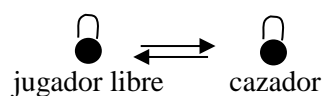
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: general permutante

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	CAZADOR	JUGADOR LIBRE
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Se opone a los jugadores libres intentando atraparles para intercambiar los roles	- Se opone a los cazadores evitando ser atrapados
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Se desplaza por todo el terreno liso, que es el gimnasio, intentando introducir a un jugador libre dentro de su aro	- Se desplaza por todo el terreno liso, que es el gimnasio, para escaparse de los cazadores que intentan introducirle en sus aros
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Cuando logra atrapar a algún jugador libre se convierte en jugador libre y este último pasa a ser cazador - Si es cazador dos veces está eliminado del juego	- Si es atrapado se convierte en cazador - Vuelve a convertirse en jugador libre una vez atrape a alguno
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de un aro de plástico que sujeta con las dos manos - Intenta introducir algún jugador libre en el interior del aro	

Nº: 221

Fecha: 19/05/2010 (miércoles)

CARRERA ALREDEDOR DE LA CANCHA (CALENTAMIENTO) II

Situación inicial: veintitrés alumnos y alumnas están de pie en círculo en el centro de la cancha multiuso. El maestro solicita que el alumnado corra alrededor de la cancha para calentarse. La cancha multiuso mide aproximadamente veinte por cuarenta metros y dispone de las líneas de diferentes deportes.

Desarrollo: los practicantes comienzan a correr en el momento en que el maestro señala. La tarea consiste en correr sin detenerse, dando vueltas alrededor de la cancha multiuso, en el espacio exterior a las líneas del campo de voleibol.

Finalización: el maestro marca el final de la carrera a los **seis minutos** de su inicio. El alumnado vuelve a reunirse en círculo en el medio de la cancha, para que el maestro explique la próxima actividad.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en la cancha multiuso del patio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los miércoles del curso académico las clases acontecen en el patio, y los martes en el gimnasio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- la cancha multiuso mide aproximadamente cuarenta por veinte metros, está dividida transversalmente por una línea central y dispone de dos porterías, una de frente a la otra en cada extremo de la cancha, que miden dos metros de altura y tres de anchura.

- la cancha multiuso es descubierta, dispone de una valla en un lateral que da a la calle. Hay dos vallas que separan la cancha del jardín, que ocupa un lateral y un fondo de la cancha. El otro fondo también tiene valla, que separa la cancha del parque de niños.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir en la clase.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y una lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veintitrés alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro que decide por esta actividad.

- el maestro propone la carrera, mientras que él amarra la cuerda para el partido de voleibol.

- el alumnado se **queja constantemente** mientras corre.

- algunos participantes optan por correr en compañía de otro u otros participantes, sea conversando o solamente corriendo lado a lado: corren en grupos, parejas o tríos, que van cambiando a lo largo del tiempo de la carrera.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una actividad de una sesión de educación física, en las que el maestro ha propuesto diversas actividades correspondientes al voleibol.

- son destinados aproximadamente **seis minutos** para la carrera, con estas características; de los cincuenta minutos de la educación física.

- las clases correspondientes a los miércoles tienen una duración de cincuenta minutos, diferentemente de las clases de los martes que duran cincuenta y cinco minutos.

- durante las dos primeras actividades de la sesión, los ejercicios de calentamiento y la carrera alrededor de la cancha, el maestro aprovecha para amarrar la cuerda para la clasificación y el partido de voleibol.

- el maestro marca el final de la actividad para pasar a la próxima.

Unidad didáctica: Voleibol (Unidad Didáctica 13)

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

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: fuertemente rítmico

Esquema de roles:

	CORREDOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Ejecuta la tarea motriz en solitario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Corre alrededor de la cancha multiuso, debiendo ir siempre por la parte externa al campo de voleibol, delimitado por las líneas azules - Comparte el espacio con los demás corredores
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Empieza a correr cuando el maestro solicita - Corre simultáneamente a los demás corredores - Es corredor en toda la tarea - Corre durante seis minutos hasta que el maestro marque el final de la carrera
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	

Nº: 222

Fecha: 19/05/2010 (miércoles)

PARTIDO DE VOLEIBOL III

Situación inicial: el maestro explica la actividad a los **veinte** alumnos y alumnas, que están **clasificados** para el partido. El profesor **organiza** el alumnado en dos equipos. El espacio para el juego es el campo de voleibol: un rectángulo de aproximadamente dieciséis metros de largo por nueve de ancho, dividido en dos campos por una línea central. Cada campo dispone de una línea de ataque a unos dos metros de la línea central. Una cuerda, que mide unos veinte metros de longitud, atraviesa la cancha de un lado a otro pasando encima de la línea central a unos dos metros de altura del suelo. Los participantes de cada equipo se colocan en su campo, es decir: cinco jugadores en la altura de la línea de ataque, y cinco a aproximadamente dos metros de la línea de fondo. Dos jugadores, uno de cada equipo, echan pares o impares para determinar quién empieza con el balón. Un jugador del equipo que dispone del balón se coloca detrás de la “**línea blanca**”, que es la línea de ataque del campo de voleibol. El profesor señala que los jugadores del equipo vencedor ganarán **punto positivo**.

Desarrollo: el partido comienza cuando el jugador que dispone del balón lo saca desde la **línea de ataque**. El saque consiste en sujetar el balón con una mano a la altura de la cintura e impulsarlo con la otra en un movimiento de péndulo. El objetivo es que el balón pase por encima de la cuerda y toque el suelo en el interior del campo contrario. El balón puede ser tocado o impulsado con golpes limpios, pero no puede ser parado, sujetado o retenido. Cada equipo dispone de tres toques para devolver el balón al campo contrario. Los jugadores pueden golpear el balón con manos y brazos o cualquier otra parte del cuerpo; siendo más eficaz que los balones bajos se reciban con los antebrazos unidos al frente a la altura de la cintura y los altos con los dedos, por encima de la cabeza. Se consigue punto cuando el equipo contrario comete alguna de las siguientes faltas: el balón toca el suelo dentro del propio campo, tanto si el último toque corresponde a un jugador propio como a uno del equipo contrario; acaba fuera de la pista de juego (la falta corresponde al equipo que ha tocado el balón por última vez y se anota punto el contrario); se supera el número de tres toques permitidos sin haberlo pasado al campo contrario o si un mismo jugador toca dos veces de forma consecutiva el balón; y si un jugador penetra el campo contrario por debajo de la red. Cuando un equipo anota un punto, es el encargado de poner en juego el balón, sacando el balón desde detrás de la línea de fondo. En este caso, los **diez** jugadores rotan su posición en el campo en sentido de las agujas del reloj.

Finalización: el partido acaba cuando un equipo marca el **vigésimo quinto punto**, éste que es el ganador del partido. Los jugadores del equipo vencedor se colocan en fila para que el maestro les apunte un **punto positivo** en la lista de clase.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en la cancha multiuso del patio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los miércoles del curso académico las clases acontecen en el patio, y los martes en el gimnasio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- la cancha multiuso mide aproximadamente cuarenta por veinte metros, está dividida transversalmente por una línea central y dispone de dos porterías, una de frente a la otra en cada extremo de la cancha, que miden dos metros de altura y tres de anchura.
- la cancha multiuso es descubierta, dispone de una valla en un lateral que da a la calle. Hay dos vallas que separan la cancha del jardín, que ocupa un lateral y un fondo de la cancha. El otro fondo también tiene valla, que separa la cancha del parque de niños.
- el maestro amarra un extremo de **una cuerda** en un árbol del jardín y el otro extremo en la valla que da a la calle. La cuerda cruza la cancha multiuso a dos metros de altura del suelo.
- el maestro da la opción al alumnado de realizar el saque desde la **“línea blanca”**, de ataque del voleibol, pues la gran mayoría no logra que el balón pase la cuerda sacando desde la **“línea azul”** (fondo del campo de voleibol).

Objeto: - un balón de voleibol: esférico y flexible, tiene aproximadamente 65 centímetros de circunferencia, pesa unos 260 gramos y está hecho de cuero.

- los balones pertenecen al centro educativo y se guardan en el almacén del gimnasio.
- los encargados del material recogen los balones en el gimnasio y los llevan al patio para la clase. Los encargados del material son los alumnos y alumnas que corresponden a providenciar y guardar los materiales necesarios para las clases de este mes.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir en el partido.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y una lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado donde apunta los puntos positivos.
- una **cuerda** que mide aproximadamente veinte metros de largura. La cuerda está compuesta por diversas cuerdas más pequeñas que están unidas por pequeños nudos. Las cuerdas están hechas de fibras cáñamo trenzadas y tienen un diámetro de unos ocho milímetros.
- la cuerda pertenece al colegio y se guarda en el almacén del gimnasio.

Participantes: - **veinte** alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quien propone la tarea a ser ejecutada: explica detalladamente sus normas al alumnado.
- el maestro organiza los participantes en dos equipos. Es decir, el alumnado se coloca en fila y el maestro les va mandando intercaladamente a un campo u otro.
- **tres estudiantes no participan** del partido porque no se han clasificado en la actividad anterior. Es decir, no han logrado realizar el saque y el maestro no les deja participar. El profesor solicita que ellos entrenen los saques.
- aunque **han mejorado** mucho desde la primera sesión de la unidad didáctica, el alumnado no es habilidoso y en diversas ocasiones fallan los saques, no consiguen receptor el balón, no logran ejecutar toques entre el equipo, etc.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una actividad de una sesión de educación física, en las que el maestro ha propuesto diversas actividades correspondientes al voleibol.

- son destinados aproximadamente **dieciocho minutos** para el partido con estas características; de los cincuenta minutos de la clase de educación física.
- las clases correspondientes a los miércoles tienen una duración de cincuenta minutos, diferentemente de las clases de los martes que son cincuenta y cinco minutos.

- el partido acaba cuando un equipo marca el **vigésimo quinto punto**, éste que es el ganador del partido.
- el maestro apunta un **punto positivo** en la lista de clase para los jugadores del equipo vencedor.

Unidad didáctica: Voleibol (Unidad Didáctica 13)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación-oposición (con comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

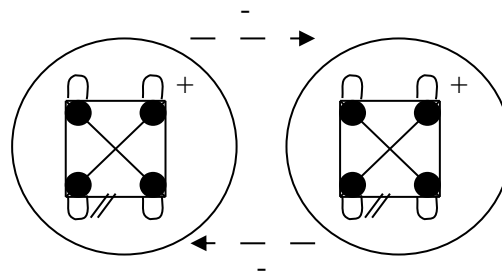
Red social: duelo por equipos simétricos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

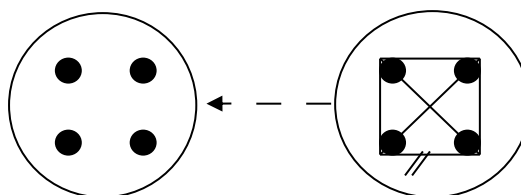
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



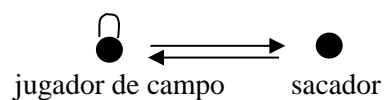
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: local

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: puntuación límite

Subespacio: objetivo material (fijo)

Esquema de roles:

	JUGADOR DE CAMPO	SACADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Coopera con los jugadores de campo de su equipo - Se opone a los jugadores de campo (en la recepción y el ataque) - Se opone al sacador del equipo contrario intentando receptar el balón 	<ul style="list-style-type: none"> - Se opone a los jugadores de campo del equipo adversario atacando
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en el campo de voleibol: encima de la línea de ataque o dos metros delante de la línea de fondo, según su posición en la rotación - Debe evitar que el balón toque el suelo en el interior de su campo - Realiza toques con el balón para pasarlo a un compañero o al otro campo - En el ataque, debe hacer el balón pasar por encima de la cuerda y tocar el suelo dentro del campo de contrario 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso: encima de la línea de ataque del campo de voleibol - Sujeta el balón con una mano a la altura de la cintura y lo impulsa con la otra mano en un movimiento de péndulo - El balón debe pasar por encima de la cuerda y tocar el suelo dentro del campo contrario
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Cuando está en la posición anterior a la del sacador se convierte en sacador si su equipo marca un punto 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuando realiza el saque vuelve a convertirse en jugador de campo - Volverá a ser sacador si su equipo marca el punto
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza toques con el balón de voleibol 	<ul style="list-style-type: none"> - Dispone de un balón de voleibol para realizar el saque

Nº: 223

Fecha: 19/05/2010 (miércoles)

PARTIDO DE VOLEIBOL IV

Situación inicial: el maestro explica la actividad a los **veinte** alumnos y alumnas, que están **clasificados** para el partido. El profesor organiza el alumnado en dos equipos.

El espacio para el juego es el campo de voleibol: un rectángulo de aproximadamente dieciséis metros de largo por nueve de ancho, dividido en dos campos por una línea central. Cada campo dispone de una línea de ataque a unos dos metros de la línea central. Una cuerda, que mide unos veinte metros de longitud, atraviesa la cancha de un lado a otro pasando encima de la línea central a unos dos metros de altura del suelo. Los participantes de cada equipo se colocan en su campo, es decir: cinco jugadores en la altura de la línea de ataque, y los otros cinco a aproximadamente dos metros de la línea de fondo. Dos jugadores, uno de cada equipo, echan pares o impares para determinar quién empieza con el balón. Un jugador del equipo que dispone del balón se coloca detrás de la “**línea blanca**”, que es la línea de ataque del campo de voleibol.

Desarrollo: el partido comienza cuando el jugador que dispone del balón lo saca. El saque consiste en sujetar el balón con una mano a la altura de la cintura e impulsarlo con la otra en un movimiento de péndulo. El objetivo es que el balón pase por encima de la cuerda y toque el suelo en el interior del campo contrario. El balón puede ser tocado o impulsado con golpes limpios, pero no puede ser parado, sujetado o retenido. Cada equipo dispone de tres toques para devolver el balón al campo contrario. Los jugadores pueden golpear el balón con manos y brazos o cualquier otra parte del cuerpo; siendo más eficaz que los balones bajos se reciban con los antebrazos unidos al frente a la altura de la cintura y los altos con los dedos, por encima de la cabeza. Se consigue punto cuando el equipo contrario comete alguna de las siguientes faltas: el balón toca el suelo dentro del propio campo, tanto si el último toque corresponde a un jugador propio como a uno del equipo contrario; acaba fuera de la pista de juego (la falta corresponde al equipo que tocó el balón por última vez, y se anota punto el contrario); se supera el número de tres toques permitidos sin haberlo pasado al campo contrario o si un mismo jugador toca dos veces de forma consecutiva el balón; y si un jugador penetra el campo contrario por debajo de la red. Cuando un equipo anota un punto, es el encargado de poner en juego el balón, sacando el balón desde detrás de la línea de fondo. En este caso, los **diez** jugadores rotan su posición en el campo en sentido de las agujas del reloj.

