

PROGRAMACIÓN ANIMACIÓN DEPORTIVA ESCOLAR 21/22



**ACTIVIDAD FÍSICA, EJERCICIO Y
DEPORTE EN TIEMPOS DE COVID**

PATRICIO PUCHE PALAO
Coordinador Podium Gestión Integral SL

Podium
— — —
GESTIÓN INTEGRAL

1. INTRODUCCIÓN

La pandemia de la COVID-19 ha puesto en una situación sin precedentes a toda la población española. En el ámbito educativo ha supuesto una gran dificultad, acentuando la brecha social existente y produciendo una crisis de aprendizaje generalizada. Durante el estado de alarma, cada centro educativo, siguiendo las instrucciones y normativas de los organismos competentes, ha actuado de manera diferente.

Esto significa también que las medidas de prevención, higiene y desinfección cobran un gran protagonismo en la programación y desarrollo de la actividad, y habrá que atender a las obligaciones a este respecto dictadas. Sin embargo, la decisión final sobre los protocolos para preservar la seguridad del alumnado, ciñéndose a lo que señala la normativa o ampliándolo, dependerá de cada uno de los centros y, por tanto, corresponderá establecerlos en cada uno de los colegios del municipio de Yecla.

En lo que respecta al programa de ADE, el complejo contexto que rodea a esta actividad y que difiere del resto (espacios, actividades, movimiento, interacción, materiales y equipamientos) hace necesario que se generen procesos y procedimientos específicos que aseguren el bienestar del alumnado y del personal docente, minimizando los riesgos.

El programa de ADE tiene una amplia justificación en estos momentos debido a que la ciencia ha demostrado que cuando los/as niños/as no van al colegio, incluso pudiendo salir a la calle, son físicamente menos activos/as, mostrando actitudes más sedentarias, que tienen consecuencias directas en el peso corporal y la aptitud cardiorrespiratoria.

Más allá de la necesidad de aumentar los niveles de actividad física en la población infantil y juvenil, no debemos olvidar que la actividad física de calidad es un derecho fundamental que reporta beneficios para las personas, las familias, las comunidades y la sociedad en general; desempeña un papel importante en el desarrollo de los conocimientos básicos sobre la actividad física, el bienestar y las capacidades físicas; mejora la salud mental y las capacidades psicológicas; acrecienta las capacidades sociales; contribuye a la prevención y a la rehabilitación de los que corren el riesgo de caer en adicciones, delincuencia, explotación o pobreza; y puede reportar importantes beneficios en los planos de la salud, social y económico (Unesco, 2015).

En definitiva, la actividad física es fundamental para el desarrollo integral del alumnado. Por eso, debemos garantizar que se imparta este programa municipal de forma segura y responsable, para el

personal docente y el alumnado, asegurando así que adquieran las competencias básicas y les aporte las habilidades y oportunidades de promoción de la salud y bienestar, tan importantes durante estos tiempos inciertos y difíciles. Esto también les ayudará a tener herramientas y desarrollar resiliencia en el futuro.

2. CONCEPTOS Y PREMISAS BÁSICAS DEL PROGRAMA

El programa de Animación Deportiva Escolar organizado por el Servicio Municipal de Deportes del Ayuntamiento de Yecla trata de ofrecer al todos los escolares del municipio la posibilidad de realizar al menos **2h extra de actividad física y deporte a la semana** en un entorno seguro y bajo las medidas necesarias de prevención en tiempos de COVID-19.

El programa esta basado en un tipo de actividades que **huye de la competición** ya que entendemos que en esta etapa escolar el niño debe disfrutar del deporte y la **actividad física como un juego**, que creé y desarrolle las competencias propias de la asignatura de educación física y sirva como complemento a la misma.

El programa de Animación Deportiva Escolar esta basado en el **multideporte y en la actividad física jugada**, evitando a toda costa la especialización temprana o la práctica de un único deporte, aspecto muy común entre los escolares que normalmente tienden a realizar solo deportes como futbol, baloncesto u otros deportes mas común mente practicados. En este programa tratamos de que el alumno practique y tenga **experiencias motrices muy amplias** en todos los ámbitos, trabajamos en mayor medida el juego motor que es base de todas las sesiones y que según la etapa del alumno tendrá un carácter mas amplio o mas específico.

Si bien el niño compite desde su nacimiento y a través de todas sus etapas evolutivas, no olvidemos que el resultado de su juego no le crea ningún tipo de conflicto, más que la natural alegría o tristeza de ganar o perder. Tampoco en esta etapa debemos pretender que el niño aprenda gestos técnicos de ningún tipo porque su estadio evolutivo no puede hacerlo.

Además, como ya sabemos, para aprender los gestos técnicos es necesario repetirlos gran cantidad de veces lo que es sumamente aburrido para el niño, mas cuando no tiene resultados. Si nos empeñamos ya desde estas edades en que el niño entrene y compita oficialmente corremos el riesgo de provocarle daños físicos y psíquicos.

Hay estudios que detallan como los adolescentes de 15 y 16 años que empezaron a competir y entrenar oficialmente desde los 7 y 8 años en diferentes campeonatos; sufren el síndrome de "Saturación deportiva" (Desinterés por el Deporte) y dejan de practicarlo, cuando más deberían hacerlo.

De otro lado que pasa con el niño, que empieza tempranamente (de 6 o 7 años); a practicar un deporte y a los 15 años se da cuenta de que ese deporte no le satisface y pretende cambiarlo por otro.

En síntesis, **los niños en esta etapa deben jugar a todo, sus tareas deben ser lo más variadas amplias y ricas posibles, pero no se les debe iniciar en el deporte y hacerlo competir oficialmente.**

A partir de 3º de primaria se empezarán a trabajar aspectos mas específicos de cada deporte por separado, pero en infantil y 1º y 2º de primaria se trabajará siempre desde un punto multideportivo, actividad física juagada.

3. CONTENIDOS, METODOLOGIA Y OBJETIVOS DEL PROGRAMA DE ANIMACIÓN DEPORTIVA ESCOLAR.

3.1 PRIMER NIVEL: ETAPA MULTIDISCIPLINAR (INFANTIL 4-5 AÑOS Y 1º-2º PRIMARIA)

CONTENIDOS:

- Experimentación de posturas corporales diferentes.
- Afirmación de la lateralidad.
- Experimentación de situaciones de equilibrio y desequilibrio.
- Nociones asociadas a relaciones espaciales y temporales. Percepción espacio-temporal.
- Formas y posibilidades del movimiento. Experimentación de diferentes formas de ejecución y control de las habilidades motrices básicas (correr, saltar, lanzar, giros).
- Resolución de problemas motores sencillos.
- Adquisición de hábitos básicos de higiene corporal, alimentarios y posturales relacionados con la actividad física.
- Relación de la actividad física con el bienestar, movilidad corporal orientada a la salud.
- Respeto de las normas de uso de materiales y espacios en la práctica de actividad física.
- Comprensión y cumplimiento de las normas de juego.
- Confianza en las propias posibilidades y esfuerzo personal en los juegos.

- Valoración del juego como medio de disfrute y de relación con los demás.

METODOLOGÍA:

Técnicas:

- Enseñanza mediante la búsqueda (tareas en las que el alumno tendrá que buscar soluciones a los problemas motrices de juegos y actividades)
- Instrucción directa en caso de que las actividades o acciones sean muy complejas.

Estilo: para favorecer la implicación cognoscitiva.

- Resolución de problemas, el entrenador- monitor expone una situación y el alumno tendrá que dar una respuesta motriz.
- Descubrimiento guiado, para ayudar al niño a reconducir hacia el objetivo que nosotros pretendemos llegar.
- Mando directo o la asignación de tareas En caso de actividades que requieran una seguridad o por la complejidad de la tarea se deban emplear estilos tradicionales

Estrategia:

- Método global con polarización de la atención.
- Estrategia analítica para ejecuciones muy específicas (trabajo técnico)

OBJETIVOS:

- Experimentar variedad de posturas corporales.
- Reconocer lados derecho e izquierdo.
- Experimentar situaciones de equilibrio y desequilibrio.
- Vivenciar actividades de percepción espacio-temporales.
- Desarrollar las habilidades motrices básicas (correr, saltar, lanzar, giros).
- Resolver problemas motores.
- Crear hábitos básicos de salud.
- Respetar normas.
- Afianzar posibilidades y esfuerzo personal.
- Valorar el juego como medio de disfrute y de relación con los demás.

3.2. SEGUNDO NIVEL: ETAPA INICIACIÓN DEPORTIVA GENERAL (3º-4º-5º-6º PRIMARIA)

CONTENIDOS:

- Posibilidades perceptivas. Exploración de las capacidades perceptivas y su relación con el movimiento.
- Adecuación de la postura a las necesidades motrices.
- Consolidación de la lateralidad y su proyección en el espacio.
- Equilibrio estático y dinámico Organización espacio-temporal.
- Formas y posibilidades del movimiento. Ajuste y consolidación de los elementos fundamentales en la ejecución de las habilidades motrices básicas.
- Utilización eficaz de las habilidades básicas en medios y situaciones estables y conocidas.
- Control motor y dominio corporal.
- Mejora de las cualidades físicas básicas de forma genérica y orientada a la ejecución motriz.
- Interés por mejorar la competencia motriz.
- Disposición favorable a participar en actividades diversas, aceptando las diferencias individuales en el nivel de habilidad
- Adquisición de hábitos posturales y alimentarios saludables relacionados con la actividad física y consolidación de hábitos de higiene corporal.
- Reconocimiento de los beneficios de la actividad física. Mejora de la condición física.
- Seguridad en la propia práctica de la actividad física. Calentamiento, dosificación del esfuerzo y relajación.
- Medidas básicas de seguridad en la práctica de la actividad física, con relación al entorno. Uso correcto y respetuoso de materiales y espacios.
- El juego y el deporte como elementos de la realidad social.
- Participación en juegos e iniciación a la práctica de diferentes deportes.
- Respeto hacia las personas que participan en el juego y rechazo hacia los comportamientos antisociales.
- Comprensión, aceptación y cumplimiento de las normas de juego y actitud responsable con relación a las estrategias establecidas.
- Valoración del juego como medio de disfrute, de relación y de empleo del tiempo de ocio y del esfuerzo en los juegos y actividades.

METODOLOGÍA:

Técnicas:

- Enseñanza mediante la búsqueda (tareas en las que el alumno tendrá que buscar soluciones a los problemas motrices de juegos y actividades)
- Instrucción directa en caso de que las actividades o acciones sean muy complejas.

Estilo: para favorecer la implicación cognoscitiva

- Resolución de problemas, el monitor expone una situación y el alumno tendrá que dar una respuesta motriz.
- Descubrimiento guiado, para ayudar al atleta a reconducir hacia el objetivo que nosotros pretendemos llegar.
- Mando directo o la asignación de tareas En caso de actividades que requieran una seguridad o por la complejidad de la tarea se deban emplear estilos tradicionales

Estrategia:

- Método global con polarización de la atención.
- Estrategia analítica para ejecuciones muy específicas (trabajo técnico)

OBJETIVOS:

- Reconocer y practicar actividades con ambos lados (derecho e izquierdo)
- Experimentar situaciones de equilibrio y desequilibrio. Desarrollar una coordinación integral.
- Vivenciar actividades de percepción espacio-temporales. (controlar distancias entre obstáculos, recepción de móviles y/o artefactos)
- Desarrollar las habilidades motrices básicas (correr, saltar, lanzar, giros).
- Resolver problemas motores.
- Crear hábitos de higiene postural correctos en actividades atléticas. Y experimentar variedad de posturas corporales.
- Respetar normas. Potenciar el deporte como elemento socializador entre los integrantes.
- Afianzar posibilidades y esfuerzo personal.
- Valorar el juego como medio de disfrute y de relación con los demás.
- Acercar la competición como medio de disfrute primando el esfuerzo y no el resultado.
- Toma de contacto con el atletismo como deporte.
- Conocer los diferentes implementos con los que se compite en atletismo de formas adaptadas a su edad.

4. TÉCNICAS Y ESTILOS DE ENSEÑANZA A UTILIZAR EN EL PROGRAMA DE ANIMACIÓN DEPORTIVA ESCOLAR.

Una propuesta metodológica abierta, asentada dentro de los principios del aprendizaje constructivo, debe orientarse hacia la utilización de unos estilos de enseñanza inspirados en técnicas de

indagación o búsqueda. Todos ellos van a tener unas características comunes, que en mayor o menor grado quedarán plasmadas a la hora de su puesta en práctica:

- Intervención activa del alumno durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Objetivos orientados no solo a aspectos motrices, también cognitivos y afectivos.
- Rol del profesor enmarcado dentro de una línea de ayuda y facilitación del aprendizaje, en absoluto directivo.
- La verificación de los resultados obtenidos queda patente tanto para el alumno como para el profesor.

Los estilos que se encuadran dentro de esta técnica de enseñanza, también se denominan Estilos Cognoscitivos, entre ellos tenemos: Descubrimiento guiado, resolución de problemas, Socializadores y Creativos o Libre Exploración.

4.1 Descubrimiento Guiado

Objetivo:

- Descubrimiento de la respuesta al problema motor planteado por el docente
- Establecer una disonancia cognitiva en el alumno a través de un reto donde tenga que trabajar utilizando la psiquis y su motricidad.

Papel del profesor:

- El profesor orienta el aprendizaje de los **alumnos**, pero permitiendo que sean ellos los que investiguen, tomen decisiones y descubran

Papel del alumno:

- Buscar la respuesta al problema motor planteado

Planificación y desarrollo de la clase:

- Proceso investigativo, no completo, guiado y centrado en el proceso.
- Líneas didácticas de actuación:
 - No indicar la respuesta
 - Esperar siempre la respuesta del alumno (primero verbal, luego motriz)
 - Reforzar las respuestas correctas
 - Ofrece sugerencias adicionales a las incorrectas
 - No enseña mediante el modelo, aunque lo busque en ocasiones

- Permite mayor participación e implicación cognitiva del alumno en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- La individualización depende del tipo de tareas a resolver (respuestas masivas o grupales, o individuales)

Evaluación:

- Se evalúan los resultados a nivel grupal, preguntando qué respuestas han sido las adecuadas

Contenidos:

- Tiene muchas aplicaciones
- Iniciación deportiva
- Actividades en la Naturaleza
- Expresión corporal
- Educación Física de Base (desplazamientos, saltos, giros y lanzamientos...)
- Juegos. Las actividades que propongamos con este estilo van a ser formas jugadas.

4.2 La resolución de problemas

Es el estilo más representativo de la técnica de Indagación o búsqueda. El alumno es el verdadero protagonista del proceso de E-A. Es el nivel más avanzado dentro de los estilos cognoscitivos, el alumno debe encontrar la respuesta por sí solo, a través de la búsqueda.

Objetivo:

- Búsqueda cognitiva o motriz de posibles soluciones a los problemas-tarea que plantea el docente
- Repetición de las soluciones para verificar la validez

Papel del profesor:

- Elabora y ofrece toda la información inicial del proceso al alumno

Papel del alumno:

- Cada alumno busca las posibles soluciones a la tarea
- Activo, protagonista del proceso E-A.

Planificación y desarrollo de la clase:

- Lo esencial es que el alumno debe buscar y encontrar por sí mismo las respuestas con total libertad.
- El profesor refuerza todas las respuestas, no critica negativamente
- No se busca un modelo único, TODAS LAS RESPUESTAS SON VÁLIDAS
- Mayor individualización y respuestas cognitivas.
- Aprendizajes más lentos pero afianzados, y con alto grado de motivación
- Desarrollo de la clase:
 - Presentación del problema o actividad a desarrollar
 - Actuación individual del alumno según su ritmo y capacidad
 - Se animarán y reforzarán las respuestas motrices del alumno con conocimiento de resultados afectivos

Evaluación:

- Depende del docente que evalúa la búsqueda de soluciones al planteamiento

Contenidos:

- Contenidos que no persigan modelos estandarizados
- Actividades físico-deportivas que requieran elevados índices de actividad cognoscitiva (pensamiento táctico en deportes, aquellas que requieran diversas soluciones, adaptación al adversario, etc.)
- Actividades en la Naturaleza
- Expresión corporal
- Educación Física de Base (desplazamientos, saltos, giros y lanzamientos...)
- Juegos. Las actividades que propongamos con este estilo van a ser formas jugadas.

4.3 Estilos Creativos

Supone el nivel más avanzado de los estilos de enseñanza, ya que trata de ofrecer al alumno la posibilidad de elegir las actividades, la organización, etc. Tomando prácticamente todas las decisiones. Se trata de buscar experiencias motrices libremente por parte del alumno alrededor de un material, de una instalación o de un contenido.

Desarrolla la más alta capacidad cognitiva del ser humano: la creatividad.

Objetivo:

- Desarrollo de la creatividad y respuestas cognoscitivas y motrices

Papel del profesor:

- Elemento pasivo, que da unas normas mínimas de control, animan a que participen, potencia la creatividad y anota las respuestas más interesantes de los alumnos

Papel del alumno:

- Activo, y espontáneo de la exploración
- **Alto grado de participación cognitiva**

Planificación y desarrollo de la clase:

- Carácter incompleto y abierto de las experiencias de aprendizaje
- Toma de contacto con material o instalación
- Inicio de cualquier contenido con material
- Desarrollo de la clase: (no son pasos obligados)
- Se prepara la organización del material (si lo hubiere)
- El profesor pone normas básicas y permite la libertad total de los alumnos para que jueguen
- El profesor anima a los alumnos
- El profesor anota las respuestas que más le interesen en función de lo que se haya planteado, o simplemente, las más originales
- Tras un tiempo, sienta a los alumnos y pone en común las actividades anotadas y las experiencias vividas.
- Volver a la práctica de forma libre
- El profesor puede anotar de nuevo

Contenidos:

- Educación Física de Base
- Psicomotricidad
- Juegos
- Actividades en la Naturaleza

5. ASPECTOS METODOLOGICOS A UTILIZAR EN EL PROGRAMA DE ANIMACIÓN DEPORTIVA ESCOLAR.

Elección de contenidos apropiados para conseguir **clases más activas**. Todos los contenidos del currículo son importantes pero determinados contenidos favorecen una participación más activa del alumnado a la vez que nos permiten atender a la diversidad de intereses, niveles de competencia motriz, diferencias de género, etc. Algunos de estos contenidos son: combas, orientación, Step, bailes como batuca o aerobio o la inclusión de nuevas propuestas de actividades deportivas como el colpbol.

Integrar, no eliminar. Evitaremos o adaptaremos los juegos en los que exista la posibilidad de eliminar participantes. Los «eliminados» han de tener siempre un segundo papel en el juego, o una alternativa para seguir jugando.