Finalización: el maestro **marca el final** del juego porque acaba la sesión. Es ganador el equipo que ha marcado más puntos hasta este momento.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en la cancha multiuso del patio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los miércoles del curso académico las clases acontecen en el patio, y los martes en el gimnasio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- la cancha multiuso mide aproximadamente cuarenta por veinte metros, está dividida transversalmente por una línea central y dispone de dos porterías, una de frente a la otra en cada extremo de la cancha, que miden dos metros de altura y tres de anchura.
- la cancha multiuso es descubierta, dispone de una valla en un lateral que da a la calle. Hay dos vallas que separan la cancha del jardín, que ocupa un lateral y un fondo de la cancha. El otro fondo también tiene valla, que separa la cancha del parque de niños.
- el maestro amarra un extremo de **una cuerda** en un árbol del jardín y el otro extremo en la valla que da a la calle. La cuerda cruza la cancha multiuso a dos metros de altura del suelo.
- el maestro da la opción al alumnado de realizar el saque desde la **“línea blanca”**, de ataque del voleibol, pues la gran mayoría no logra que el balón pase la cuerda sacando desde la **“línea azul”** (fondo del campo de voleibol).

Objeto: - un balón de voleibol: esférico y flexible, tiene aproximadamente 65 centímetros de circunferencia, pesa unos 260 gramos y está hecho de cuero.

- los balones pertenecen al centro educativo y se guardan en el almacén del gimnasio.
- los encargados del material recogen los balones en el gimnasio y los llevan al patio para la clase. Los encargados del material son los alumnos y alumnas que corresponden a providenciar y guardar los materiales necesarios para las clases de este mes.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir en el partido.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y una lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.
- una **cuerda** que mide aproximadamente veinte metros de largura. La cuerda está compuesta por diversas cuerdas más pequeñas que están unidas por pequeños nudos. Las cuerdas están hechas de fibras cáñamo trenzadas y tienen un diámetro de unos ocho milímetros.
- la cuerda pertenece al colegio y se guarda en el almacén del gimnasio.

Participantes: - veinte alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quien propone la tarea a ser ejecutada: explica detalladamente sus normas al alumnado.
- el maestro organiza los participantes en dos equipos. Es decir, el alumnado se coloca en fila y el maestro les va mandando intercaladamente a un campo u otro.
- **tres estudiantes no participan** del partido porque no se han clasificado en la actividad anterior. Es decir, no han logrado realizar el saque y el maestro no les deja participar. El profesor solicita que ellos entrenen los saques.
- aunque **han mejorado** mucho desde la primera sesión de la unidad didáctica, el alumnado no es habilidoso y en diversas ocasiones: fallan los saques, no consiguen receptor el balón, no lo logran ejecutar toques entre el equipo, etc.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una actividad de una sesión de educación física, en la que el maestro ha propuesto diversas actividades correspondientes al voleibol.

- son destinados aproximadamente **siete minutos** para el partido con estas características, de los cincuenta minutos de la clase de educación física.
- las clases correspondientes a los miércoles tienen una duración de cincuenta minutos, diferentemente de las clases de los martes que son de cincuenta y cinco minutos.

- el maestro marca el final del juego porque **acaba la sesión**. Es ganador el equipo que ha marcado más puntos hasta este momento.

Unidad didáctica: Voleibol (Unidad Didáctica 13)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación-oposición (con comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

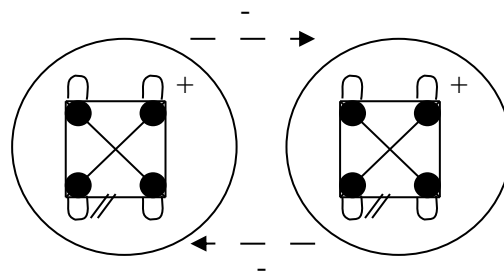
Red social: duelo por equipos simétricos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

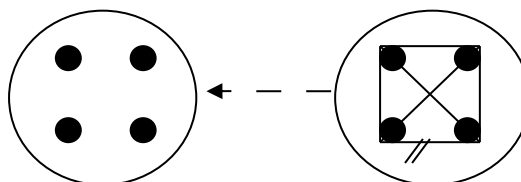
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



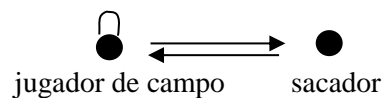
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: local

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: tiempo límite

Subespacio: objetivo material (fijo)

Esquema de roles:

	JUGADOR DE CAMPO	SACADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Coopera con los jugadores de campo de su equipo - Se opone a los jugadores de campo (en la recepción y el ataque) - Se opone al sacador del equipo contrario intentando receptor el balón 	<ul style="list-style-type: none"> - Se opone a los jugadores de campo del equipo adversario atacando
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en el campo de voleibol: encima de la línea de ataque o dos metros delante de la línea de fondo, según su posición en la rotación - Debe evitar que el balón toque el suelo en el interior de su campo - Realiza toques con el balón para pasarlo a un compañero o al otro campo - En el ataque, debe hacer el balón pasar por encima de la cuerda y tocar el suelo dentro del campo de contrario 	<ul style="list-style-type: none"> - Está de pie en un terreno liso: detrás de la línea de fondo del campo de voleibol o de la línea de ataque - Sujeta el balón con una mano a la altura de la cintura y lo impulsa con la otra mano en un movimiento de péndulo - El balón debe pasar por encima de la cuerda y tocar el suelo dentro del campo contrario
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Cuando está en la posición anterior a la del sacador se convierte en sacador si su equipo marca un punto 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuando realiza el saque vuelve a convertirse en jugador de campo - Volverá a ser sacador si su equipo marca el punto
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza toques con el balón de voleibol 	<ul style="list-style-type: none"> - Dispone de un balón de voleibol para realizar el saque

Nº: 224

Fecha: 25/05/2010 (martes)

CARRERA DE RELEVOS EN EQUIPOS (CON BOTES DE YOGUR)

Situación inicial: el maestro explica la actividad al alumnado. A pedido del profesor, los veinticuatro alumnos y alumnas **se organizan** en cuatro equipos. Los equipos se colocan en filas, unas paralelas a otras en un extremo de la colchoneta del gimnasio, que mide aproximadamente cinco por diecinueve metros, es lisa y recubierta en lona de PVC. El primero jugador de cada equipo dispone de un bote de yogur vacío en una mano.

Desarrollo: la carrera comienza en el momento en que el maestro grita “¡Ya!”. En cada equipo, el primer jugador de la fila que dispone del bote, corre hasta la pared del otro extremo de la colchoneta, regresa también corriendo a la fila y pasa el bote al jugador que ahora es el primer de la fila de su equipo; y así ocurre repetidamente.

Finalización: la carrera acaba cuando el que era el primer jugador de la fila en el principio del juego, vuelve a estar en la primera posición. El equipo que acaba primero es el ganador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Este juego acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - cuatro botes de yogur vacíos.

- los botes son **reutilizados**, pertenecen al colegio y se guardan en el almacén del gimnasio.

Material de apoyo: el maestro dispone de un silbato para intervenir en el juego.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y una lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el profesor de educación física quien decide por esta actividad.

- el maestro explica la actividad al alumnado.

- el **alumnado se organiza** en cuatro equipos: dos compuestos esencialmente por chicos, y dos formados principalmente por chicas.
- los jugadores que esperan en la fila gritan para animar a sus compañeros en el momento que corren.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades realizadas en esta sesión, en la que el maestro ha propuesto siete actividades diferentes.

- son destinados aproximadamente **dos minutos** para esta actividad; de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases de los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el profesor explica la nueva unidad didáctica en el principio de la primera sesión de la misma. Según él, en cada clase de esta unidad didáctica en el gimnasio se realizará juegos/actividades con un objeto diferente. En la sesión de hoy corresponde los juegos y actividades con botes de yogures, cuerda (pequeña y grande) y picas.

- la carrera acaba cuando el que era el primer jugador de la fila en el principio del juego, vuelve a estar en la primera posición. El equipo que acaba primero es el ganador.

Unidad didáctica: Ejercicios con objetos (Unidad Didáctica 12)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (con comunicación motriz)

Dominio: CAI

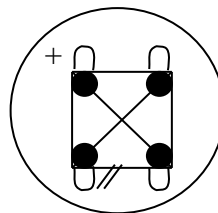
Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Contacto corporal adversario:

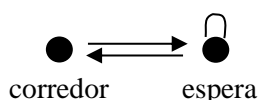
Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: local

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: a atravesar

Esquema de roles:

	CORREDOR	ESPERA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none">- Realiza la carrera en solitario- Cooperar con el espera de su equipo pasando el relevo	<ul style="list-style-type: none">- Está en fila con los demás esperas del equipo y respeta el orden de la misma
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none">- Está en el terreno liso- Se desplaza en línea recta hasta la pared, que está en el otro extremo de la colchoneta, y regresa a su fila	<ul style="list-style-type: none">- Permanece de pie en el terreno liso- Está colocado en fila india con sus compañeros espera
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none">- El primer corredor, de cada equipo, empieza a correr cuando el maestro grita "Ya" (momento en que empieza la carrera)- Se convierte en espera cuando acaba el recorrido y regresa a la fila- Realiza el recorrido lo más rápido que puede para que su equipo acabe primero y sea ganador	<ul style="list-style-type: none">- Se convierte en corredor cuando al ser el primer de la fila, el que ejecutaba el rol corredor le pasa el bote
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none">- Dispone de un bote de yogur vacío	<ul style="list-style-type: none">- Cuando recibe el bote de yogur se convierte en corredor

Nº: 225

Fecha: 25/05/2010 (martes)

CARRERA CON OBSTÁCULOS EN EQUIPOS (CON BOTES DE YOGUR)

Situación inicial: el maestro explica la actividad al alumnado. A pedido del profesor, los veinticuatro alumnos y alumnas **se organizan** en cuatro equipos. Los equipos se colocan en filas, unas paralelas a otras en un extremo de la colchoneta del gimnasio, que mide aproximadamente cinco por diecinueve metros, es lisa y recubierta en lona de PVC. A lo largo del terreno están los obstáculos correspondientes a los cuatro equipos/filas. Para cada equipo, los obstáculos son seis botes de yogur vacíos, colocados a uno metro de distancia los unos de los otros en línea recta en el sentido de la carrera.

Desarrollo: la carrera comienza en el momento en que el maestro grita “¡Ya!”. En cada equipo, el primer jugador de la fila corre hasta la pared del otro extremo de la colchoneta haciendo zigzag en cada uno de los botes, regresa a la fila también corriendo en zigzag, y se coloca al final de la fila. En este momento, sale el que ahora es el primer de la fila de su equipo; y así ocurre repetidamente.

Finalización: la carrera acaba cuando el que era el primer jugador de la fila en el principio del juego, vuelve a estar en la primera posición. El equipo que acaba primero es el ganador.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Este juego acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - veinticuatro botes de yogur vacíos, que representan los seis obstáculos de cada equipo.

- los botes son **reutilizados**, pertenecen al colegio y se guardan en el almacén del gimnasio.

Material de apoyo: el maestro dispone de un silbato para intervenir en la carrera.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y una lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).
- es el profesor de educación física quien decide por esta actividad.
- el maestro explica la actividad al alumnado.
- el **alumnado se organiza** en cuatro equipos: dos compuestos esencialmente por chicos, y dos formados principalmente por chicas.
- los jugadores que esperan en la fila gritan para animar a sus compañeros en el momento que corren.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades realizadas en esta sesión, en la que el maestro ha propuesto siete actividades diferentes.

- son destinados aproximadamente **tres minutos** para esta actividad; de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases de los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el profesor explica la nueva unidad didáctica en el principio de la primera sesión de la misma. Según él, en cada clase de esta unidad didáctica en el gimnasio se realizará juegos/actividades con un objeto diferente. En la sesión de hoy corresponde los juegos y actividades con botes de yogures, cuerda (pequeña y grande) y picas.

- la carrera acaba cuando el que era el primer jugador de la fila en el principio del juego, vuelve a estar en la primera posición. El equipo que acaba primero es el ganador.

Unidad didáctica: Ejercicios con objetos (Unidad Didáctica 12)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (con comunicación motriz)

Dominio: CAI

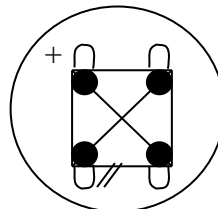
Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Contacto corporal adversario:

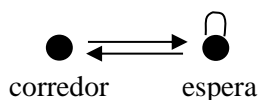
Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: local

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: a atravesar

Esquema de roles:

	CORREDOR	ESPERA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Realiza la carrera en solitario	- Está en fila con los demás esperas del equipo y respeta el orden de la misma
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está en el terreno liso - Corre hasta la pared del otro extremo de la colchoneta haciendo zigzag en cada uno de los botes, - Regresa a la fila también corriendo en zigzag - Se coloca al final de la fila	- Permanece de pie en el terreno liso - Está colocado en fila india con sus compañeros espera
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- El primer corredor, de cada equipo, empieza a correr cuando el maestro grita "Ya" (momento en que empieza la carrera) - Se convierte en espera cuando acaba el recorrido y regresa a la fila - Realiza el recorrido lo más rápido que puede para que su equipo acabe primero y sea ganador	- Se convierte en corredor cuando al ser el primer de la fila, el que ejecutaba el rol corredor regresa a la fila
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Debe realizar un zigzag en cada uno de los seis botes de yogur vacío	

Nº: 226

Fecha: 25/05/2010 (martes)

SALTAR LA COMBA INDIVIDUALMENTE

Situación inicial: el maestro explica la actividad a los veinticuatro alumnos y alumnas. El alumnado se distribuye por el espacio del gimnasio del colegio que es liso, mide aproximadamente doce por veinte metros y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión, es lisa y recubierta en lona de PVC. Cada participante 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.