Evitar las filas y las esperas. Se enumeran un par de ejemplos:

- Adaptar el juego del pañuelo, de tal forma que las dos filas de equipos estén más cerca de lo habitual, y el equipo cuyo componente ha ganado una ronda, tenga que salir a atrapar al equipo rival, convirtiéndose en un juego mixto pañuelo - pillar.
- En una carrera de relevos por equipos de ida y vuelta, donde hay dos filas enfrentadas y cada miembro solo hace un recorrido, lo cambiaremos por la opción de que el testigo son las propias personas, y a cada ida y venida, van sumando personas que se agarran de la mano. De tal forma que el último trayecto lo realiza todo el equipo agarrado de la mano.

Adecuar el espacio y el número de participantes. En juegos que impliquen persecuciones conviene ampliar el espacio, pero en consonancia con el número de participantes y el número de personas que la ligan. Un espacio muy amplio con solo una persona persiguiendo, hará que la mayoría de los participantes estén parados. A más perseguidores, más ampliaremos los espacios. Un ejemplo de cómo el espacio condiciona la actividad es el juego de conducir un balón por un espacio delimitado tratando de golpear los otros balones sin que golpeen el mío:

- Gran espacio: mi actividad se reducirá, pues los compañeros no están muy cerca, y no hay peligro (normalmente los alumnos tienden a proteger su balón más que a atacar).
- Espacio medio: ya existe una cercanía significativa con los otros y me moveré más para proteger mi balón o intentar golpear los demás.
- Espacio muy reducido: incrementaré al máximo mi atención, pero realmente me moveré muy poco. Aunque la actividad puede compensarse porque lo más probable es que golpeen mi balón en más de una ocasión y tenga que salir corriendo a buscarlo, fuera del área establecida.

- Variante: habrá personas sin balón (rotando), que se dediquen a golpear los balones de los otros, para que tengan que salir a buscarlos.

Igualar los niveles. En actividades donde existan parejas o grupos en colaboración u oposición, conviene igualar los niveles de destreza o físicos para evitar que la actividad termine antes de lo previsto, o que algunas de las partes se desmotiven al ver el objetivo inalcanzable o demasiado fácil.

La competición supone un potente motivador, pero ha de manejarse adecuadamente. El juego de transportar a un miembro del grupo entre todos de un sitio a otro es un buen ejercicio de resistencia muscular, pero ¿qué ocurre si el profesor dice «a ver quien lo hace antes»? Cuando hablamos de competición no nos referimos a un complejo sistema de normas, simplemente puede ser plantear un reto. Además, ocurre que cuando planteamos retos de este tipo, sin muchas normas, los equipos suelen plantear estrategias de forma autónoma, desarrollando así un comportamiento cognitivo muy importante que se trabajará paralela- mente. A partir de aquí, el profesor hará variantes o manejará la situación para que no ganen siempre los mismos y poder reforzar positivamente a todos.

Modelos deportivos globales, frente a los analíticos. Los modelos analíticos pasan por el correcto aprendizaje técnico (botar bien el balón), que normalmente no implican todo el movimiento real de un deporte. Especial- mente en la iniciación deportiva, intentaremos que los alumnos ocupen y se desplacen por el espacio total y comprendan la lógica del juego (llevar el balón a la canasta contraria) prescindiendo de la perfecta técnica que no hace más que paralizar el juego y limitar los desplazamientos. Existen juegos, como el de los diez pases, que no pertenecen a ningún deporte en concreto, sino que trabajan de forma transversal, requieren una actividad vigorosa y además son susceptibles de introducir numerosas variantes que permiten que la actividad se mantenga.

Variar y adaptar en favor de una mayor actividad física, principalmente aeróbica. Aunque ya se ha hablado de variantes y adaptaciones, planteamos aquí algunos ejemplos más:

- ¿Qué hacemos con el voleibol? El voleibol es un ejemplo de deporte con pocos requerimientos aeróbicos. Cambiaremos las normas entonces con un poco de imaginación. Esto es solo una posibilidad de entre las muchas que existen: jugaremos en equipos más reducidos, 3x3, en un espacio adecuado. Cada vez que un equipo recupera el balón, cambiará de campo corriendo para sacar lo antes posible y no dar tiempo al otro equipo a colocarse, que también ha de cambiar de campo.
- Utilizar un mayor número de móviles (balones, pelotas, fresbee) en los juegos y deportes, como por ejemplo en el pillar con balón (el que tiene el balón ha de dar a los demás). Introduciremos varios balones en un área grande de juego. De paso podemos introducir otra variante: el que es

golpeado, en vez de sentarse en el suelo, saldrá del campo y volverá a entrar por una única entrada en una esquina señalada con dos conos, esto hará que se incremente la actividad.

- Existen variantes de juegos menos conocidas que, aunque supongan un mismo grado de actividad, aportan motivación y novedad a las clases: es el ejemplo del tira-soga de cuatro equipos, con dos cuerdas que se cruzan y atan en su punto medio, formando una cruz.
- Los circuitos. La organización de actividades paralelas en circuito procura una actividad continuada y variada en la que cada grupo cambia de estación de forma autónoma. En este tipo de organización, la mayor parte del tiempo se emplea en la explicación previa de todas las estaciones. El circuito no tiene por qué ser de ejercicios físicos analíticos, por ejemplo: dividiremos el espacio en cuatro áreas alternando actividades dentro de las mismas de tipo moderado y vigoroso: 1) juego de los 10 pases; 2) comba grupal; 3) ultimate; 4) baloncesto a una canasta.

Eliminar las fronteras de los campos deportivos, para que no haya balones fuera, saques de banda, y paradas de juego innecesarias. Otra estrategia es no parar el juego por las faltas, sino que una falta supondrá, por ejemplo, sumar medio punto al equipo que la recibe, mientras el **juego continuo**.

El **descanso activo**. Aunque nuestra meta es el incremento de la **actividad física deportiva**, no hemos de perder la perspectiva general de la clase y controlar los tiempos de esfuerzo - recuperación. Debemos observar y hacer una lectura del nivel de cansancio durante el transcurso de la clase y emplear juegos breves de actividad ligera/moderada después de actividades extenuantes.

6. ADAPTACIONES DEL PROGRAMA DEBIDAS A LA SITUACIÓN DE PANDEMIA COVID-19

DISTANCIAS:

- Priorizar actividades sin contacto físico y en las que se pueda mantener el distanciamiento físico de, al menos, 1,5 metros.
- Evita las actividades en las que no se pueda respetar el distanciamiento y que por su naturaleza (por ejemplo, altas intensidades) no es posible o recomendable el uso de mascarilla.

- En el caso de introducir actividades en las que no se puedan mantener las distancias de seguridad que marca la normativa, todo el alumnado deberá llevar mascarilla, siempre y cuando la naturaleza de la actividad lo permita.
- Adapta las reglas de los juegos y deportes colectivos de tal manera que controlen mejor el acercamiento físico entre participantes.
- Las actividades con implementos personales pueden ser una estrategia para mantener las distancias de seguridad (sticks, palas, raquetas, etc.).
- A mayor intensidad y/o velocidad de desplazamiento, las distancias deben ser mayores. Según algunos/as investigadores/as, sin barreras de protección, caminando rápido (4 km/h) debería mantenerse una distancia de 5 metros, corriendo rápido (14,4 km/h) 10 metros y en bicicleta (30 km/h) al menos 20 metros

ESPACIOS:

- Diferencia y prioriza el uso de espacios fuera y dentro del centro al aire libre (patios, zonas verdes, instalaciones públicas) frente a los cerrados (salas polivalentes, gimnasios y pabellones), siempre que la climatología, tanto por frío como por calor, lo permita.

MATERIALES:

- Evitar actividades en las que haya que tocar superficies.
- Anticipar el uso de material teniendo en cuenta los tiempos y procesos de preparación, separación y desinfección.
- Priorizar el uso de material que sea más sencillo desinfectar.
- Evitar compartir material. Si fuera conveniente, enumera y asigna a cada estudiante el suyo propio con números, letras o colores, registrándolo por si fuera necesario el seguimiento frente a un contagio.
- Hacer que el alumnado cree sus propios materiales.
- Adaptar los juegos y deportes colectivos eliminando los implementos compartidos o mediante la utilización de materiales que reduzcan el contacto.

GRUPOS

- Colabora con la dirección del centro para que se cumplan las indicaciones del programa y del proceso de inscripción, que se cumpla el número de alumnos/as por clase y su reducción para poder aplicar las medidas de distanciamiento social.

DURANTE LA CLASE

- Vigila que el alumnado respeta en todo momento las medidas de distanciamiento, el uso de mascarilla cuando sea necesario y evitan los contactos no imprescindibles con otros/as compañeros/as y con las superficies.
- En espacios cerrados, si la climatología y las características de la actividad lo permiten, mantén ventanas y puertas abiertas y evita usar el aire acondicionado, tanto de frío como de calor
- Prepara material adicional de cambio, para evitar compartir entre personas y grupos, para no perder tiempo de práctica en el proceso de desinfección.