Desarrollo: cada participante 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 practicante, 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 la comba. Si la comba tropieza las piernas o pies del saltador interrumpiendo el flujo de la cuerda, el saltador reanudará los saltos.

Finalización: el maestro marca el final de la actividad para pasar a la próxima prevista.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - veinticuatro 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 cuerdas pertenecen al colegio y se guardan en el almacén del gimnasio.

Material de apoyo: el maestro dispone de un silbato para intervenir en la clase.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y una lista de clase con los nombres y números del alumnado.

- Participantes:** - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).
- es el profesor de educación física quien decide por esta actividad.
- el maestro explica y enseña la tarea motriz al alumnado.
- cada estudiante realiza la tarea individualmente. Entretanto, debe tener en cuenta a los demás para no chocar las cuerdas, por ejemplo.
- el maestro observa la actividad e interviene si algún estudiante alborota y no realiza la tarea.
- en ocasiones, el profesor orienta a los estudiantes que no realizan la tarea correctamente.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades realizadas en esta sesión, en la que el maestro ha propuesto siete actividades diferentes.

- son destinados aproximadamente **diez minutos** para esta actividad; de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases de los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el profesor explica la nueva unidad didáctica en el principio de la primera sesión de la misma. Según él, en cada clase de esta unidad didáctica en el gimnasio se realizará juegos/actividades con un objeto diferente. En la sesión de hoy corresponde los juegos y actividades con botes de yogures, cuerda (pequeña y grande) y picas.

- el maestro marca el final de la actividad para pasar a la próxima prevista.

Unidad didáctica: Ejercicios con objetos (Unidad Didáctica 12)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz (sin comunicación motriz)

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

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:

	SALTADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Salta la comba en solitario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en un terreno liso - Agarra los extremos de una cuerda, cada uno con una mano, dejándola detrás de su cuerpo tocando el suelo - Salta la comba con los dos pies juntos: mueve circularmente las muñecas y antebrazos hacia adelante para la cuerda rodar en esta dirección
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es saltador en toda la actividad - El maestro marca el final de la actividad
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de una cuerda, que mide dos metros y medio de extensión, para saltarla

Nº: 227

Fecha: 25/05/2010 (martes)

SALTAR LA COMBA GRANDE (DOS GRUPOS) II

Situación inicial: el maestro organiza los veinticuatro alumnos y alumnas en dos grupos. Es decir, los estudiantes que el número de clase es impar son un grupo y los estudiantes que son pares pertenecen al otro grupo. Cada grupo se coloca en un extremo del espacio disponible que es la colchoneta del gimnasio: mide aproximadamente cinco por diecinueve metros, es lisa y recubierta en lona de PVC. El maestro entrega una cuerda larga para cada equipo. Los participantes del grupo deciden por dar la comba o saltarla: dos personas dan la comba y el resto se pone en fila.

Desarrollo: cada grupo empieza la tarea de forma autónoma en 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 el mismo participante 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 para pasar a la próxima.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Este juego acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:- dos combas largas, una para cada grupo. Las cuerdas son de cáñamo trenzado y miden aproximadamente once metros de longitud y ocho milímetros de diámetro.

- las combas pertenecen al colegio y se guardan en el almacén del gimnasio.

Material de apoyo: el maestro dispone de un silbato para intervenir en la clase.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y una lista de clase con los nombres y números del alumnado.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el profesor de educación física que decide por esta actividad.

- el maestro organiza los veintidós alumnos y alumnas en dos grupos con once participantes. Para formar los grupos, el maestro señala que los estudiantes que el número de clase es impar son un grupo y los que son pares pertenecen al otro grupo.

- los participantes del grupo **deciden las reglas** de la tarea motriz a ser ejecutada, que pueden ir cambiando siempre que desean.

- el maestro observa los grupos e interviene si los participantes están alborotando.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades realizadas en esta sesión, en la que el maestro ha propuesto siete actividades diferentes.

- son destinados aproximadamente **quince minutos** para esta actividad; de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases de los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el profesor explica la nueva unidad didáctica en el principio de la primera sesión de la misma. Según él, en cada clase de esta unidad didáctica en el gimnasio se realizará juegos/actividades con un objeto diferente. En la sesión de hoy corresponde los juegos y actividades con botes de yogures, cuerda (pequeña y grande) y picas.

- el maestro marca el final de la actividad para pasar a la próxima prevista.

Unidad didáctica: Ejercicios con objetos (Unidad Didáctica 12)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación (con comunicación motriz)

Dominio: CAI

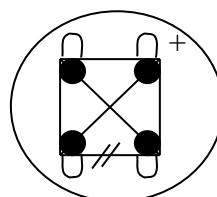
Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Contacto corporal adversario:

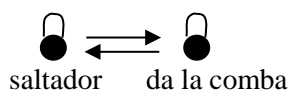
Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de roles: local

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: 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 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 los demás 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: 228

Fecha: 25/05/2010 (martes)

SALTAR A LA PICA

Situación inicial: el maestro explica la actividad a los veinticuatro alumnos y alumnas. El alumnado se distribuye por el espacio del gimnasio del colegio, que es liso, mide aproximadamente doce por veinte metros y dispone de una colchoneta que ocupa casi la mitad de su extensión, es lisa y recubierta en lona de PVC. Cada participante dispone de una pica de madera que mide un metro y medio de longitud: agarra la pica por los extremos, uno con cada mano, dejándola delante de su cuerpo a la altura del abdomen.

Desarrollo: cada participante empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en flexionar el tronco ligeramente hacia adelante, pasar una pierna de cada vez por encima de la pica, llevándola detrás del cuerpo; pasar la pica por encima de la cabeza poniéndola en la posición inicial, delante del cuerpo. Se realiza la tarea repetidamente.

Finalización: el maestro marca el final de la actividad para pasar a la próxima prevista.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.
- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.
- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.
- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - veinticuatro picas de gimnasia, una para cada alumno y alumna.

- las picas son de madera, miden un metro de extensión y dos centímetros de diámetro.
- las picas pertenecen al colegio y se guardan en el gimnasio del colegio.

Material de apoyo: el maestro dispone de un silbato para intervenir en la clase.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y una lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el profesor de educación física quien decide por esta actividad.
- el maestro explica y enseña la tarea motriz al alumnado.
- el maestro observa la actividad e interviene si algún estudiante alborota y/o no realiza la tarea.

- en ocasiones, el profesor orienta a los estudiantes que no realizan la tarea correctamente.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades realizadas en esta sesión, en la que el maestro ha propuesto siete actividades diferentes.

- son destinados aproximadamente **tres minutos** para esta actividad; de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases de los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el profesor explica la nueva unidad didáctica en el principio de la primera sesión de la misma. Según él, en cada clase de esta unidad didáctica en el gimnasio se realizará juegos/actividades con un objeto diferente. En la sesión de hoy corresponde los juegos y actividades con botes de yogures, cuerda (pequeña y grande) y picas.

- el maestro marca el final de la actividad para pasar a la próxima prevista.

Unidad didáctica: Ejercicios con objetos (Unidad Didáctica 12)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz (sin comunicación motriz)

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

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
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Realiza la tarea en solitario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en un terreno liso - Agarra extremos de una pica, cada uno con una mano, dejándola delante del cuerpo a la altura del abdomen - Flexiona el tronco ligeramente hacia adelante, pasa una pierna de cada vez por encima de la pica, llevándola detrás del cuerpo - Pasa la pica por encima de la cabeza poniéndola en la posición inicial, delante del cuerpo
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es practicante en toda la actividad - Se realiza la tarea repetidamente - El maestro marca el final de la actividad
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de una pica, que mide un metro de extensión, para saltarla

Nº: 229

Fecha: 25/05/2010 (martes)

EQUILIBRIO DE PICAS (APOYADA EN LA MANO)

Situación inicial: el maestro explica la actividad a los veinticuatro alumnos y alumnas. El alumnado se distribuye por el espacio del gimnasio del colegio, que es liso, mide aproximadamente doce por veinte metros y dispone de una colchoneta que ocupa casi la mitad de su extensión, es lisa y recubierta en lona de PVC. Cada participante dispone de una pica de madera que mide un metro de longitud.

Desarrollo: cada participante empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en equilibrar la pica verticalmente en la **palma de la mano**. Se reanuda la tarea todas las veces que se deja la pica desequilibrar.

Finalización: el maestro marca el final de la actividad para pasar a la próxima prevista.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - veinticuatro picas de gimnasia, una para cada alumno y alumna.

- las picas son de madera, miden un metro de extensión y dos centímetros de diámetro.

- las picas pertenecen al colegio y se guardan en el gimnasio.

Material de apoyo: el maestro dispone de un silbato para intervenir en la clase.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y una lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el profesor de educación física quien decide por esta actividad.

- el maestro explica y enseña la tarea motriz al alumnado.

- el maestro observa la actividad e interviene si algún estudiante alborota y/o no realiza la tarea.

- en ocasiones, el profesor orienta a los estudiantes que no realizan la tarea correctamente.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades realizadas en esta sesión, en la que el maestro ha propuesto siete actividades diferentes.

- son destinados aproximadamente **cinco minutos** para esta actividad; de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases de los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el profesor explica la nueva unidad didáctica en el principio de la primera sesión de la misma. Según él, en cada clase de esta unidad didáctica en el gimnasio se realizará juegos/actividades con un objeto diferente. En la sesión de hoy corresponde los juegos y actividades con botes de yogures, cuerda (pequeña y grande) y picas.

- el maestro marca el final de la actividad para pasar a la próxima prevista.

Unidad didáctica: Ejercicios con objetos (Unidad Didáctica 12)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz (sin comunicación motriz)

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

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
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Realiza la tarea en solitario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en un terreno liso - Equilibra la pica verticalmente en la palma de una mano
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es practicante en toda la actividad - El maestro marca el final de la actividad
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de una pica, que mide un metro de extensión

Nº: 230

Fecha: 25/05/2010 (martes)

EQUILIBRIO DE PICAS (APOYADA EN EL DEDO)

Situación inicial: el maestro explica la actividad a los veinticuatro alumnos y alumnas. El alumnado se distribuye por el espacio del gimnasio del colegio, que es liso, mide aproximadamente doce por veinte metros y dispone de una colchoneta que ocupa casi la mitad de su extensión, es lisa y recubierta en lona de PVC. Cada participante dispone de una pica de madera que mide un metro de longitud.

Desarrollo: cada participante empieza la tarea de forma autónoma. La tarea consiste en equilibrar la pica verticalmente en el **dedo índice de una mano**. Se reanuda la tarea todas las veces que se deja la pica desequilibrar.

Finalización: el maestro marca el final de la actividad.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - veinticuatro picas de gimnasia, una para cada alumno y alumna.

- las picas son de madera, miden un metro de extensión y dos centímetros de diámetro.

- las picas pertenecen al colegio y se guardan en el gimnasio.

Material de apoyo: el maestro dispone de un silbato para intervenir en la clase.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y una lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el profesor de educación física quien decide por esta actividad.

- el maestro explica y enseña la tarea motriz al alumnado.

- el maestro observa la actividad e interviene si algún estudiante alborota y/o no realiza la tarea.

- en ocasiones, el profesor orienta a los estudiantes que no realizan la tarea correctamente.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades realizadas en esta sesión, en la que el maestro ha propuesto siete actividades diferentes.

- son destinados aproximadamente **tres minutos** para esta actividad; de los cincuenta y cinco minutos de la clase de educación física.

- las clases de los martes tienen una duración de cincuenta y cinco minutos, diferentemente de las clases de los miércoles que duran cincuenta minutos.

- el profesor explica la nueva unidad didáctica en el principio de la primera sesión de la misma. Según él, en cada clase de esta unidad didáctica en el gimnasio se realizará juegos/actividades con un objeto diferente. En la sesión de hoy corresponde los juegos y actividades con botes de yogures, cuerda (pequeña y grande) y picas.

- el maestro marca el final de la actividad para volver al aula porque acaba la sesión.

Unidad didáctica: Ejercicios con objetos (Unidad Didáctica 12)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: psicomotriz (sin comunicación motriz)

Dominio: CAI

Red social: en solitario

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero:

Contacto corporal adversario:

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
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Realiza la tarea en solitario
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en un terreno liso - Equilibra la pica verticalmente en el dedo índice de una mano
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es practicante en toda la actividad - El maestro marca el final de la actividad
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de una pica, que mide un metro de extensión

Nº: 231

Fecha: 26/05/2010 (miércoles)

CAMPEONATO DE HOQUEY - PRIMERA JORNADA

Situación inicial: el maestro explica el funcionamiento del “campeonato” a los veintidós alumnos y alumnas en círculo en la cancha multiuso. En el mismo círculo, el maestro pasa de uno en uno con un sobre para que los estudiantes cojan un papelito (del 1 al 6, con cuatro papelitos de cada número); para organizar los seis equipos. Los equipos se reúnen y el maestro pasa por cada equipo para recoger los papelitos. El maestro decide los equipos que comenzarán se enfrentando en esta “primera jornada”. Es decir, en cada turno acontecerán simultáneamente **tres partidos**. Son tres campos, que están paralelos entre sí a lo largo de la cancha multiuso. El terreno de juego/el campo es la cancha de baloncesto. El campo mide aproximadamente 10 por 20 metros y dispone de dos conos en cada extremo, que están a aproximadamente un metro el uno del otro, y representan las porterías. Los jugadores de cada equipo deciden quien empieza de portero, éste que se coloca delante de su portería. Los demás jugadores se distribuyen por el campo correspondiente a su equipo. Cada jugador dispone de un bastón (“stick”) de plástico en forma de J, que mide ochenta y cinco centímetros de longitud, que lo agarra por el extremo. Dos jugadores, uno de cada equipo, echan pares o impares para determinar qué equipo empieza con la pelota: dos jugadores de este equipo se ponen en el centro de la cancha. La pelota es de plástico, pequeña y ligera.

Desarrollo: los tres partidos comienzan simultáneamente cuando el maestro hace sonar el silbato. En cada partido, el jugador que está con la pelota en el centro del campo la pasa a su 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 gol. El equipo que mete un gol suma en el marcador un punto para el equipo. Un jugador del equipo contrario saca el balón desde el medio de la cancha, pasándolo a un compañero, y sigue el partido. Los equipos pueden intercambiar el portero por un jugador de campo las veces que se quieran.