AL FINALIZAR LA CLASE

- Si se usa material y equipamientos, implica al alumnado en el proceso de limpieza y desinfección, siempre y cuando no entrañe ningún riesgo.
- Organiza al alumnado de nuevo para que procedan a la limpieza de manos respetando las distancias. Recuerda que se debe priorizar el lavado de manos frente a los geles siempre que sea posible.
- Asegúrate de que recogen sus mochilas y chaquetas de manera ordenada y evitando aglomeraciones.
- Evita el uso de duchas y/o aseos si no están individualizadas.
- En espacios cerrados, abre ventanas y puertas para ventilar durante el mayor tiempo posible y evita usar el aire acondicionado, tanto de frío como de calor

7. PERIODIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DEL PROGRAMA DE ANIMACIÓN DEPORTIVA ESCOLAR 21/22.

A continuación, mostramos el resumen de contenidos y objetivos resumidos a trabajar en cada uno de los meses del curso 2021:

PERIODIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES		
MES/ ETAPA	4-5 INFANTIL Y 1º Y 2º PRIMARIA	3º, 4º, 5º, 6º DE PRIMARIA
1º TRIMESTRE	<ul style="list-style-type: none"> Juegos motores de lanzamiento y persecución (sin contacto) Juegos de saltos (combas) Juegos tradicionales Juegos modificados sobre deportes clásicos Juegos motores de atención y observación 	<ul style="list-style-type: none"> Juegos del esquema corporal Juegos de saltos, giros, volteos Juegos de equilibrios Juegos de percepción espacial y temporal Iniciación a los deportes individuales (atletismo)
2º TRIMESTRE	<ul style="list-style-type: none"> Juegos de lateralidad Juegos de equilibrios y esquema corporal Juegos para el trabajo de la coordinación óculo-manual y óculo-pédica Baile y ritmo (expresión corporal) 	<ul style="list-style-type: none"> Juegos tradicionales Juegos populares Iniciación a los deportes de raqueta (palas, bádminton) Iniciación a los deportes con implemento (hockey)
3º TRIMESTRE	<ul style="list-style-type: none"> Baile y ritmo (expresión corporal) Juegos predeportivos adaptados Juegos motores imaginativos 	<ul style="list-style-type: none"> Juegos tradicionales Juegos populares Iniciación a los deportes con implemento (fresbee, béisbol) Iniciación al copbol y al dogball

8. UNIDADES DIDÁCTICAS DEL PROGRAMA DE ANIMACIÓN DEPORTIVA ESCOLAR 21/22.

A continuación, mostramos algunas de las sesiones incluidas en las unidades didácticas del programa de ADE para el curso 21/22, dichas actividades se adaptarán a cada centro, alumnado y grupo según sus posibilidades y necesidades:

Nombre sesión: "COLPBOL 1"	Nº 1	Nivel: 6ª CURSO
Objetivo Principal de la sesión: Participar en juegos y actividades que permiten mejorar la habilidad básica del Colpbol.		
Objetivos Secundarios: <ul style="list-style-type: none"> Practicar la habilidad principal del Colpbol, el golpeo con la mano. Participar en juegos que permitan mejorar el componente técnico-táctico de esta nueva modalidad deportiva. 		Contenidos: <ul style="list-style-type: none"> Uso adecuado de las habilidades y estrategias básicas de juego relacionados con la cooperación y oposición. Resolución pacífica de conflictos.
Material: <ul style="list-style-type: none"> Balones de Colpbol (de plástico, goma o material sintético y de bote dinámico) Conos Redes. 		Recursos: <ul style="list-style-type: none"> Humanos: monitor y 24 alumnos. Espaciales: pista polideportiva. Temporales: 60 minutos.
Metodología y estrategias de enseñanza: <ul style="list-style-type: none"> Siguiendo a Blázquez, usaremos la corriente activa, en la enseñanza de los deportes en la escuela, en la que táctica y técnica se aprenden al mismo tiempo, el deporte se aprende de manera horizontal, se sustituye el trabajo de minideporte por juego predeportivo y nos basaremos en el juego. Empezaremos con la enseñanza de diferentes aspectos técnicos de forma más directiva para después integrar los mismos de forma lúdica en actividades más globales. 		
Partes de la sesión:		
1. Calentamiento: <ul style="list-style-type: none"> Juego 1 "El desalojo". Se divide la clase en dos equipos, cada alumno/a con un balón de plástico, a la señal del docente golpearán la pelota con la palma de la mano hacia el campo contrario, todas las pelotas que lleguen serán enviadas al campo contrario a través del golpeo con la palma de la mano. Tras un minuto el docente da la señal para que paren, ganará un punto el equipo que menos pelotas tenga en su campo. 		
2. Parte principal: <ul style="list-style-type: none"> Juego 2 "Buscando el fallo". Se colocan por parejas con una pelota de plástico y se sitúan enfrentados a unos 5-6 metros. Se harán pases hasta que uno/a falle, y se sumará un punto. Se separarán cada vez más. Pueden jugar con un bote, dos o sin bote. Juego 3 "Pilla golpeo". Dos o tres alumnos/as serán los encargados de pillar y llevarán una pelota de plástico con la que pillarán a los demás, para ello tendrán que dar con la pelota golpeándola con la palma de la mano. Cuando se pilla a alguien se cambian los roles. 		

- **Juego 4 "A que te marcó gol"**. Dividimos la clase en dos equipos mixtos que se situarán en cada una de las porterías, se colocan en fila en el punto de penalti con dos o tres pelotas, deben ir golpeando para intentar meter gol, quien golpea va a por la pelota, el portero se puede cambiar cada cuatro o cinco golpes.
- **Juego 5 "Avanzamos juntos"**. Situamos dos filas al fondo del campo, a la señal del docente salen los dos primeros de cada fila pasándose la pelota golpeándola con la palma de la mano hasta llegar al otro extremo del campo, una vez que llegan al final cogen la pelota y vuelven corriendo hasta el final de su fila. Van saliendo los siguientes una vez que la otra pareja ha alcanzado el centro del campo.

3. Vuelta a la calma:

- Reflexionaremos acerca de como golpear el balón, de qué forma le podemos dar más potencia, de qué forma más precisión, si les resulta difícil golpear el balón, si se hacen daño al hacerlo, muy importante hacerles ver la importancia de calentar bien las extremidades superiores para no hacerse daño a la hora de jugar.
- Masajes por parejas con el balón de Colpbol. Estiramientos de las distintas zonas corporales

Evaluación:

1. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio temporales.
2. Adapta el manejo de objetos a diferentes tipos de entornos y actividades de iniciación deportiva, aplicando correctamente los gestos y utilizando los segmentos dominantes y no dominantes.

Feedbacks a plantear al alumno:

- Comparativo
- Positivo

Bibliografía:

- Contreras, O. R. (1998). Didáctica de la Educación Física. Un enfoque constructivista. Barcelona. Inde.
- Sánchez Bañuelos, F. (1986). Bases para una Didáctica de la Educación Física y los deportes. Madrid. Gymnos.

Nombre sesión: "COLPBOL 2"	Nº 2	Nivel: 6ª CURSO
Objetivo Principal de la sesión: Participar en juegos y actividades que permiten mejorar la habilidad básica del Colpbol.		
Objetivos Secundarios: <ul style="list-style-type: none"> • Practicar la habilidad principal del Colpbol, el golpeo con la mano. • Participar en juegos que permitan mejorar el componente técnico-táctico de esta nueva modalidad deportiva. 		Contenidos: <ul style="list-style-type: none"> • Uso adecuado de las habilidades y estrategias básicas de juego relacionados con la cooperación y oposición. • Resolución pacífica de conflictos.

<p>Material:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Balones de Colpbol (de plástico, goma o material sintético y de bote dinámico) • Conos • Redes. 	<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Humanos: monitor y 24 alumnos. • Espaciales: pista polideportiva. • Temporales: 60 minutos.
<p>Metodología y estrategias de enseñanza:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siguiendo a Blázquez, usaremos la <u>corriente activa</u>, en la enseñanza de los deportes en la escuela, en la que táctica y técnica se aprenden al mismo tiempo, el deporte se aprende de manera horizontal, se sustituye el trabajo de minideporte por juego predeportivo y nos basaremos en el juego. Empezaremos con la enseñanza de diferentes aspectos técnicos de forma más directiva para después integrar los mismos de forma lúdica en actividades más globales. 	
<p>Partes de la sesión:</p> <p>Calentamiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Juego 1 "Los 10 pases"</i>. Se divide la clase en dos equipos mixtos. El juego consiste en que uno de los dos equipos realice 10 pases sin que el otro equipo intercepte la pelota. Si el equipo contrario corta un pase pero no roba el balón se empezará a contar desde cero, si por el contrario roba el balón serán ahora ellos los que tengan que completar los 10 pases. Los pases se realizan golpeando el balón con la palma de la mano y sin cogerla. <p>Parte principal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Juego 2 "Uno en medio"</i>. Se colocan en grupo de 3 ó 4 con una pelota de plástico. Uno se coloca en el medio y los demás se pasarán la pelota con la palma de la mano intentando que el del centro no la intercepte, cuando el del centro consiga la pelota se cambiará el rol con la persona que falló. • <i>Juego 3 "Dos contra uno"</i>. Se hacen jugadas, dos atacantes y un defensor. Se deben pasar el balón golpeándola con la palma de la mano. Una vez cerca de la portería se intentará marcar un tanto. • <i>Juego 4 "a, e, i, o, u"</i>. Se juega como el juego anterior del 1X2 pero en esta ocasión cada golpeo corresponde a una vocal y cuando se llegue a la "u" se debe intentar golpear con la pelota a un compañero/a para restarle una vida. • <i>Juego 5 "Mini partido de Colpbol"</i>. Dividimos la clase en 4 equipos mixtos. Se van a enfrentar cada dos equipos en la mitad del campo siguiendo las reglas del Colpbol. <p>Vuelta a la calma:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estableceremos un debate sobre la unidad didáctica realizada, si nos ha gustado el nuevo deporte aprendido, que es más fácil, que más difícil, si les gustaría volverlo a 	

practicar otro año en clase. Les haremos ver que es muy fácil practicar este juego fuera del cole ya que solo necesitan un balón de plástico que bote.