Finalización: el maestro marca el final de los partidos a los **diez minutos** del inicio y es ganador el equipo que ha marcado más goles. El maestro apunta el resultado de los partidos en su diario y señala los equipos que se enfrentan en el próximo turno. Empiezan los nuevos partidos, que también terminarán a los diez minutos y se rotarán otra vez los equipos para el próximo partido; y así ocurre repetidamente.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en la cancha multiuso del patio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los miércoles del curso académico

las clases acontecen en el patio, y los martes en el gimnasio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- la cancha multiuso mide aproximadamente cuarenta por veinte metros, está dividida transversalmente por una línea central y dispone de dos porterías, una de frente a la otra en cada extremo de la cancha, que miden dos metros de altura y tres de anchura.

- la cancha multiuso es descubierta, dispone de una valla en un lateral que da a la calle. Hay dos vallas que separan la cancha del jardín, que ocupa un lateral y un fondo de la cancha. El otro fondo también tiene valla, que separa la cancha del parque de niños.

- cada partido de Hoquey acontece en una cancha de baloncesto: en el largo de la cancha multiuso están demarcadas tres canchas de baloncesto (10 por 20 metros), paralelas entre sí y perpendiculares a las porterías.

Objeto: - tres bolas de plástico, una para cada partido. Las bolas son de plástico con agujeros y tienen aproximadamente cinco centímetros 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.

- todos los materiales pertenecen al colegio y se guardan en el gimnasio.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato que lo utiliza para marcar el inicio y el fin de los partidos, y cuando quiere intervenir en algún partido.

- el maestro posee un cronómetro para marcar el tiempo de los partidos.

- el profesor tiene un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado, donde apunta los resultados de los partidos y los puntos positivos al final del campeonato.

- un sobre de cartulina que contiene veintidós papelitos para separar los seis equipos para el “Campeonato de Hoquey”.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quien propone esta actividad.

- el maestro opta por organizar los seis equipos a suertes, mediante sorteo. Según el papelito que el estudiante coja en el sobre, corresponderá al equipo 1, 2, 3, 4, 5 ó 6. Los equipos son **los mismos** durante toda unidad didáctica de Hoquey.

- el alumnado celebra cuando sus amigos/as cogen el mismo número, pues serán del mismo equipo.

- se observa que en los partidos de Hoquey, diferentemente de los demás duelos simétricos en equipos practicados, **todos participantes** incluyendo las chicas y algunos chicos poco habilidosos en este tipo de tarea, parecen **muy motivados** y participan activamente en los partidos. Los estudiantes parecen **divertirse** mucho.

- en cada equipo los participantes deciden quién será el portero y los jugadores de campo. Entretanto, en diversas ocasiones, intercambian el portero.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - es la única actividad de esta sesión.

- el “Campeonato de Hoquey” es la actividad principal de dos sesiones de educación física (26/05/2010 y 02/06/2010). Las “finales” del campeonato acontecen en la tercera sesión (09/06/2010).

- son destinados **treinta minutos** para los juegos del “Campeonato de Hoquey”, de los cincuenta minutos de la clase de educación física.

- las clases correspondientes a los miércoles tienen una duración de cincuenta minutos, diferentemente de las clases de los martes que duran cincuenta y cinco minutos.
 - en la clase de hoy (“primera jornada”) han sido realizados **tres partidos**, cada uno con **diez minutos**.
 - los juegos terminan cuando el maestro hace sonar el silbato a los diez minutos del inicio. En este momento, el maestro apunta los resultados en su diario y señala los equipos que se enfrentan en el próximo turno. Empiezan los nuevos partidos, que terminarán pasados diez minutos del inicio; y así ocurre repetidamente.
 - antes de empezar los partidos, el maestro explica al alumnado que el “campeonato” tendrá lugar en la clase de hoy y en la del miércoles que viene; en la que se realizarán los últimos partidos de la “primera fase” (todos los equipos juegan contra todos) y las “finales” para establecer el equipo ganador, el segundo y el tercer puesto.
- Unidad didáctica:** “Hoquey” (Unidad Didáctica 14)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación-oposición (con comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

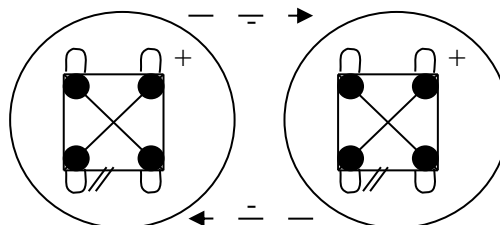
Red social: duelo simétrico por equipos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

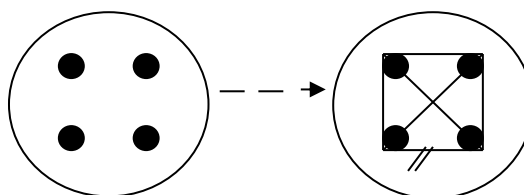
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



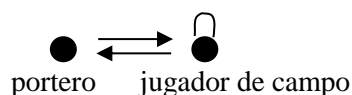
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: local

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: tiempo límite

Subespacio: objetivo material

Esquema de roles:

	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: 232

Fecha: 01/06/2010 (martes)

ALTURITAS III

Situación inicial: veinticuatro alumnos y alumnas se distribuyen por el terreno de juego, que corresponde al gimnasio del colegio: liso, cubierto, mide aproximadamente doce por veinte metros, y dispone de una colchoneta que ocupa casi la mitad de su extensión, espalderas y bancos suecos. El maestro escoge un estudiante a suertes para empezar el juego atrapando y le entrega un balón de goma, parcialmente deshinchado, que deberá llevarlo en una mano.

Desarrollo: el juego comienza cuando el jugador atrapador **empieza a correr** para intentar atrapar algún jugador libre. Los jugadores libres se escapan del atrapador, evitando ser pillados, o sea, tocados por el balón que el atrapador lleva agarrado en una mano. Si el jugador libre es atrapado, se intercambian los roles: el que era atrapador se convierte en jugador libre y éste, en atrapador. Los jugadores libres se convierten en inmunes si suben a un nivel superior al suelo, o sea, en las espalderas, bancos suecos, plintos, etc. Es decir, en estos espacios el atrapador no puede pillar a los jugadores.

Finalización: el juego acaba cuando un jugador es atrapado por **tercera vez**. Éste es el perdedor y el maestro le apunta un **punto negativo** en la lista de clase.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - se utiliza un balón para el juego, que está parcialmente deshinchado. El balón es de goma, blando, color morado y tiene un diámetro aproximado de diez centímetros.

- el balón pertenece al colegio y se guarda en una caja con otros balones similares, que está en el gimnasio.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para intervenir.

- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y una lista de clase con los números del alumnado donde apunta el negativo.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).
 - es el maestro quien decide por este juego.
 - se decide a suertes el estudiante que empieza el juego ejecutando el rol atrapador. Es decir, el maestro señala un número de clase aleatoriamente.
 - el maestro **interviene** en la actividad cuando algún jugador **no cumple las reglas**, por ejemplo: no intercambiar los roles cuando es atrapado o permanecer demasiado tiempo en los espacios seguros.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades de una sesión de educación física en la que el maestro ha propuesto seis actividades motrices diferentes.

- el maestro explica que esta sesión y la próxima son las dos últimas clases del curso lectivo en el gimnasio y, por esta razón, se realizarán juegos que el alumnado conoce (el maestro elige los juegos en esta sesión y en la próxima el alumnado los va a proponer).

- son destinados aproximadamente **cinco minutos** para este juego, de los **cuarenta minutos** de la clase de educación física en verano.

- las clases correspondientes al mes de junio tienen la duración de cuarenta minutos, pues en este mes la jornada lectiva es reducida (“**Horario de verano**”).

- el juego acaba cuando un jugador es atrapado por **tercera vez**. Este estudiante es el perdedor del juego y el maestro le apunta un **punto negativo** en la lista de clase.

Unidad didáctica: “Jugamos” (Unidad didáctica 15)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: oposición (con contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

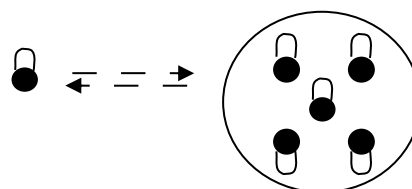
Red social: uno contra todos

Red de comunicación motriz: exclusiva inestable

Contacto corporal compañero:

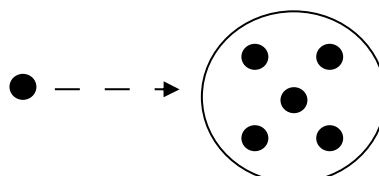
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: general permutante

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	ATRAPADOR	JUGADOR LIBRE	INMUNE
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Se opone a los jugadores libres intentando atraparles para intercambiar los roles	- Se opone al jugador atrapador, evitando ser pillado	- Sube a una alturita evitando ser pillado por el atrapador
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Se desplaza por el terreno de juego, que es liso y corresponde al gimnasio, intentando atrapar a algún jugador libre - Está prohibido de subir en los espacios altos (espalderas, bancos, plintos)	- Se desplaza por el terreno de juego, que es liso y corresponde al gimnasio, evitando ser atrapado - Si está en riesgo de ser atrapado puede subir a uno de los espacios seguros (espalderas, plintos o bancos suecos) para estar inmune	- Está encima de las espalderas, bancos suecos o plintos, que están distribuidos por el terreno de juego que es el gimnasio
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Se convierte en atrapado en el momento en que es pillado - Se convierte en jugador libre si atrapa a algún jugador libre	- Si es atrapado se convierte en atrapador - Si sube en algún espacio seguro se convierte en inmune	- Se convierte en inmune cuando está en riesgo - Vuelve a ser jugador libre cuando le parece oportuno
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Agarra con una mano a un balón de goma parcialmente deshinchado, lo cual utiliza para atrapar	- Evita ser tocado por el balón que lleva el atrapador	- Se utiliza de los materiales que dispone el gimnasio (bancos suecos, espalderas, plintos), para estar inmune

Nº: 233

Fecha: 01/06/2010 (martes)

ALIEN VII

Situación inicial: veinticuatro alumnos y alumnas se distribuyen por toda la colchoneta, que mide aproximadamente cinco por diecinueve metros, ocupa casi la mitad del gimnasio, es lisa, recubierta en lona de PVC y corresponde al área de los jugadores libres. El maestro se coloca en un lateral de la colchoneta, dispone de un balón de goma blando y señala que el juego acabará cuando quede un jugador libre, éste que será el vencedor y ganará un punto positivo.

Desarrollo: el juego empieza cuando el profesor lanza el balón hacia el terreno de juego. Los jugadores libres intentan coger el balón o se escapan si no se lo creen capaces de alcanzarlo. El jugador libre que logra coger un balón se convierte en atrapador: puede dar un máximo de tres pasos en posesión del mismo para lanzarlo en dirección a otro jugador con la intención de golpearle. Si el jugador agarra el balón o lo recupera en el suelo, así como otro jugador libre, intentará golpear a algún jugador libre que esté cercano. En cambio, si el jugador es golpeado se convierte en atrapado: se va al área exterior a la colchoneta, que la rodea, ocupando un lateral y un fondo de la misma. Cuando el balón llega al área de los jugadores atrapados, éstos lo disputan para cogerlo y lanzarlo hacia un jugador libre con la intención de golpearle, y así salvarse.

Finalización: el juego acaba cuando queda un jugador libre; éste que es el vencedor y el maestro le apunta un **punto positivo** en la lista de clase.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul.
- el suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris (mide aproximadamente 7 por veinte metros).
- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.
- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.
- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - un balón para el partido. El balón es de goma, blando, color azul y tiene un diámetro aproximado de veinte centímetros.

- el balón pertenece al colegio y se guarda en una caja con otros balones iguales, que está en el gimnasio.

Material de apoyo: - el maestro posee un silbato para intervenir en el juego cuando considera necesario.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los números de clase del alumnado donde apunta el punto positivo.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el profesor de educación física decide por este juego.

- el maestro observa el juego. Entretanto, no interviene en la mayoría de los conflictos que surgen, por ejemplo en las discusiones en caso de trampas.

- algunos estudiantes intentan hacer **trampa**, principalmente fingir que no han sido atrapados. En estas situaciones, los demás jugadores se quejan entre sí y al maestro, éste último que en la mayoría de los casos no interviene. Es decir, el profesor decide dejar que **los alumnos solucionen** los conflictos solos.

- los jugadores gritan eufóricamente, principalmente cuando se escapan del balón.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades de una sesión de educación física en la que el maestro ha propuesto seis actividades motrices diferentes.

- el maestro explica que esta sesión y la próxima son las dos últimas clases del curso lectivo en el gimnasio y, por esta razón, se realizarán juegos que el alumnado conoce (el maestro elige los juegos en esta sesión y en la próxima el alumnado los va a proponer).

- son destinados aproximadamente **cuatro minutos** para este juego, de los **cuarenta minutos** de la clase de educación física en verano.

- las clases correspondientes al mes de junio tienen la duración de cuarenta minutos, pues en este mes la jornada lectiva es reducida (“**Horario de verano**”).

- el juego acaba cuando queda un jugador libre; éste que es el vencedor y el maestro le apunta un **punto positivo** en la lista de clase.