Evaluación:

1. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio temporales.
2. Adapta el manejo de objetos a diferentes tipos de entornos y actividades de iniciación deportiva, aplicando correctamente los gestos y utilizando los segmentos dominantes y no dominantes.

Feedbacks a plantear al alumno:

- Comparativo
- Positivo

Bibliografía:

- - BARBANY Y OTROS (1994). Programas y contenidos de la educación física y deportiva en B.U.P. y F.P. Ed. Paidotribo. Barcelona.
- - DEVÍS, J. y cols. (2000). Actividad física, deporte y salud. INDE: Barcelona.

Nombre sesión: "KINBALL 1"	Nº 3	Nivel: 6º CURSO
Objetivo Principal de la sesión: Desarrollar las capacidades físicas básicas y cualidades motrices a través del Kinball.		
Objetivos Secundarios: <ul style="list-style-type: none"> • Participar en situaciones colectivas de juego, con independencia del nivel alcanzado. • Fomentar la participación y la cooperación en el desarrollo del juego. 	Contenidos: <ul style="list-style-type: none"> • Uso adecuado de las habilidades y estrategias básicas de juego relacionados con la cooperación y oposición. • Reflexión: actitudes no deportivas y sus consecuencias 	
Material: <ul style="list-style-type: none"> • balones de kinball, o en su defecto, balones gigantes, marcador, petos y conos. 	Recursos: <ul style="list-style-type: none"> • Humanos: monitor y 24 alumnos. • Espaciales: pista polideportiva. • Temporales: 60 minutos. 	
Metodología y estrategias de enseñanza: <ul style="list-style-type: none"> • Siguiendo a Blázquez, usaremos la corriente activa, en la enseñanza de los deportes en la escuela, en la que táctica y técnica se aprenden al mismo tiempo, el deporte se aprende de manera horizontal, se sustituye el trabajo de minideporte por juego predeportivo y nos basaremos en el juego. Empezaremos con la enseñanza de diferentes aspectos técnicos de forma más directiva para después integrar los mismos de forma lúdica en actividades más globales. • 		

Partes de la sesión:

Calentamiento:

Juego 1 "Pelotazos". Los alumnos se sitúan libremente por el terreno de juego. El profesor facilita aleatoriamente 6-8 balones de foam entre los alumnos. Los alumnos con balón, que pueden desplazarse por todo el terreno de juego, intentarán alcanzar a los jugadores sin balón lanzándoles el móvil. Una vez que el balón está en el suelo puede ser atrapado por cualquier jugador sin balón que intentará alcanzar al resto. Nadie resulta eliminado. El jugador que más veces consiga golpear a los compañeros gana. Solo se podrá golpear por debajo de la cintura. Si un jugador golpea por encima de la cintura podrá ser apartado del juego hasta que realice alguna acción (por ejemplo, dar una vuelta al campo de juego). Variante: dividir la cancha en dos mitades. Dividir la clase en dos equipos que juegan cada uno en su campo e intentan alcanzar a los del campo contrario.

Parte principal:

Juego 2. Por parejas, pasándose el balón pero con pases largos, es decir, el que recibe y controla el balón, no se puede mover y ha de realizar el pase a la pareja que se habrá desplazado hacia adelante recepcionando el pase del compañero y así sucesivamente.

Juego 3. "El matao". Dos equipos. Un equipo se sitúa dentro de un rectángulo y otro en los laterales del exterior. Los situados fuera del rectángulo lanzarán pelotas a los de dentro intentando darles. Cuando un jugador es tocado es eliminado. El juego continuará hasta que no quede nadie.

Juego 4 "Balón prisionero". El profesor divide la clase en dos equipos que se distribuyen a ambos lados del terreno de juego separados por una línea central. Cada equipo tiene su cementerio para los eliminados en la línea de fondo del equipo contrario. Cuando un jugador es alcanzado por la pelota, es eliminado y tiene que ir al cementerio del que no podrá salir. Desde allí continuará en el juego tratando de eliminar a los jugadores del equipo contrario. Ganará el equipo que consiga eliminar al otro.

Juego 5 "Pelota sentada por equipos". Juego clásico que requiere una alta participación del alumnado. Varios jugadores comienzan con una pelota en la mano y, sin poder desplazarse con el móvil, intentarán alcanzar con la pelota al resto de compañeros. El jugador que recibe un pelotazo debe permanecer sentado hasta que coja una pelota que pase por su lado o algún compañero, que también esté sentado como él, se la pase. En esta variante del juego dividiremos la clase en dos equipos donde un equipo intentará conseguir sentar al otro. Una variante que aplicaremos será que los alumnos que hayan sido alcanzados por una pelota no permanezcan sentados sino que puedan desplazarse a gatas para coger alguna pelota y poder cambiar de rol.

Vuelta a la calma:

Reflexión final y recogida del material.

<p>Evaluación:</p> <p>1. Adapta el manejo de objetos a diferentes tipos de entornos y actividades de iniciación deportiva.</p> <p>2- Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.</p> <p>Feedbacks a plantear al alumno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comparativo • Positivo
<p>Bibliografía:</p> <ul style="list-style-type: none"> • RUIZ NAVARRO, F. (1994): La educación física de base en la enseñanza Primaria: conceptos-procedimientos y actividades para su desarrollo. Barcelona: DM. • DUCHATEAU, J. (2009). El entrenamiento de las cualidades físicas del niño. Tratado de medicina del deporte infantil. Barcelona: INDE.

Nombre sesión: "KINBALL 2"	Nº 4	Nivel: 6º CURSO
<p>Objetivo Principal de la sesión: Desarrollar las capacidades físicas básicas y cualidades motrices a través del Kinball.</p>		
<p>Objetivos Secundarios:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar las respuestas adecuadas, en situaciones de juego determinadas. • Fomentar la participación y la cooperación en el desarrollo del juego. 	<p>Contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso adecuado de las habilidades y estrategias básicas de juego relacionados con la cooperación y oposición. • Reflexión: actitudes no deportivas y sus consecuencias 	
<p>Material:</p> <ul style="list-style-type: none"> • balones de kinball, o en su defecto, balones gigantes, marcador, petos y conos. 	<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Humanos: monitor y 24 alumnos. • Espaciales: pista polideportiva. • Temporales: 60 minutos. 	
<p>Metodología y estrategias de enseñanza:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siguiendo a Blázquez, usaremos la corriente activa, en la enseñanza de los deportes en la escuela, en la que táctica y técnica se aprenden al mismo tiempo, el deporte se aprende de manera horizontal, se sustituye el trabajo de minideporte por juego predeportivo y nos basaremos en el juego. Empezaremos con la enseñanza de diferentes aspectos técnicos de forma más directiva para después integrar los mismos de forma lúdica en actividades más globales. • 		
<p>Partes de la sesión:</p> <p>Calentamiento:</p> <p><i>Juego 1 "Relevos".</i> Por parejas. Cada pareja tendrá un color y habrá 3 balones. Cada pareja, a la voz de ¡ya!, sale corriendo con el balón sujeto con las manos hasta el otro lado, donde la siguiente pareja releva a esta. Gana el equipo que llegue antes.</p> <p>Parte principal:</p> <p><i>Juego 2.</i> Por filas (de pie o sentados), cada fila tiene un balón y se lo tienen que pasar por alto y ponerse al final de la fila y así sucesivamente hasta llegar a un lugar determinado. Gana el que primero llega y no se le haya caído el balón. Variante, si resulta muy difícil y el balón se cae mucho, el equipo se puede poner de pie o sentado formando</p>		

un pasillo (es decir, enfrentado por parejas) y cada vez que el balón lo hayan pasado, corren a ponerse delante y así sucesivamente para que el equipo vaya avanzado.

Juego 3. Por parejas, llevando el balón entre los dos por alto, ir y volver: normal, girar a la mitad y seguir, dar dos vueltas en el centro y seguir, etc.

- Llevando el balón pasándose el balón con pases por alto, ir y volver.
- Pasándose el balón pero con pases largos, es decir, el que recibe y controla el balón, no se puede mover y ha de realizar el pase a la pareja que se habrá desplazado hacia adelante recepcionando el pase del compañero y así sucesivamente.

Juego 4 Circuito, a través de conos, aros y bancos (realizando zig-zag, trayectorias curvas y saltos) llevando el balón sobre la cabeza (utilizando la técnica del triángulo, brazos y cabeza)

Juego 5 "Partido de Kinball". 2 equipos. Reglás básicas:

- El objetivo es coger la pelota antes de que toque el suelo cuando es lanzada por el equipo atacante.
- En el saque intervienen siempre 4 jugadores.
- Pueden desplazarse con el balón por el terreno de juego para sacar donde quieran.
- No se puede sacar hacia abajo.
- Un jugador no puede sacar dos veces seguidas.
- Se puede parar el balón con cualquier parte del cuerpo.

Vuelta a la calma:

Reflexión final y recogida del material.

Evaluación:

1. Adapta el manejo de objetos a diferentes tipos de entornos y actividades de iniciación deportiva.

2- Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.

Feedbacks a plantear al alumno:

- Comparativo.
- Positivo.

Bibliografía:

- LE BOULCH, J. (1987): La educación psicomotriz en la escuela primaria. Barcelona: Paidós
- KNAPP, B. (1981): La habilidad en el deporte. Valladolid. Edit. Miñon.

Nombre sesión: "KORFBALL 1"	Nº 5	Nivel: 6º curso
Objetivo Principal de la sesión: introducir las normas básicas del Korfball.		

<p>Objetivos Secundarios:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocer y utilizar el material. • Ser respetuoso con el material y utilizarlo adecuadamente. • Cooperar y respetar a los compañeros, a los adversarios y las normas del Korfball. 	<p>Contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso adecuado de las habilidades y estrategias básicas de juego relacionados con la cooperación y oposición. • Resolución pacífica de conflictos.
<p>Material:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pelota de fútbol y una canasta llamada Korf. La canasta en primaria se debe poner más baja (2,10). 	<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Humanos: monitor y 24 alumnos. • Espaciales: pista polideportiva. • Temporales: 60 minutos.
<p>Metodología y estrategias de enseñanza:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siguiendo a Blázquez, usaremos la corriente activa, en la enseñanza de los deportes en la escuela, en la que táctica y técnica se aprenden al mismo tiempo, el deporte se aprende de manera horizontal, se sustituye el trabajo de minideporte por juego predeportivo y nos basaremos en el juego. Empezaremos con la enseñanza de diferentes aspectos técnicos de forma más directiva para después integrar los mismos de forma lúdica en actividades más globales. 	
<p>Partes de la sesión:</p> <p>Calentamiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juego 1 "Cruzar la frontera". Un alumno se la queda en el centro del campo, el resto de compañeros debe cruzar al campo contrario sin ser pillados. El que sea pillado se la queda. Variante: triple frontera. <p>Parte principal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juego 2 "Juego de los 10 pases" • Utilizaremos un espacio parecido a media pista de baloncesto. • Equipos no inferiores a 4 ni superiores a 8. • Tomando como referencia las normas iniciales del juego, que son un primer contacto con algunas de las reglas del korfball, cada equipo deberá realizar 10 pases, y así conseguir un punto. • Juego 3 "Ejercicios de pases": • Uno frente a otro. Cada pareja dispone de un balón. Se trata de realizar distintos tipos de pases utilizados dentro del Korfball modificando las distancias entre jugadores/as: • Pase con una mano a media y larga distancia (derecha e izquierda). 	

- Pase con dos manos a corta distancia.
- Pase a media distancia con una mano (derecha e izquierda).
- **Juego 4 "Ejercicio de tiro"**: Utilizando la misma organización, se realiza un pase al compañero/a con dos manos, a media distancia, intentando que la trayectoria del balón sea curva y elevada, imitando un tiro a canasta.
- Utilizando la técnica anterior, cada alumno/a realizará 10 lanzamientos a canasta, desde unos 6m en posición estática. Su compañero/a recoge el rebote. Finalizados los lanzamientos se cambian las funciones. Cada alumno/a deberá recordar el número de aciertos conseguidos. Pueden repetirse estas series dos o tres veces. En cada una de las series se realizan los tiros desde distintos puntos en relación a la canasta: frontal, lateral y posterior.
- **Juego 5 "Balón-esquina"**: Grupos no inferiores a 4 ni superiores a 8. Se trata de transportar el balón, mediante pases, a una zona determinada del campo. No se puede botar el balón ni correr con él en las manos. El recurso utilizado será el pase. El objetivo es plantar la pelota en la zona indicada por el profesor (1,... 4). El equipo contrario debe defender la situación de juego buscando el corte de un pase. Recordar que no está permitido el contacto ni quitar el balón de las manos del compañero/a

Vuelta a la calma:

- **Juego 6.** Explicación de las reglas de juego que se han introducido durante la sesión:
- No se puede botar el balón.
- No se puede correr con el balón en las manos.
- No se permite en contacto entre defensores y atacantes.
- No se puede arrebatarse el balón de las manos del compañero/a (ya sea del equipo contrario o de tu propio equipo).
- Se puede lanzar a canasta desde cualquier posición ya que ésta estará colocada dentro del terreno de juego (1/6 de la longitud del campo).

Evaluación:

1. Resuelve situaciones motrices con diversidad de estímulos y condicionantes espacio temporales.
2. Resuelve retos tácticos elementales propios del juego colectivo, con o sin oposición.

Feedbacks a plantear al alumno:

- Comparativo.
- Positivo.

Bibliografía:

- GENERELO E., LAPETRA, S. (1993): "Habilidades y destrezas motrices básicas: análisis y evolución, VV.AA, "fundamentos de Educación Física para Enseñanza Primaria", Vol I. Barcelona: Inde.
- WILMORE J. Y COSTILL D. (2007): Fisiología del esfuerzo y del deporte (6ª edición). Ed. Paidotribo. Barcelona.

Nombre sesión: "KORFBALL 2"	Nº 6	Nivel: 6º curso
Objetivo Principal de la sesión: ejecutar el tiro desde distintas distancias y posiciones.		
Objetivos Secundarios: <ul style="list-style-type: none"> • Conocer y utilizar el material. • Ser respetuoso con el material y utilizarlo adecuadamente. • Cooperar y respetar a los compañeros, a los adversarios y las normas del Korfball. 		Contenidos: <ul style="list-style-type: none"> • Uso adecuado de las habilidades y estrategias básicas de juego relacionados con la cooperación y oposición. • Resolución pacífica de conflictos.
Material: <ul style="list-style-type: none"> • pelotas de Korfball • cestas de Korfball. • petos y conos 		Recursos: <ul style="list-style-type: none"> • Humanos: monitor y 24 alumnos. • Espaciales: pista polideportiva. • Temporales: 60 minutos.
Metodología y estrategias de enseñanza: <ul style="list-style-type: none"> • Siguiendo a Blázquez, usaremos la <u>corriente activa</u>, en la enseñanza de los deportes en la escuela, en la que táctica y técnica se aprenden al mismo tiempo, el deporte se aprende de manera horizontal, se sustituye el trabajo de minideporte por juego predeportivo y nos basaremos en el juego. Empezaremos con la enseñanza de diferentes aspectos técnicos de forma más directiva para después integrar los mismos de forma lúdica en actividades más globales. 		
Partes de la sesión:		
Calentamiento: <ul style="list-style-type: none"> • Juego 1 "El lobo y el cordero". Un alumno se la queda, es el lobo. El resto son corderos y se situarán cada uno con una pelota dentro de cualquier círculo del campo. Cuando el maestro dice "el lobo no está aquí" pueden ir botando libremente por la pista, cuando diga "el lobo ha llegado", el lobo debe quitar la pelota a los corderos. No se puede pillar a los corderos que estén dentro de los círculos. Al que pille pasa a ser lobo. 		
Parte principal: <ul style="list-style-type: none"> • Juego 2. "Pase y defensa": Tríos. Se colocan dos jugadores/as en los extremos y un jugador/a central. Los dos extremos tienen limitado su espacio de movimiento. Deben realizar pases continuos evitando que el jugador/a central intercepte el balón. En esta ocasión podrán utilizarse todo tipo de pases: picado, bombeado, tenso... Una vez transcurrido un tiempo se cambian las funciones. <ul style="list-style-type: none"> • La trenza: Tríos. Se desplazarán por la pista realizando pases e intercambiando las posiciones. El jugador/a central realiza un pase a 		

uno de los jugadores/as laterales, inmediatamente debe ir corriendo a pasar por detrás de este jugador/a, cuando éste ya está realizando un nuevo pase al tercer jugador/a, etc

- **Juego 3 "Cao" o del "americano"**: Grupos. Cada uno situado en diferentes posiciones en relación a la canasta, formando una hilera a una distancia de unos 6m. En cada canasta 2 balones. Lanza el primero, e inmediatamente lanzará el segundo intentando hacer hasta que su compañero/a. si no logra el acierto, recogerá su propio rebote hasta conseguirlo. Después pasará el balón al siguiente. Constantemente buscamos el acierto antes que el jugador/a precedente (motivo por el cual quedaría eliminado) e intentamos evitar que el jugador/a posterior consiga la canasta antes que nosotros. El objetivo del juego es permanecer en activo hasta el final sin ser eliminado.
- **Juego 4 "Torneo continental"**: Grupos de 4. Un balón. Es un juego de lanzamientos a canasta desde diferentes posiciones. Marcamos 5 puntos alrededor de la canasta (los 5 continentes). Cada equipo deberá conseguir viajar alrededor del mundo, sabiendo que cada jugador/a progresa hacia el siguiente continente cuando ha puntuado en el anterior. Entre ellos se deben organizar el rebote.
- **Juego 5 "Torneo de penaltis"**: Grupos. Se trata de realizar lanzamientos de penalti de forma continuada y lo más rápido posible. Recoge el rebote el mismo jugador/a que ha lanzado y pasa el balón al siguiente. Dos opciones:
 - Conseguir un número determinado de aciertos. El grupo que primero lo consiga será el ganador del torneo.
 - En un tiempo determinado deben conseguir el mayor número de aciertos.
- **Juego 6 "Korfbal"**: Aplicación práctica. Se trata de realizar una situación de juego real (2 equipos de 8 jugadores/as) incidiendo en las normas básicas y en los cambios de funciones y cuadros cada dos puntos. En el caso de que la puntuación sea muy baja, podemos plantear el cambio de cuadro, para dar más dinamismo al juego, cada punto o a tiempo. Se debe insistir en que es una norma provisional.