Unidad didáctica: “Jugamos” (Unidad didáctica 15)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: oposición (con contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

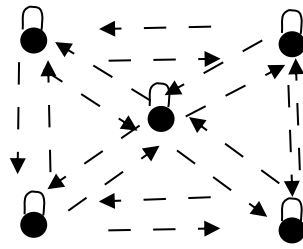
Red social: todos contra todos

Red de comunicación motriz: exclusiva inestable

Contacto corporal compañero:

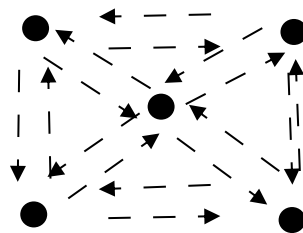
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



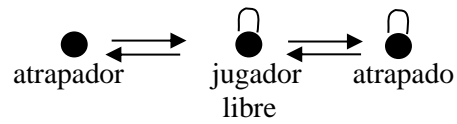
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: general fluctuante

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	JUGADOR LIBRE	JUGADOR ATRAPADO	ATRAPADOR
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none"> - Se opone a los demás jugadores libres disputando el balón - Se opone al atrapador evitando ser golpeado 	<ul style="list-style-type: none"> - Se opone a los demás jugadores atrapados disputando el balón - Se opone a los jugadores libres intentando golpearles (para salvarse) 	<ul style="list-style-type: none"> - Se opone a los jugadores libres intentando golpearles
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza libremente por el campo de los jugadores libres (colchoneta), intentando coger el balón al mismo tiempo que evita ser golpeado por el mismo si otro jugador lo coge 	<ul style="list-style-type: none"> - Se desplaza por todo el área de los atrapados (laterales de la colchoneta), intentando coger el balón - Va hacia la línea que divide los campos para lanzar el balón hacia los jugadores libres 	<ul style="list-style-type: none"> - Puede dar máximo 3 pasos con el balón antes de lanzarlo
RELACIÓN CON EL TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Se convierte en atrapador si logra coger el balón - Si convierte en jugador atrapado si es golpeado - Es ganador si es el último jugador libre 	<ul style="list-style-type: none"> - Se convierte en jugador libre si logra golpear algún jugador libre 	<ul style="list-style-type: none"> - Vuelve a convertirse en jugador libre cuando lanza el balón
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none"> - Intenta coger el balón para convertirse en atrapador - Evita ser golpeado por el balón 	<ul style="list-style-type: none"> - Intenta coger el balón - Si logra coger el balón, lo lanza hacia un jugador libre intentando golpearle 	<ul style="list-style-type: none"> - Lanza el balón hacia un jugador libre intentando golpearle

Nº: 234

Fecha: 01/06/2010 (martes)

LOS CAZADORES Y LOS CONEJOS VIII

Situación inicial: veinticuatro alumnos y alumnas se distribuyen por el terreno de juego, que es el gimnasio del colegio: liso, cubierto, mide aproximadamente doce por veinte metros y dispone de una colchoneta que ocupa casi la mitad de su extensión. El maestro dispone de un balón de goma blando y se coloca de espaldas a los participantes en uno de los extremos del terreno de juego.

Desarrollo: el juego empieza cuando el maestro lanza el balón hacia atrás. Los jugadores (conejos) intentan coger a los balones o se escapan si no lo creen capaces de alcanzar a alguno. El jugador conejo cuando logra coger un balón se convierte en cazador: puede dar un máximo de tres pasos en posesión del mismo para lanzarlo en dirección a otro jugador con la intención de golpearle. Si el jugador agarra el balón o lo recupera en el suelo, así como otro jugador conejo, intentará golpear a algún participante que esté cercano. En cambio, si el jugador es golpeado se convierte en conejo atrapado: habrá de sentarse y mantenerse en alerta para conseguir coger el balón desde el sitio o tocar a algún jugador, para poder levantarse y volver a estar libre.

Finalización: el juego acaba cuando un jugador es atrapado por **tercera vez**. Éste es el perdedor y el maestro le apunta un **punto negativo** en la lista de clase.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - un balón para el juego. El balón es de goma, blando, color azul y tiene un diámetro aproximado de veinte centímetros.

- el balón pertenece al colegio y se guarda en una caja con otros balones iguales, que está situada en el gimnasio.

Material de apoyo: - el maestro posee un silbato para intervenir en el juego cuando considera necesario.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los números de clase del alumnado donde apunta el punto negativo.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- el profesor de educación física decide por este juego.

- el maestro observa el juego. Entretanto, no interviene en la mayoría de los conflictos que surgen, por ejemplo en las discusiones en caso de trampas.

- algunos estudiantes intentan hacer **trampa**, principalmente fingir que no han sido atrapados. En estas situaciones, los demás jugadores se quejan entre sí y al maestro, éste último que en la mayoría de los casos **no interviene**. Es decir, el profesor decide dejar que los alumnos solucionen los conflictos solos.

- los jugadores **gritan eufóricamente**, principalmente cuando se escapan del balón.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades de una sesión de educación física en la que el maestro ha propuesto seis actividades motrices diferentes.

- el maestro explica que esta sesión y la próxima son las dos últimas clases del curso lectivo en el gimnasio y, por esta razón, se realizarán juegos que el alumnado conoce (el maestro elige los juegos en esta sesión y en la próxima el alumnado los va a proponer).

- son destinados aproximadamente **cinco minutos** para este juego, de los **cuarenta minutos** de la clase de educación física en verano.

- las clases correspondientes al mes de junio tienen la duración de cuarenta minutos, pues en este mes la jornada lectiva es reducida (**“Horario de verano”**).

- el juego acaba cuando un jugador es atrapado por **tercera vez**. Éste es el perdedor y el maestro le apunta un **punto negativo** en la lista de clase.

Unidad didáctica: “Jugamos” (Unidad didáctica 15)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: oposición (con contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

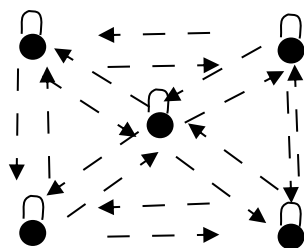
Red social: todos contra todos

Red de comunicación motriz: exclusiva inestable

Contacto corporal compañero:

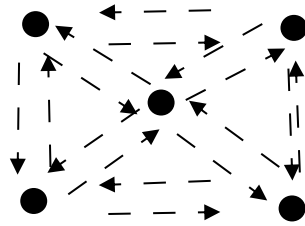
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



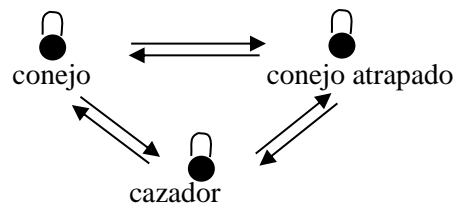
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: general fluctuante

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	CAZADOR	CONEJO	CONEJO ATRAPADO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Se opone a los conejos, intentando golpearles	- Se opone al cazador evitando ser golpeado - Se opone a los demás conejos, disputando el balón para convertirse en cazador	- Se opone al cazador y a los conejos, intentando atraparles para convertirse en conejo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en el terreno liso, que es el gimnasio - Puede desplazarse hasta un máximo de tres pasos	- Está de pie en el terreno liso - Se desplaza por todo el terreno de juego, para evitar ser golpeado e intentar coger el balón - Desvía de los conejos atrapados para que no le toquen	- Está sentado en el terreno liso en el lugar que ha sido atrapado - Tiene que permanecer en el sitio: puede únicamente mover los brazos y tronco
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Se convierte en cazador cuando logra coger el balón -Se convierte otra vez en conejo cuando lanza el balón	- Se convierte en conejo atrapado cuando es golpeado por el cazador o le toca un conejo atrapado	- Se convierte en conejo si toca a algún conejo o cazador - Se convierte en cazador si logra coger el balón
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de un balón para intentar golpear algún conejo	- Intenta coger a los balones para convertirse en cazador - Evita ser golpeado por el balón	- Intenta agarrar a los balones

Nº: 235

Fecha: 01/06/2010 (martes)

LOS SANFERMINES II

Situación inicial: veinticuatro alumnos y alumnas se distribuyen por el terreno de juego, que es la colchoneta del gimnasio: lisa, recubierta en lona de PVC y mide aproximadamente cinco por diecinueve metros. El maestro determina a suertes un estudiante para empezar el juego atrapando y le entrega un balón de goma, parcialmente deshinchado, que deberá llevarlo en una mano.

Desarrollo: el juego comienza cuando el jugador atrapador **empieza a correr** para intentar atrapar a algún jugador libre. Los jugadores libres se escapan del atrapador, evitando ser pillados, o sea, tocados por el balón que el atrapador lleva en una mano. Si el jugador libre es atrapado, se intercambian los roles: el que era atrapador se convierte en jugador libre y éste, en atrapador. Los jugadores libres se convierten en invulnerables si suben en las espalderas; ya que el atrapador no puede pillarles en las mismas. Entretanto, las espalderas dejan de ser un espacio seguro en el momento en que el maestro emite un ruido con la boca (pipipi) o hace sonar el silbato; volviendo a serlo cuando el maestro detiene el ruido.

Finalización: el juego acaba cuando un jugador es atrapado por **tercera vez**. Éste es el perdedor y el maestro le apunta un **punto negativo** en la lista de clase.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Este juego acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - un balón para el juego. El balón es de goma, blando, color azul y tiene un diámetro aproximado de veinte centímetros.

- el balón pertenece al colegio y se guarda en una caja con otros balones iguales, que está situada en el gimnasio.

Material de apoyo: - el maestro posee un silbato para intervenir en el juego cuando considera necesario.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los números de clase del alumnado donde apunta el punto negativo.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).
- el profesor de educación física decide por este juego.
- se decide a suertes el estudiante que empieza el juego ejecutando el rol atrapador. Es decir, el maestro señala un número de clase aleatoriamente.
- el maestro observa el juego. Entretanto, no interviene en la mayoría de los conflictos que surgen, por ejemplo en las discusiones en caso de trampas.
- algunos estudiantes intentan hacer **trampa**, principalmente fingir que no han sido atrapados. En estas situaciones, los demás jugadores se quejan entre sí y al maestro, éste último que en la mayoría de los casos **no interviene**. Es decir, el profesor decide dejar que los alumnos solucionen los conflictos solos.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades de una sesión de educación física en la que el maestro ha propuesto seis actividades motrices diferentes.

- el maestro explica que esta sesión y la próxima son las dos últimas clases del curso lectivo en el gimnasio y, por esta razón, se realizarán juegos que el alumnado conoce (el maestro elige los juegos en esta sesión y en la próxima el alumnado los va a proponer).

- son destinados aproximadamente **cinco minutos** para este juego, de los **cuarenta minutos** de la clase de educación física en verano.

- las clases correspondientes al mes de junio tienen la duración de cuarenta minutos, pues en este mes la jornada lectiva es reducida (“**Horario de verano**”).

- el juego acaba cuando un jugador es atrapado por **tercera vez**. Éste es el perdedor y el maestro le apunta un **punto negativo** en la lista de clase.

Unidad didáctica: “Jugamos” (Unidad didáctica 15)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: oposición (con contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

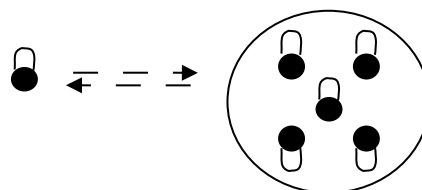
Red social: uno contra todos

Red de comunicación motriz: exclusiva inestable

Contacto corporal compañero:

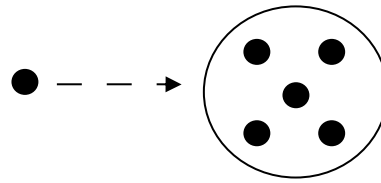
Contacto corporal adversario: simple contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



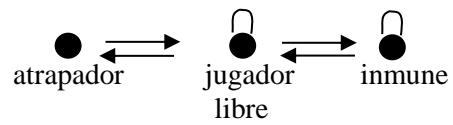
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: general permutante

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	ATRAPADOR	JUGADOR LIBRE	INVULNERABLE
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Se opone a los jugadores libres intentando atraparles para intercambiar los roles	- Se opone al jugador atrapador, evitando ser pillado	- Sube en las espalderas evitando ser pillado por el atrapador
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Se desplaza por el terreno de juego, que es liso y corresponde a la colchoneta del gimnasio, intentando atrapar a algún jugador libre - Está prohibido de subir en las espalderas	- Se desplaza por el terreno de juego, que es liso y corresponde a la colchoneta del gimnasio, evitando ser atrapado - Si está en riesgo de ser atrapado puede subir a las espalderas, para estar inmune	- Está encima de las espalderas, que están en dos laterales de la colchoneta
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Se convierte en atrapado en el momento que es pillado - Se convierte en jugador libre si atrapa a algún jugador libre	- Si es atrapado se convierte en atrapador - Si sube en algún espacio seguro se convierte en inmune, excepto cuando el maestro suena el silbato repetidamente	- Se convierte en inmune cuando está en riesgo y vuelve a ser jugador libre cuando le parece oportuno - Cuando el maestro hace sonar el silbato repetidamente tiene que reconvertirse en jugador libre
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Agarra con una mano a un balón de goma parcialmente deshinchado, para atrapar (tocando el mismo en el jugador libre)	- Evita ser tocado por el balón que lleva el atrapador	

Nº: 236

Fecha: 01/06/2010 (martes)

EL GATO Y EL RATÓN III

Situación inicial: veinticuatro alumnos y alumnas están en un terreno liso, que corresponde al gimnasio del colegio: cubierto, mide aproximadamente doce por veinte metros y dispone de una colchoneta que ocupa casi la mitad de su extensión. El maestro señala dos números a suertes que corresponden al número de clase de dos estudiantes, que empezarán el juego ejecutando los roles “gato” y “ratón”. Los demás, veintidós participantes, se organizan en parejas. Las parejas se distribuyen por el espacio de juego y se cogen de la mano.

Desarrollo: el juego comienza cuando el jugador gato empieza a perseguir al ratón. El gato intenta tocar al jugador ratón, que corre libremente por el terreno de juego esquivando de las parejas (jugadores espera que están con las manos cogidas), con la intención de atraparlo. Si el gato atrapa al ratón, se intercambian los roles: el ratón se convierte en gato y éste en ratón, y deberá huirse rápidamente. El gato tiene la opción cuando está en riesgo de ser tocado o se cansa de correr, de agarrar de la mano de algún jugador espera para salvarse: el jugador del lado contrario de esa pareja se convierte en ratón, suelta de la mano de su pareja y deberá huirse del gato.

Finalización: el juego acaba cuando un jugador es atrapado por **tercera vez**, o sea, se convierte en gato tres veces. Este jugador es el perdedor del juego y el maestro le apunta un **punto negativo** en la lista de clase.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro posee un silbato para intervenir en el juego cuando considera necesario.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los números de clase del alumnado donde apunta el punto negativo.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).
 - el profesor de educación física decide por este juego.
 - se decide a suertes los estudiantes que empiezan el juego ejecutando los roles gato y ratón. Es decir, el maestro señala dos números de clase aleatoriamente.
 - el maestro observa el juego. Entretanto, no interviene en la mayoría de los conflictos que surgen, por ejemplo en las discusiones en caso de trampas.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades de una sesión de educación física en la que el maestro ha propuesto seis actividades motrices diferentes.

- el maestro explica que esta sesión y la próxima son las dos últimas clases del curso lectivo en el gimnasio y, por esta razón, se realizarán juegos que el alumnado conoce (el maestro elige los juegos en esta sesión y en la próxima el alumnado los va a proponer).

- son destinados aproximadamente **ocho minutos** para este juego, de los **cuarenta minutos** de la clase de educación física en verano.

- las clases correspondientes al mes de junio tienen la duración de cuarenta minutos, pues en este mes la jornada lectiva es reducida (“**Horario de verano**”).

- el juego acaba cuando un jugador es atrapado por **tercera vez**, o sea, se convierte en gato tres veces. Este estudiante es el perdedor del juego y el maestro le apunta un **punto negativo** en la lista de clase.

Unidad didáctica: “Jugamos” (Unidad didáctica 15)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación -oposición (con comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

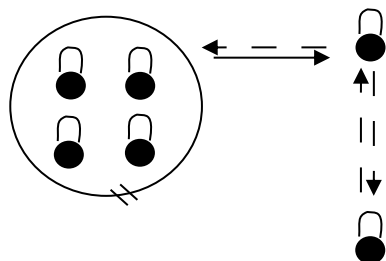
Red social: juego ambivalente

Red de comunicación motriz: ambivalente inestable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

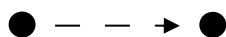
Contacto corporal adversario: simple contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



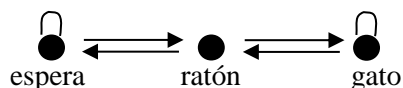
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: general permutante

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	GATO	RATÓN	ESPERA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Se opone al ratón, intentando atraparlo	- Se opone al gato, evitando ser atrapado - Coopera y/o se opone con el espera, convirtiéndole en ratón, al coger de una mano del espera que está a su lado	- Cooperación con el ratón, estando disponible para acogerlo o soltarse de la pareja
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Se desplaza por todo el terreno liso para atrapar al ratón, debiendo esquivarse de las parejas (jugadores espera)	- Se desplaza libremente por todo el terreno liso para escaparse del ratón, debiendo esquivarse de las parejas (jugadores espera)	- Permanece de pie en el terreno liso - Está al lado de su pareja que le coge de una mano
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Se convierte en ratón cuando atrapa al jugador que ejecutaba este rol (permutan los roles) - Interviene simultáneamente con el ratón	- Se convierte en gato si es atrapado por el jugador que ejecutaba este rol (permutan los roles) - Se convierte en espera si coge de una mano de algún jugador espera - Interviene simultáneamente con el gato	- Se convierte en ratón cuando el que era ratón coge de la mano de su pareja
RELACIÓN CON LOS OBJETOS			

Nº: 237

Fecha: 01/06/2010 (martes)

LOS NIDOS (GIMNASIO)

Situación inicial: veinticuatro alumnos y alumnas están en un terreno liso, que corresponde al gimnasio del colegio: cubierto, mide aproximadamente doce por veinte metros y dispone de una colchoneta que ocupa casi la mitad de su extensión. El maestro señala dos números a suertes que corresponden al número de clase de dos estudiantes, que empiezan el juego ejecutando el rol “pájaros libres”. Los demás jugadores se organizan en tríos: se distribuyen por el espacio y se cogen de las manos. Cada trío es un “nido” y según la posición en que los jugadores están en el mismo corresponderá a un número: 1 el jugador de la izquierda, 2 el del medio y 3 el de la derecha.

Desarrollo: el juego comienza cuando el maestro hace sonar el silbato: los dos pájaros libres se desplazan volando por todo el terreno de juego, es decir, corriendo y moviendo los brazos como un pájaro. En el momento que el maestro grita un número (1, 2 ó 3), los pájaros de cada trío correspondiente a este número, deberán cambiar de nido. Es decir, salir de su nido corriendo y colocarse en otro rápidamente. Los dos jugadores que quedan sin trío se convierten en pájaros libres y volarán hasta que el profesor diga otro número. Si el maestro grita el número 4 todos los jugadores deberán cambiar de nido, o sea, formar nuevos tríos.

Finalización: el juego acaba cuando un jugador se **queda sin nido** por segunda vez. Este jugador es el perdedor del juego y el maestro le apunta un **punto negativo** en la lista de clase.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto:

Material de apoyo: - el maestro posee un silbato para intervenir en el juego.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los números de clase del alumnado donde apunta el punto negativo.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).
 - el profesor de educación física decide por este juego.
 - se decide a suertes los estudiantes que empiezan el juego ejecutando el rol pájaro libre.
 Es decir, el maestro señala dos números de clase aleatoriamente
 - el maestro observa el juego e interviene gritando los diferentes números que marcan la acción de los jugadores.
 - el maestro no interviene en la mayoría de los conflictos que surgen, por ejemplo en las discusiones en caso de trampas.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es una de las actividades de una sesión de educación física en la que el maestro ha propuesto seis actividades motrices diferentes.

- el maestro explica que esta sesión y la próxima son las dos últimas clases del curso lectivo en el gimnasio y, por esta razón, se realizarán juegos que el alumnado conoce (el maestro elige los juegos en esta sesión y en la próxima el alumnado los va a proponer).

- son destinados aproximadamente **cuatro minutos** para este juego, de los **cuarenta minutos** de la clase de educación física en verano.

- las clases correspondientes al mes de junio tienen la duración de cuarenta minutos, pues en este mes la jornada lectiva es reducida (“**Horario de verano**”).

- el juego acaba cuando un jugador **se queda sin nido** por segunda vez. Este jugador es el perdedor del juego y el maestro le apunta un **punto negativo** en la lista de clase.

Unidad didáctica: “Jugamos” (Unidad didáctica 15)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación-oposición (con comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

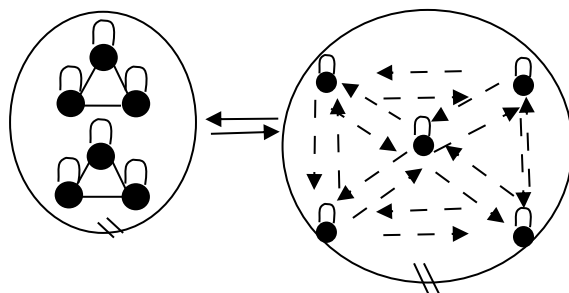
Red social: duelo por equipos disimétricos

Red de comunicación motriz: exclusiva inestable

Contacto corporal compañero: contacto envolvente

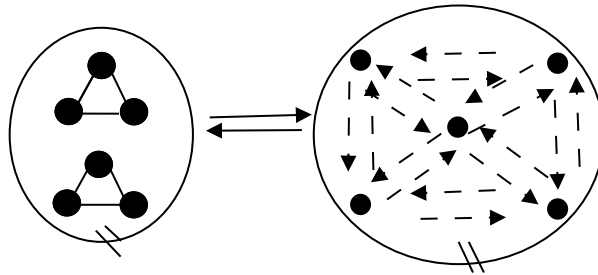
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



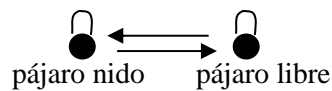
Red de interacción de marca: cooperativa

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: general fluctuante

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	PÁJARO LIBRE	PÁJARO NIDO	JUEZ
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Se opone a los demás pájaros libres, disputando un nido para colocarse	- Coopera con los pájaros de su nido formando un nido/trío	- Marca las acciones del juego, gritando los números 1, 2, 3 ó 4
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Se desplaza por el terreno liso moviendo los brazos como se estuviera volando	- Permanece de pie en el terreno liso - Está cogido de las manos de los pájaros de su nido	- Permanece de pie en el terreno liso
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es pájaro libre hasta que el juez grite un número (1, 2,3 ó 4). En este momento, intenta buscar un nido para convertirse en pájaro nido	- Es pájaro nido hasta que el juez grite el número que le corresponde (1,2 ó 3) y se convierte en pájaro libre - Si el juez grita 4 todos los pájaros se convierten en libres y buscan a otro nido	- Es juez durante todo el juego - Marca el inicio y final del juego
RELACIÓN CON LOS OBJETOS			

Nº: 238

Fecha: 02/06/2010 (miércoles)

CAMPEONATO DE HOQUEY – SEGUNDA JORNADA

Situación inicial: en el inicio de la sesión anterior, “primera jornada”, el maestro explicó el funcionamiento del “campeonato” a los veintidós alumnos y alumnas en círculo en la cancha multiuso. En el mismo círculo, para organizar los seis equipos, el maestro pasó de uno en uno con un sobre para que los estudiantes cogiesen un papelito (del 1 al 6, con cuatro papelitos de cada número). En esta sesión, el maestro decide los equipos que comenzarán se enfrentando en esta “segunda jornada”. Es decir, en cada turno acontecerán simultáneamente **tres partidos**. Son tres campos, que están paralelos a lo largo de la cancha multiuso. El terreno de juego es una cancha de baloncesto, que mide aproximadamente 10 por 20 metros y dispone de dos conos en cada extremo, que están a aproximadamente un metro el uno del otro, y representan las porterías. Los jugadores de cada equipo deciden quien empieza de portero, éste que se coloca delante de su portería. Los demás jugadores se distribuyen por el campo correspondiente a su equipo. Cada jugador dispone de un bastón (“stick”) de plástico en forma de J, que mide ochenta y cinco centímetros de longitud, que lo agarra por el extremo. Dos jugadores, uno de cada equipo, echan pares o impares para determinar qué equipo empieza con la pelota: dos jugadores de este equipo se ponen en el centro de la cancha. La pelota es de plástico, pequeña y ligera.

Desarrollo: los tres partidos comienzan simultáneamente cuando el maestro hace sonar el silbato. En cada partido, el jugador que está con la pelota en el centro del campo la pasa a su 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 gol. El equipo que mete un gol suma en el marcador un punto para el equipo. Un jugador del equipo contrario saca el balón desde el medio de la cancha, pasándolo a un compañero, y sigue el partido. Los equipos pueden intercambiar el portero por un jugador de campo las veces que se quieran.

Finalización: el maestro marca el final de los partidos a los **ocho minutos** del inicio y es ganador de cada partido el equipo que ha marcado más goles. El maestro apunta los resultados en su diario y señala los equipos que se enfrentan en el próximo turno. Empiezan los nuevos partidos, que también terminarán a los ocho minutos y se rotarán otra vez los equipos para el próximo partido; y así ocurre repetidamente.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en la cancha multiuso del patio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los miércoles del curso académico

las clases acontecen en el patio, y los martes en el gimnasio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- la cancha multiuso mide aproximadamente cuarenta por veinte metros, está dividida transversalmente por una línea central y dispone de dos porterías, una de frente a la otra en cada extremo de la cancha, que miden dos metros de altura y tres de anchura.

- la cancha multiuso es descubierta, dispone de una valla en un lateral que da a la calle. Hay dos vallas que separan la cancha del jardín, que ocupa un lateral y un fondo de la cancha. El otro fondo también tiene valla, que separa la cancha del parque de niños.

- cada partido de Hoquey acontece en una cancha de baloncesto: en el largo de la cancha multiuso están demarcadas tres canchas de baloncesto (10 por 20 metros), paralelas entre sí y perpendiculares a las porterías.

Objeto: - cuatro bolas de plástico, una para cada partido. Las bolas son de plástico con agujeros y tienen aproximadamente cinco centímetros 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.

- todos los materiales pertenecen al colegio y se guardan en el almacén del gimnasio.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato para marcar el inicio y el fin de los partidos, y cuando quiere intervenir en algún partido.

- el maestro posee un cronómetro para marcar el tiempo de los partidos.

- el profesor tiene un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado para apuntar los resultados de los partidos y los puntos positivos al final del campeonato.

- un sobre de cartulina que contiene veintidós papelitos para separar los seis equipos para el “Campeonato de Hoquey”.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quien propone esta actividad.

- el maestro opta por organizar los seis equipos a suertes, mediante sorteo. Según el papelito que el estudiante coja en el sobre, corresponderá al equipo 1, 2, 3, 4, 5 ó 6. Los equipos son los mismos durante toda unidad didáctica de Hoquey.

- el alumnado celebra cuando sus amigos/as cogen el mismo número, pues serán del mismo equipo.

- se observa que en los partidos de Hoquey, diferentemente de los demás duelos simétricos en equipos practicados, todos participantes incluyendo las chicas y algunos chicos poco habilidosos en este tipo de tarea, parecen **muy motivados** y participan activamente de los partidos. Los estudiantes parecen divertirse mucho.

- en cada equipo los participantes deciden quién será el portero y los jugadores de campo. Entretanto, en diversas ocasiones, intercambian el portero.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: sí

Tiempo: - es la única actividad de esta sesión.

- el “Campeonato de Hoquey” es la actividad principal de dos sesiones de educación física (26/05/2010 y 02/06/2010). Las “finales” del campeonato acontecen en la tercera sesión (09/06/2010).

- son destinados aproximadamente **veinticuatro minutos** para los juegos del “Campeonato de Hoquey” de esta sesión, de los **cuarenta minutos** de la clase de educación física en verano.

- las clases correspondientes al mes de junio tienen la duración de cuarenta minutos, pues en este mes la jornada lectiva es reducida (“**Horario de verano**”).
- los juegos terminan cuando el maestro hace sonar el silbato a los ocho minutos del inicio. En este momento, el maestro apunta el resultado en su diario y señala los equipos que se enfrentan en el próximo turno. Empieza el nuevo partido, que terminará pasados ocho minutos de su inicio; y así ocurre repetidamente.
- antes de empezar los partidos, el maestro explica al alumnado que el “campeonato” tendrá lugar en la clase de hoy y en la del miércoles que viene; en la que se realizarán los últimos partidos de la “primera fase” (todos los equipos juegan contra todos) y las “finales” para establecer el equipo ganador, el segundo y el tercer puesto.
- en la clase de hoy (“segunda jornada”) han sido realizados **tres partidos**, cada uno con **ocho minutos**.