Vuelta a la calma:

- **Juego 7 "Simón dice"**. Uno de los participantes es el que dirige la acción. Los otros deben hacer lo que Simón dice. El truco está en la frase mágica que es "Simón dice". Si Simón dice "Simón dice salta", los jugadores deben saltar o quedan eliminados. Es tarea de Simón intentar conseguir que cada uno quede fuera lo más rápidamente posible, y es trabajo de cada uno permanecer 'dentro' tanto tiempo como sea posible. El último de los seguidores de Simón en mantenerse gana.

Evaluación:

1. Resuelve situaciones motrices con diversidad de estímulos y condicionantes espacio temporales.
2. Resuelve retos tácticos elementales propios del juego colectivo, con o sin oposición.

Feedbacks a plantear al alumno:

- Comparativo.
- Positivo.

Bibliografía:

- PIAGET, J. (2001): Psicología y pedagogía. Barcelona: Edi. Crítica.
- RUIZ NAVARRO, F. (1994): La educación física de base en la enseñanza Primaria: conceptos, procedimientos y actividades para su desarrollo. Barcelona: DM.

Nombre sesión: "ULTIMATE 1"	Nº 7	Nivel: 6º CURSO
Objetivo Principal de la sesión: Utilizar sus capacidades físicas, habilidades motrices y el conocimiento del cuerpo para adaptar el movimiento a cada situación motriz.		
Objetivos Secundarios: <ul style="list-style-type: none"> • Resolver problemas motores en entornos habituales y naturales, seleccionando y aplicando principios y reglas en la práctica de actividades físicas, lúdicas, deportivas y expresivas. • Regular y dosificar el esfuerzo, llegando a un nivel de autoexigencia acorde con sus posibilidades y la naturaleza de la tarea motriz. 		Contenidos: <ul style="list-style-type: none"> • Uso adecuado de las habilidades y estrategias básicas de juego relacionados con la cooperación y oposición. • Reflexión: actitudes no deportivas y sus consecuencias
Material: <ul style="list-style-type: none"> • Picas, conos, frisbees, aros. 		Recursos: <ul style="list-style-type: none"> • Humanos: monitor y 24 alumnos. • Espaciales: pista polideportiva. • Temporales: 60 minutos.
Metodología y estrategias de enseñanza: <ul style="list-style-type: none"> • Siguiendo a Blázquez, usaremos la corriente activa, en la enseñanza de los deportes en la escuela, en la que táctica y técnica se aprenden al mismo tiempo, el deporte se aprende de manera horizontal, se sustituye el trabajo de minideporte por juego predeportivo y nos basaremos en el juego. Empezaremos con la enseñanza de diferentes aspectos técnicos de forma más directiva para después integrar los mismos de forma lúdica en actividades más globales. • 		
Partes de la sesión:		
Calentamiento: <i>Juego 1 "El stop".</i> Todos por el espacio, uno se la queda. Para evitar ser pillado puedes decir "Stop" y quedarte parado con piernas abiertas. Tendrán que permanecer inmóviles hasta que otro compañero se acerque y le pase por debajo de las piernas. El que sea pillado, pasa a pillar.		
Parte principal: <i>Juego 2.</i> Por parejas. Lanzar y parar con un dedo. Uno deberá lanzar el frisbee y el otro atraparlo con un dedo y hacer que siga rodando. Variantes: el mismo lanzamiento pero más preciso, ya que el compañero que recibe no se moverá y solo podrá esperar el frisbee en su posición.		

Juego 3, por parejas. Con aro: cada uno tendrá que estar dentro de un aro a una distancia en la que se puedan pasar el frisbee y se pasaran evitando salir del aro para recibir.

Juego 4 Pasarse el frisbee de diferentes maneras o estilos:

- Coger el frisbee con 2 dedos debajo y uno arriba y lanzarlo.
- Coger el frisbee con el dedo pulgar arriba y los otros abajo.
- Coger el frisbee con el dedo pulgar en el borde interno y los otros en borde externo.
- Coger el frisbee e invertirlo y hacer el lanzamiento normal.
- Coger el frisbee de pinzas (pulgar en el borde externo y 2 dedos por el borde interno).

Juego 5 "Frisbee fútbol": Partido de fútbol con frisbee, 2 equipos. Tendrán que pasarse el frisbee e intentar meter el frisbee en la portería.

Vuelta a la calma:

Estirar y relajar las partes del cuerpo que más se hayan ejercitado durante las actividades. Asearse y recoger material.

Evaluación:

1. Adapta el manejo de objetos a diferentes tipos de entornos y actividades de iniciación deportiva.

2- Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.

Feedbacks a plantear al alumno:

- Positivo.
- Comparativo.

Bibliografía:

- BLÁZQUEZ, D. (2001). La educación física. Barcelona: Inde
- MORENO MURCIA, J. A. Y OTROS (2002): Aprendizaje a través del juego. Málaga: Aljibe.

Nombre sesión: "ULTIMATE 2"	Nº 8	Nivel: 6º CURSO
Objetivo Principal de la sesión: Resolver problemas motores en entornos habituales y naturales, seleccionando y aplicando principios y reglas en la práctica de actividades físicas, lúdicas, deportivas y expresivas.		
Objetivos Secundarios:	Contenidos:	
<ul style="list-style-type: none"> • Regular y dosificar el esfuerzo, llegando a un nivel de autoexigencia acorde con sus posibilidades y la naturaleza de la tarea motriz. • Participar con respeto y tolerancia en distintas actividades físicas, evitando discriminaciones y aceptando las reglas 	<ul style="list-style-type: none"> • Uso adecuado de las habilidades y estrategias básicas de juego relacionados con la cooperación y oposición. • Reflexión: actitudes no deportivas y sus consecuencias 	

<p>establecidas, resolviendo los conflictos mediante el diálogo y la mediación.</p>	
<p>Material:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Picas, conos, frisbees, aros. 	<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Humanos: monitor y 24 alumnos. • Espaciales: pista polideportiva. • Temporales: 60 minutos.
<p>Metodología y estrategias de enseñanza:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siguiendo a Blázquez, usaremos la corriente activa, en la enseñanza de los deportes en la escuela, en la que táctica y técnica se aprenden al mismo tiempo, el deporte se aprende de manera horizontal, se sustituye el trabajo de minideporte por juego predeportivo y nos basaremos en el juego. Empezaremos con la enseñanza de diferentes aspectos técnicos de forma más directiva para después integrar los mismos de forma lúdica en actividades más globales. • 	
<p>Partes de la sesión:</p> <p>Calentamiento:</p> <p><i>Juego 1 "Los Hermanitos":</i> dos se la quedan con dos petos y cogen a los otros que serán llevados a la casita, la portería, se van cogiendo de la mano y son librados cuando alguien les de una palmada en la mano libre y que antes no haya sido pillado.</p> <p>Parte principal:</p> <p><i>Juego 2.</i> Por parejas. Lanzar y parar con un dedo. Uno deberá lanzar el frisbee y el otro atraparlo con un dedo y hacer que siga rodando. Variantes: el mismo lanzamiento pero más preciso, ya que el compañero que recibe no se moverá y solo podrá esperar el frisbee en su posición.</p> <p><i>Juego 3.</i> Por parejas. Derribar pica y cono: se pondrá un cono con una pica dentro y cada miembro de la pareja tendrá que intentar derribarlo el máximo número de veces (1 contra 1)</p> <p><i>Juego 4.</i> Pasarse el frisbee de diferentes maneras o estilos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Coger el frisbee como en pizzas pero el lanzamiento se realizará como si estuviéramos desenfundando una pistola ya que este lanzamiento se llama 'el cowboy'. - Coger el frisbee y poner un dedo en un extremo del frisbee y otro de la otra mano en el otro extremo y luego lanzarlo como si lo quisiéramos hacerlo girar. - Coger el frisbee y lanzarlo de forma normal pero con una pequeña inclinación hacia arriba que hará que este lanzamiento sea 'el flotante'. 	

Juego 5 "Frisbee basket". Partido de baloncesto con frisbee. Tendrán que pasarse el frisbee e intentar meter el frisbee por la canasta.

Vuelta a la calma:

Estirar y relajar las partes del cuerpo que más se hayan ejercitado durante las actividades. Asearse y recoger material.

Evaluación:

1. Adapta el manejo de objetos a diferentes tipos de entornos y actividades de iniciación deportiva.
- 2- Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.

Feedbacks a plantear al alumno:

- Positivo.
- Comparativo.

Bibliografía:

- ALONSO J.I. (2012). Juegos motores deportivos. Murcia: DM.
- RIERA, J. (2005): "Habilidades en el deporte". Barcelona: INDE.

Nombre sesión: "FLOORBALL 1"	Nº 10	Nivel: 6ºCURSO
Objetivo Principal de la sesión: Participar en juegos y actividades que permiten mejorar la habilidad básica del floorball.		
Objetivos Secundarios: <ul style="list-style-type: none"> • Practicar la habilidad principal del floorball, el golpeo con stick. • Participar en juegos que permitan mejorar el componente técnico-táctico de esta nueva modalidad deportiva. 	Contenidos: <ul style="list-style-type: none"> • Uso adecuado de las habilidades y estrategias básicas de juego relacionados con la cooperación y oposición. • Arbitraje. 	
Material: <ul style="list-style-type: none"> • Sticks, debe ser ligero y resistente. • Bola, debe ser agujereada y ligera. • Porterías adaptadas. 	Recursos: <ul style="list-style-type: none"> • Humanos: monitor y 24 alumnos. • Espaciales: pista polideportiva. • Temporales: 60 minutos. 	
Metodología y estrategias de enseñanza: <ul style="list-style-type: none"> • Siguiendo a Blázquez, usaremos la corriente activa, en la enseñanza de los deportes en la escuela, en la que táctica y técnica se aprenden al mismo tiempo, el deporte se aprende de manera horizontal, se sustituye el trabajo de minideporte por juego predeportivo y nos basaremos en el juego. Empezaremos con la enseñanza de diferentes aspectos técnicos de forma más directiva para después integrar los mismos de forma lúdica en actividades más globales. 		