Unidad didáctica: “Hoquey” (Unidad Didáctica 14)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación-oposición (con comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

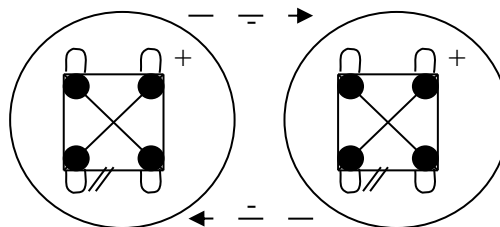
Red social: duelo simétrico por equipos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

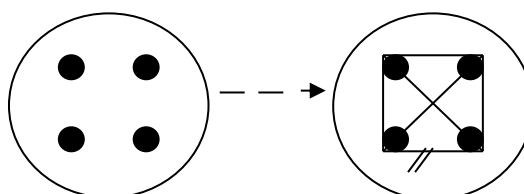
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



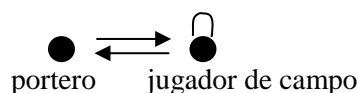
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: local

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: tiempo límite

Subespacio: objetivo material

Esquema de roles:

	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: 239

Fecha: 08/06/2010 (martes)

CAMPO QUEMADO XII

Situación inicial: veinticuatro alumnos y alumnas **votan** los juegos de esta sesión. El alumnado se coloca delante de las espalderas del gimnasio: el maestro va pasando por cada uno de los estudiantes e intercaladamente les va mandando para uno u otro campo, para formar los dos equipos. Los equipos deciden quien comenzará el partido en el cementerio de su equipo. El terreno de juego es la colchoneta del gimnasio, que es lisa, recubierta en lona de PVC y mide aproximadamente cinco por diecinueve metros. Tres bancos suecos delimitan los espacios del juego: uno representa la línea central que separa los campos adversarios y los otros dos separan el campo del cementerio adversario, que está al fondo. El maestro está en un lateral del campo y dispone de un balón de goma blando, color amarillo y con un diámetro aproximado de veinte centímetros.

Desarrollo: el juego comienza cuando el maestro lanza el balón hacia arriba desde un lateral del banco que separa los dos campos: ambos equipos lo disputan desde sus respectivos campos. 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 prisionero. Los jugadores del equipo (jugadores de campo y prisioneros), cuando en posesión del balón, pueden realizar 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 en el cementerio se convierte en jugador de campo cuando algún jugador de su equipo es golpeado. Los demás prisioneros solo podrán convertirse en jugador de campo si golpean a algún jugador de campo del equipo adversario. Cuando el balón sale del terreno de juego, en el lateral de la colchoneta, los propios jugadores recuperan el balón que pertenecerá a uno u otro equipo dependiendo del lugar que se sitúe el balón, es decir, según la línea imaginaria que da continuidad a los bancos que delimitan los campos (y cementerios). En este caso, el jugador que recupera el balón debe volver a su campo para lanzarlo o pasarlo.

Finalización: el juego acaba cuando el último jugador de campo de un equipo es golpeado: el otro equipo es vencedor. Los jugadores del equipo vencedor se colocan en fila para que el maestro les apunte un **punto positivo** en la lista de clase.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio. Este juego acontece en la colchoneta, que ocupa casi la mitad de la extensión del gimnasio (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en

lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.
- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.
- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - un balón de goma, blando, color amarillo con cuadros negros, que tiene un diámetro aproximado de veinte centímetros.

- el balón pertenece al colegio y se guarda en una caja con otros balones iguales, que está situada en el gimnasio.

Material de apoyo: - tres bancos suecos para separar los diferentes espacios del juego (campos y cementerios).

- 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 se guardan en el gimnasio.
- el maestro dispone de un silbato que utiliza para arbitrar el juego.
- el profesor posee un cuaderno con la programación de las sesiones y una lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado donde apunta los puntos positivos.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el **alumnado** que decide por el “Campo quemado”. En el inicio de la sesión el maestro explica que es tradición que en la última clase del gimnasio sean los estudiantes que decidan por los juegos. Para eso, los estudiantes que quieran **proponen** algún juego (se han sugerido seis diferentes) para que se voten. En la **votación**, cada persona tiene derecho a un voto. El juego más votado, el Campo quemado (14 votos, mayoritariamente chicos), se juega primero. Luego se juega “Los cazadores y los conejos”, que es el segundo juego más votado.

- el maestro organiza los dos equipos a suertes, es decir, va pasando por cada uno de los estudiantes e, intercaladamente, les va mandando para uno u otro campo.
- los participantes de cada equipo deciden quien comenzará el partido en el cementerio.
- las chicas y algunos chicos, una vez en el cementerio allí permanecen, pues casi no tienen oportunidad de intentar salvarse, ya que son los chicos habilidosos que lo hacen.
- los jugadores **gritan mucho** y muy alto, principalmente cuando se acerca al final del partido.
- el maestro observa el juego y se hace de juez: decide y pita con el silbato cuando algún jugador es golpeado. Entretanto, no interviene en la mayoría de los conflictos que surgen en el juego.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es uno de los juegos de una sesión de educación física en la que el alumnado **ha votado** por dos juegos diferentes.

- en el inicio de la sesión anterior en el gimnasio, el maestro explica que aquella sesión y la de hoy son las dos últimas del curso lectivo en el gimnasio y, por esta razón, se realizaran juegos que el alumnado conoce (el maestro elige los juegos en la sesión anterior y en la de hoy es el alumnado que los propone y vota).

- son destinados aproximadamente **veinticinco minutos** para este juego, de los **cuarenta minutos** de la clase de educación física en verano.
 - las clases correspondientes al mes de junio tienen la duración de cuarenta minutos, pues en este mes la jornada lectiva es reducida (“**Horario de verano**”).
 - el juego acaba cuando el último jugador de campo de un equipo es golpeado: el otro equipo es vencedor.
 - los jugadores del equipo vencedor ganan un **punto positivo**.
- Unidad didáctica:** “Jugamos” (Unidad didáctica 15)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación-oposición (con comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

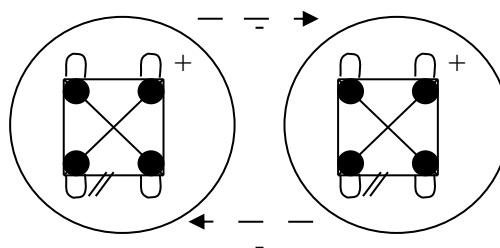
Red social: duelo simétrico por equipos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal adversario: sin contacto

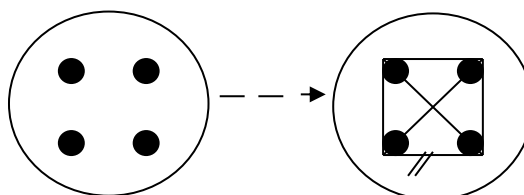
Contacto corporal compañero: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



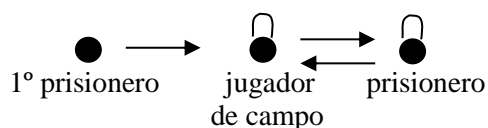
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: local

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema de puntuaciones: sin puntuación

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	1º PRISIONERO	PRISIONERO	JUGADOR DE CAMPO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	<ul style="list-style-type: none">- Puede realizar pases con los jugadores de campo de su equipo- Intenta golpear a los jugadores de campo del equipo adversario, para convertirlos en prisioneros	<ul style="list-style-type: none">- Puede realizar pases con los jugadores de campo y prisioneros de su equipo- Intenta golpear a los jugadores de campo del equipo adversario, para convertirlos en prisioneros	<ul style="list-style-type: none">- Evita ser golpeado por el balón que tira el prisionero y jugadores de campo adversarios- Puede realizar pases con los jugadores de campo y prisioneros de su equipo- Intenta golpear a los jugadores de campo del equipo adversario, para convertirlos en prisioneros
RELACIÓN CON EL ESPACIO	<ul style="list-style-type: none">- Se desplaza en el cementerio correspondiente a su equipo, que está al fondo del campo adversario	<ul style="list-style-type: none">- Se desplaza en el cementerio correspondiente a su equipo, que está 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 prisionero	<ul style="list-style-type: none">- Se convierte en jugador de campo si golpea a algún jugador de campo adversario	<ul style="list-style-type: none">- Si es golpeado se convierte en prisionero- El juego termina cuando todos los jugadores de campo de uno de los equipos son convertidos en prisioneros, y el otro equipo es el ganador
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	<ul style="list-style-type: none">- Va a por el balón (en la zona del cementerio), intentando recuperarlo 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 del cementerio), intentando recuperarlo a su equipo- Tira el balón hacia los jugadores de campo adversario, intentando golpearlos	<ul style="list-style-type: none">- Se esquivo 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: 240

Fecha: 08/06/2010 (martes)

LOS CAZADORES Y LOS CONEJOS IX

Situación inicial: veinticuatro alumnos y alumnas **votan** los juegos de esta sesión. Para este juego, los estudiantes se distribuyen por el terreno de juego, que corresponde al gimnasio del colegio: liso, cubierto, mide aproximadamente doce por veinte metros y dispone de una colchoneta que ocupa casi la mitad de su extensión. El maestro dispone de un balón de goma blando y se coloca de espalda a los participantes en uno de los extremos del terreno de juego.

Desarrollo: el juego empieza cuando el maestro lanza el balón hacia atrás. Los jugadores (conejos) intentan coger el balón o se escapan si no lo creen capaces de alcanzarlo. El jugador conejo cuando logra coger el balón se convierte en cazador: puede dar un máximo de tres pasos en posesión del mismo para lanzarlo en dirección a otro jugador con la intención de golpearle. Si el jugador agarra el balón o lo recupera en el suelo, así como otro jugador conejo, intentará golpear a algún participante que esté cercano. En cambio, si el jugador es golpeado se convierte en conejo atrapado: habrá de sentarse y mantenerse en alerta para conseguir coger el balón desde el sitio o tocar a algún jugador, para poder levantarse y volver a estar libre.

Finalización: el profesor **marca el final** del juego porque acaba la sesión.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el juego acontece en el gimnasio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los martes del curso académico las clases acontecen en el gimnasio y los miércoles en el patio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- el gimnasio mide aproximadamente 12 por 20 metros, está en la planta subsuelo del edificio del colegio y dispone de una colchoneta, que ocupa casi la mitad de su extensión (mide aproximadamente 5 por 19 metros), es lisa y recubierta en lona de PVC azul. El suelo de los laterales de la colchoneta es liso y formado por baldosas color gris.

- el gimnasio dispone de seis columnas y de diversas espalderas en dos paredes que corresponden al espacio de la colchoneta.

- en el gimnasio se guardan los materiales de la educación física, que ocupan parte importante del espacio, además de poseer un almacén.

- en la parte exterior al gimnasio hay un pasillo que dispone de dos baños y da acceso a las escaleras principales del colegio, así como a la escalera que lleva al patio.

Objeto: - un balón de goma, blando, color azul y un diámetro aproximado de veinte centímetros.

- el balón pertenece al colegio y se guarda en una caja con otros balones iguales, que está situada en el gimnasio.

Material de apoyo: - el maestro posee un silbato para intervenir en el juego.

- el profesor dispone de un cuaderno con la programación de las sesiones y de la lista de clase con los números de clase del alumnado.

Participantes: - veinticuatro alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).
- es el **alumnado** que decide por “Los cazadores y los conejos”. En el inicio de la sesión el maestro explica que es tradición que en la última clase del gimnasio sean los estudiantes que decidan los juegos. Para eso, los estudiantes que quieran **proponen** algún juego (se han sugerido seis diferentes) para que se voten. En la **votación**, cada persona tiene derecho a un voto. El juego más votado, el “Campo quemado” (14 votos, mayoritariamente chicos), se juega primero. Luego se juega “Los cazadores y los conejos”, que es el segundo juego más votado.
- el maestro observa el juego. Entretanto, no interviene en la mayoría de los conflictos que surgen, por ejemplo en las discusiones en caso de trampas.
- algunos estudiantes intentan hacer **trampa**, principalmente fingir que no han sido atrapados. En estas situaciones, los demás jugadores se quejan entre sí y al maestro, éste último que en la mayoría de los casos no interviene. Es decir, el profesor decide dejar que los alumnos solucionen los conflictos solos.
- los jugadores **gritan eufóricamente**, principalmente cuando se escapan del balón.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es uno de los juegos de una sesión de educación física en la que el alumnado **ha votado** por dos juegos diferentes.

- en el inicio de la sesión anterior en el gimnasio, el maestro explica que aquella sesión y la de hoy son las dos últimas del curso lectivo en el gimnasio y, por esta razón, se realizaran juegos que el alumnado conoce (el maestro elige los juegos en la sesión anterior y en la de hoy es el alumnado que los propone y vota).

- son destinados aproximadamente **cinco minutos** para este juego, de los **cuarenta minutos** de la clase de educación física en verano.

- las clases correspondientes al mes de junio tienen la duración de cuarenta minutos, pues en este mes la jornada lectiva es reducida (“**Horario de verano**”).

- el profesor **marca el final** del juego porque acaba la sesión.

Unidad didáctica: “Jugamos” (Unidad didáctica 15)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: oposición (con contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

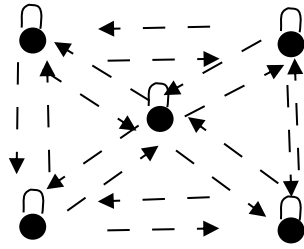
Red social: todos contra todos

Red de comunicación motriz: exclusiva inestable

Contacto corporal compañero:

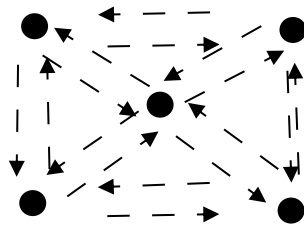
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



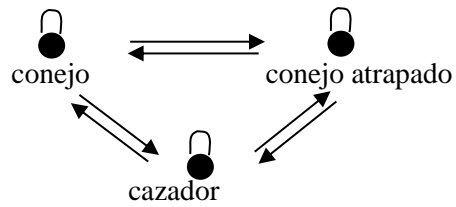
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: general fluctuante

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:

Subespacio: objetivo vivo

Esquema de roles:

	CAZADOR	CONEJO	CONEJO ATRAPADO
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Se opone a los conejos, intentando golpearles	- Se opone al cazador evitando ser golpeado - Se opone a los demás conejos, disputando el balón para convertirse en cazador	- Se opone al cazador y a los conejos, intentando atraparles para convertirse en conejo
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Está de pie en el terreno liso, que es el gimnasio - Puede desplazarse hasta un máximo de tres pasos	- Está de pie en el terreno liso - Se desplaza por todo el terreno de juego, para evitar ser golpeado e intentar coger el balón - Desvía de los conejos atrapados para que no le toquen	- Está sentado en el terreno liso en el lugar que ha sido atrapado - Tiene que permanecer en el sitio: puede únicamente mover los brazos y tronco
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Se convierte en cazador cuando logra coger el balón - Se convierte otra vez en conejo cuando lanza el balón	- Se convierte en conejo atrapado cuando es golpeado por el cazador o le toca un conejo atrapado	- Se convierte en conejo si toca a algún conejo o cazador - Se convierte en cazador si logra coger el balón
RELACIÓN CON LOS OBJETOS	- Dispone de un balón para intentar golpear algún conejo	- Intenta coger a los balones para convertirse en cazador - Evita ser golpeado por el balón	- Intenta agarrar los balones

Nº: 241

Fecha: 09/06/2010 (miércoles)

CAMPEONATO DE HOQUEY – FINALES

Situación inicial: en el inicio de la “primera jornada” (primera sesión de la unidad didáctica), el maestro explicó el funcionamiento del “campeonato” a los veintidós alumnos y alumnas en círculo en la cancha multiuso. En el mismo círculo, para organizar los seis equipos, el maestro pasó con un sobre para que los estudiantes cogiesen un papelito (del 1 al 6, con cuatro papelitos de cada número). En esta sesión, el profesor señala los puntos obtenidos por los equipos en la primera fase del campeonato: los dos primeros colocados se enfrentaran para disputar la medalla de oro; los equipos tercero y cuarto colocados disputarán la medalla de bronce; y los equipos quinto y sexto colocados se enfrentaran sin disputar ninguna medalla. Son tres canchas de baloncesto, que están paralelas a lo largo de la cancha multiuso. Para cada partido corresponde una cancha de baloncesto, que mide aproximadamente 10 por 20 metros y dispone de dos conos en cada extremo, a aproximadamente un metro el uno del otro, que representan las porterías. Los jugadores de cada equipo deciden quien empieza de portero, éste que se coloca delante de su portería. Los demás jugadores se distribuyen por el campo correspondiente a su equipo. Cada jugador dispone de un bastón (“stick”) de plástico en forma de J, que mide ochenta y cinco centímetros de longitud, que lo agarra por el extremo. Dos jugadores, uno de cada equipo, echan pares o impares para determinar qué equipo empieza con la pelota: dos jugadores de este equipo se ponen en el centro de la cancha. La pelota es de plástico, pequeña y ligera.

Desarrollo: los tres partidos comienzan simultáneamente cuando el maestro hace sonar el silbato. En cada partido, el jugador que está con la pelota en el centro del campo la pasa a su 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 gol. El equipo que mete un gol suma en el marcador un punto para el equipo. Un jugador del equipo contrario saca el balón desde el medio de la cancha, pasándolo a un compañero, y sigue el partido. Los equipos pueden intercambiar el portero por un jugador de campo las veces que se quieran.

Finalización: el maestro marca el final de los partidos a los **veinte minutos** del inicio y es ganador de cada partido el equipo que ha marcado más goles. El maestro apunta el resultado de los partidos en su diario y apunta los correspondientes **puntos positivos**. Es decir, los participantes del equipo que gana la “medalla de oro” reciben tres puntos positivos; los del equipo “medalla de plata” ganan dos positivos, y los jugadores del equipo que gana la “medalla de bronce” reciben un punto positivo.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - la actividad acontece en la cancha multiuso del patio del colegio, ya que hoy corresponde a la clase en este espacio. Es decir, todos los miércoles del curso académico las clases acontecen en el patio, y los martes en el gimnasio. Eso porque, se revezan los espacios con otro grupo que tiene clase de educación física simultáneamente.

- la cancha multiuso mide aproximadamente cuarenta por veinte metros, está dividida transversalmente por una línea central y dispone de dos porterías, una de frente a la otra en cada extremo de la cancha, que miden dos metros de altura y tres de anchura.

- la cancha multiuso es descubierta, dispone de una valla en un lateral que da a la calle. Hay dos vallas que separan la cancha del jardín, que ocupa un lateral y un fondo de la cancha. El otro fondo también tiene valla, que separa la cancha del parque de niños.

- cada partido de Hoquey acontece en una cancha de baloncesto: en el largo de la cancha multiuso están demarcadas tres canchas de baloncesto (10 por 20 metros), paralelas entre sí y perpendiculares a las porterías.

Objeto: - cuatro bolas de plástico, una para cada partido. Las bolas son de plástico con agujeros y tienen aproximadamente cinco centímetros 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.

- todos los materiales pertenecen al colegio y se guardan en el gimnasio.

Material de apoyo: - el maestro dispone de un silbato que lo utiliza para marcar el inicio y el fin de los partidos, y cuando quiere intervenir en algún partido.

- el maestro posee un cronómetro para marcar el tiempo de los partidos.

- el profesor tiene un cuaderno con la programación de las sesiones y la lista de clase con los nombres y números de clase del alumnado donde apunta los resultados de los partidos y los puntos positivos al final del campeonato.

- un sobre de cartulina que contiene veintidós papelitos para separar los seis equipos para el “Campeonato de Hoquey”.

Participantes: - veintidós alumnos y alumnas del sexto curso de Primaria (grupo A).

- es el maestro quien propone esta actividad.

- el maestro opta por organizar los seis equipos a suertes, mediante sorteo. Según el papelito que el estudiante coja en el sobre, corresponderá al equipo 1, 2, 3, 4, 5 ó 6. Los equipos son los mismos durante toda unidad didáctica de Hoquey.

- el alumnado celebra cuando sus amigos/as cogen el mismo número, pues serán del mismo equipo.

- se observa que en los partidos de Hoquey, diferentemente de los demás duelos simétricos en equipos practicados, todos participantes incluyendo las chicas y algunos chicos poco habilidosos en este tipo de tarea, parecen **muy motivados** y participan activamente de los partidos. Los estudiantes parecen **divertirse** mucho.

- en cada equipo los participantes deciden quién será el portero y los jugadores de campo. Entretanto, en diversas ocasiones, intercambian el portero.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - es la única actividad de esta sesión.

- los partidos de la primera fase del “Campeonato de Hoquey” son la actividad principal de dos sesiones de educación física (26/05/2010 y 02/06/2010). En la clase de hoy se realizan los partidos de final.
 - en la clase de hoy se ha realizado solamente **un turno** de partidos con una duración de veinte minutos.
 - son destinados aproximadamente **veinte minutos** para el “Campeonato de Hoquey” en esta sesión, de los **cuarenta minutos** de la clase de educación física en verano.
 - las clases correspondientes al mes de junio tienen la duración de cuarenta minutos, pues en este mes la jornada lectiva es reducida (“**Horario de verano**”).
 - en el inicio de esta sesión, el profesor señala los puntos y la colocación de los equipos en la primera fase del campeonato: los dos primeros colocados se enfrentan para disputar la medalla de oro; los equipos tercero y cuarto colocados disputan la medalla de bronce; y los equipos quinto y sexto colocados se enfrentan sin disputar medalla.
 - el maestro marca el final de los partidos a los **veinte minutos** del inicio y es ganador de cada partido el equipo que ha marcado más goles.
 - el maestro apunta el resultado de los partidos en su diario y apunta los correspondientes **puntos positivos**. Es decir, los participantes del equipo que gana la “medalla de oro” recibe tres puntos positivos; los del equipo “medalla de plata” ganan dos positivos, y los jugadores del equipo que gana la “medalla de bronce” reciben un punto positivo.
- Unidad didáctica:** “Hoquey” (Unidad Didáctica 14)

Análisis Lógica Interna

Espacio: sin incertidumbre

Objeto: con objeto

Relaciones: cooperación-oposición (con comunicación y contracomunicación motriz)

Dominio: CAI

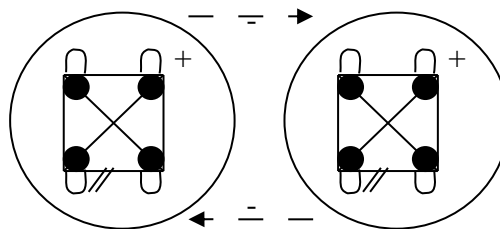
Red social: duelo simétrico por equipos

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

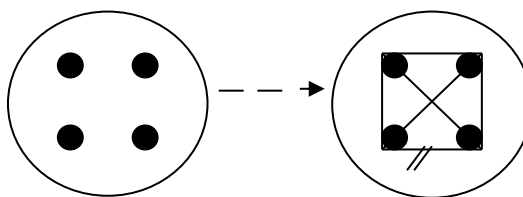
Contacto corporal adversario: sin contacto

Grafo Red de Comunicación Motriz



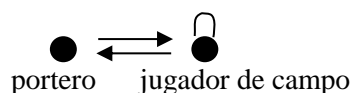
Red de interacción de marca: antagónica

Grafo Red de Interacción de Marca



Red de cambio de roles: local

Grafo Red de Cambio de Roles



Memoria: con memoria

Sistema puntuaciones: tiempo límite

Subespacio: objetivo material

Esquema de roles:

	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: 242

Fecha: 22/06/2010 (martes) - 10:00 – 12:30

CAMINO DE SANTIAGO

Situación inicial: el maestro de educación física explica la actividad en la **plaza de un pueblo**, “Castañares”, a los **sesenta** alumnos y alumnas de sexto curso de Primaria, tres profesores, la observadora y dos guías del “Camino de Santiago”.

Desarrollo: la actividad empieza cuando los participantes comienzan la caminata. La tarea consiste en realizar una parte del “Camino de Santiago”. Es decir, salir de un pueblo cercano a la ciudad de Burgos e ir andando hasta el centro educativo, que está en un barrio central de esta ciudad. El recorrido tiene aproximadamente siete kilómetros. El inicio es una vereda estrecha de tierra y los participantes van en fila de dos en dos. Luego se sigue por un camino más ancho, paralelo a la carretera. Se pasa por un puente y se sigue el recorrido en la orilla del río. Se continúa por la orilla del río en el parque “Fuentes Blancas”; que al entrar en la ciudad se convierte en el “Parque del río”, que también está en la orilla del río y cruza la ciudad. Por último, se camina por la acera en fila hacia el centro educativo.

Finalización: la actividad acaba en el momento en que se llega al colegio.

Análisis Lógica Externa

Espacio: - el desplazamiento del colegio hasta el punto de salida se hace en autobús/auto caravana.

- el recorrido empieza en el **pueblo Castañares**, que se sitúa en la provincia de Burgos a aproximadamente siete kilómetros de la capital por el camino que se ha hecho.
- la primera parte de la caminata, después de salir del pueblo, es una vereda de tierra estrecha.
- la mayor parte del recorrido consiste en parques (“Fuentes Blancas” y “Parque del Río”).
- el descanso se hace en una zona del Parque Fuentes Blancas que está en la orilla del río y dispone de bancos, un parque de niños, una pequeña playa.
- parte del recorrido es en la ciudad de Burgos: el alumnado va en fila por las aceras y principalmente para cruzar carreteras. En esta parte del paseo, el profesorado organiza/controla el alumnado más rígidamente.
- la caminata acaba cuando llegamos al centro educativo.

Objeto:

- Material de apoyo:** - el maestro de educación física dispone de un silbato que lo utiliza para organizar a los participantes, en caso que alguien se separe del grupo, etc.
- un autobús y un auto caravana para desplazar los participantes del centro educativo hasta el pueblo en que empieza el recorrido.

Participantes: - **sesenta** alumnos y alumnas de sexto curso de Primaria (A, B, C).

- el **maestro de educación física** es la persona que organiza el grupo: explica el recorrido, marca el tiempo del descanso; etc.

- dos guías del Camino de Santiago acompañan el grupo, pero no interviene ni explican el recorrido.
- **tres profesores y la observadora** ayudan el maestro de educación física en la organización del grupo y cuidado del alumnado.
- en la mayor parte del recorrido y en el descanso, el alumnado está en pequeños grupos de amigos y/o amigas. El profesorado comenta las amistades, las características de los diferentes grupos, etc.; de manera que la observadora conoce y confirma ciertas informaciones de alumnos y alumnas, las relaciones de amistad, los comportamientos, etc.

Sexo: mixto

Edad: 11 y 12 años

Dinámica social extramotriz: no

Tiempo: - en la clase de hoy se realiza un paseo que ocupa casi la totalidad del horario lectivo, por lo que en este día no hubo clase de otras asignaturas.

- el tiempo total del paseo, es decir, desde la salida hasta el regreso al centro educativo, es de dos horas y media (10:00-12:30).

- en la mitad del recorrido se ha realizado un descanso de aproximadamente una hora, en el que los participantes comen sus meriendas, juegan en el parque, conversan, etc.

- el tiempo destinado a la tarea motriz, caminata, es de aproximadamente una hora y media, es decir, **noventa minutos**.

- la actividad acaba en el momento en que se llega al colegio.

Unidad didáctica: la actividad no pertenece a ninguna unidad didáctica.

Análisis Lógica Interna

Espacio: con incertidumbre

Objeto: sin objeto

Relaciones: cooperación (con comunicación motriz)

Dominio: CAI

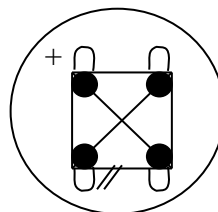
Red social: cooperativa

Red de comunicación motriz: exclusiva estable

Contacto corporal compañero: sin contacto

Contacto corporal adversario:

Grafo Red de Comunicación Motriz



Red de interacción de marca: sin marca

Red de cambio de roles: fijo

Memoria: sin memoria

Sistema puntuaciones:**Subespacio:** a atravesar**Esquema de roles:**

	PEREGRINO	PEREGRINO GUÍA
INTERACCIÓN MOTRIZ CON LOS DEMÁS	- Realiza la marcha con los demás peregrinos	- Realiza la marcha con los demás peregrinos - Organiza y orienta a los peregrinos en la realización de la actividad
RELACIÓN CON EL ESPACIO	- Realiza un recorrido de unos siete kilómetros, pasando principalmente por parques y zonas naturales - Parte del recorrido se hace en zona urbana	- Realiza un recorrido de unos siete kilómetros, pasando principalmente por parques y zonas naturales - Parte del recorrido se hace en zona urbana
RELACIÓN CON EL TIEMPO	- Es peregrino en toda la marcha/actividad - Camina aproximadamente una hora y media	- Es peregrino guía en toda la marcha/actividad - Camina aproximadamente una hora y media
RELACIÓN CON LOS OBJETOS		- Dispone de un silbato para intervenir en la actividad (organizar, reunir el grupo, etc.)