Partes de la sesión:

Calentamiento:

Juego 1 "Cruzar la frontera". Un alumno se la queda en el centro del campo con un stick, el resto de compañeros deben cruzar al campo contrario sin que el que se la quede golpee su bola. El que no lo consiga se la queda.

Parte principal:

Juego 2 "Robabolas". Cada alumno con un stick y una bola, debe conducir la bola en un espacio delimitado. Varios alumnos se la quedan, irán sin bola y deberán de robar las bolas de los demás. Al que le roben la bola se la queda.

Juego 3 "Rondos". Grupos de 4/5 alumnos. Cada alumno con un stick y una bola por grupo. Uno se la queda, el resto debe pasarse la bola por una zona acotada. El que se la queda debe interceptar los pases con el stick o con el pie.

Juego 4 "Bolas calientes". Dos equipos, cada uno de ellos en la mitad de la pista. Cada alumno con una bola, a la señal deben golpearla mandándola al otro campo. Al mismo tiempo deben recepcionar las pelotas que les envía el equipo rival y devolverlas lo antes posible.

Juego 5 "Bola al rey". Dos equipos enfrentados, mediante pases deben lograr pasar la bola a un jugador del equipo que se encontrará en una zona delimitada, sin que los rivales la intercepten. Cada vez que lo consigan se anotan un tanto.

Vuelta a la calma:

- Estiramientos.
- Recogida y aseo personal.

Evaluación:

1. Resolver situaciones motrices con diversidad de estímulos y condicionantes espacio temporales.
2. Resolver retos tácticos propios del juego colectivo, aplicando principios y reglas para resolver situaciones motrices coordinada y cooperativa.

Feedbacks a plantear al alumno:

- Comparativo
- Positivo

Bibliografía:

- ALONSO J.I. (2012). Juegos motores deportivos. Murcia: DM.

Nombre sesión: "FLOORBALL 2"	Nº 10	Nivel: 6ºCURSO
Objetivo Principal de la sesión: Participar en juegos y actividades que permiten mejorar la habilidad básica del floorball.		
Objetivos Secundarios:	Contenidos:	
<ul style="list-style-type: none"> • Practicar la habilidad principal del floorball, el golpeo con stick. 	<ul style="list-style-type: none"> • Uso adecuado de las habilidades y estrategias básicas de juego relacionados con la cooperación y oposición. 	

<ul style="list-style-type: none"> Participar en juegos que permitan mejorar el componente técnico-táctico de esta nueva modalidad deportiva. 	<ul style="list-style-type: none"> Arbitraje.
<p>Material:</p> <ul style="list-style-type: none"> Sticks, debe ser ligero y resistente. Bola, debe ser agujereada y ligera. Porterías adaptadas. 	<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Humanos: monitor y 24 alumnos. Espaciales: pista polideportiva. Temporales: 60 minutos.
<p>Metodología y estrategias de enseñanza:</p> <ul style="list-style-type: none"> Siguiendo a Blázquez, usaremos la <u>corriente activa</u>, en la enseñanza de los deportes en la escuela, en la que táctica y técnica se aprenden al mismo tiempo, el deporte se aprende de manera horizontal, se sustituye el trabajo de minideporte por juego predeportivo y nos basaremos en el juego. Empezaremos con la enseñanza de diferentes aspectos técnicos de forma más directiva para después integrar los mismos de forma lúdica en actividades más globales. 	
<p>Partes de la sesión:</p> <p>Calentamiento:</p> <p><i>Juego 1 "Tiro al blanco".</i> Los alumnos situados en una línea, deben realizar lanzamientos a unos conos situados a cierta distancia.</p> <p>Parte principal:</p> <p><i>Juego 2 "El prisionero".</i> Dos equipos. El equipo con la posesión de la pelota sitúa a un jugador dentro de un círculo. Tendrán que pasarse la bola y el equipo defensor evitarlo. Nadie puede meterse dentro del círculo. Cada pase completado se anota un punto.</p> <p><i>Juego 3 "Los 10 pases".</i> Dos equipos en un espacio delimitado. Un equipo con la posesión debe pasarse la pelota sin que el equipo rival la intercepte. Cada 10 pases se anota un tanto. Cambia la posesión cada vez que se anote un tanto.</p> <p><i>Juego 4 "Recorrido".</i> Carrera de relevos por equipos con un recorrido, zigzag, pasando entre ladrillos, entre cuerdas, parando la bola dentro de aros, girando sobre picas...</p> <p><i>Juego 5 "Mini tornero de flooball". Reglas básicas:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Se puede golpear la pelota con ambas caras del stick. Se puede parar la bola con el pie, pero no golpearla. En el área solo pueden estar los porteros <p>Vuelta a la calma:</p> <ul style="list-style-type: none"> Estiramientos. Recogida y aseo personal. 	
<p>Evaluación:</p> <ol style="list-style-type: none"> Resolver situaciones motrices con diversidad de estímulos y condicionantes espacio temporales. Resolver retos tácticos propios del juego colectivo, aplicando principios y reglas para resolver situaciones motrices coordinada y cooperativa. <p>Feedbacks a plantear al alumno:</p> <ul style="list-style-type: none"> Comparativo 	

- Positivo

Bibliografía:

- ALONSO J.I. (2012). Juegos motores deportivos. Murcia: DM.

Nombre sesión: “Familiarización”	Nº 1	Nivel: 5y6º
Objetivo Principal de la sesión: “Familiarización con el espacio y el material”		
Objetivos Secundarios: <ul style="list-style-type: none"> • Familiarización y amistad a través del balonmano • Crear hábitos de actividad física 	Contenidos: <ul style="list-style-type: none"> • Desplazamientos • Manipulaciones • Reflejos 	
Material: <ul style="list-style-type: none"> • Pelotas de foam y balonmano • Conos 	Recursos: <ul style="list-style-type: none"> • Humanos: 1 monitor y 20 alumnos • Espaciales: Pista del Pabellón • Temporales: 1h 	
Metodología y estrategias de enseñanza: <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de los procesos cognitivos, se realizarán actividades que promuevan: la indagación, experimentación, descubrimiento y resolución de problemas. 		
Partes de la sesión:		
1. Calentamiento:		
<i>Juego 1 Rodar balones:</i> Los alumnos deben hacer rodar el balón por el espacio según las ideas y sugerencias del profesor en primer lugar y en segundo lugar por los alumnos (con los codos, rodillas, glúteos)		
2. Parte principal:		
<i>Juego 2. La fiebre del oro:</i> Cada alumno deberá coger un balón del otro lado de la pista tan rápido como le sea posible. Una vez alcanzado el balón volverá al sitio de partida saltando a la pata coja. Cada vez, el profesor indicará cómo deben realizarse los desplazamientos (saltos a pies juntos, skipping de rodillas, desplazamiento lateral, etc.)		
<i>Juego 3 Limpiar la casa:</i> Dos equipos colocados cada uno en un lado de la pista, la línea central divide. Multitud de balones de diferentes tamaños por el suelo, a la señal del monitor, los jugadores deben intentar lanzar los balones al lado del equipo contrario. Cuando se indique el final del tiempo, el equipo que tenga más balones en su campo será el perdedor. Normas: No es posible ni pasar al campo contrario ni lanzar el balón por encima de la cintura.		
<i>Juego 4 Balón prisionero:</i> Los mismos equipos de antes delimitamos el campo y debemos eliminar al equipo contrario con balón de gomaespuma. Fijaremos normas de dificultad según las características del grupo.		

3. Vuelta a la calma:

Juego 5 La bomba: Se harán dos grupos para que el juego sea más dinámico. Se deben de colocar en círculo y un alumno en el centro. El alumno del centro deberá de cerrar los ojos e ir contando en voz alta hasta 20 y dar una palmada. Mientras los demás alumnos se deberán pasar la pelota y el último que tenga la pelota al dar la palmada se la queda en el centro.

- **Evaluación:** Hoja de registro de la actividad donde se indique asistencia y adherencia a dicha actividad. Valoración de conceptos actitudinales en relación a la actividad propuesta, compañeros, material, profesor, etc.

Feedbacks a plantear al alumno:

- Concurrente
- Comparativo
- Retardado
- Positivo

Bibliografía:

- Antón García, Juan L. (2011). *Balonmano recreativo, para todos y en cualquier lugar*. Editorial Gradagymnos. Madrid
- Barrachina Peris, Julio (2016). *Métodos de enseñanza en la educación física: enfoques innovadores para la enseñanza de competencias*. Editorial Inde. España
- Martínez Moret, Vicente. (2019). *Juegos 51 más: más de los mejores juegos de educación física de Juegos EF*. Editorial Autor. España

Nombre sesión: Desplazamientos y lanzamientos	Nº 2	Nivel: 5y6º
Objetivo Principal de la sesión: Favorecer el desplazamiento y lanzamientos a través del balonmano		
Objetivos Secundarios: <ul style="list-style-type: none"> • Familiarización y amistad a través del balonmano • Crear hábitos de actividad física 	Contenidos: <ul style="list-style-type: none"> • Desplazamientos • Manipulaciones • Reflejos • Lanzamientos 	
Material: <ul style="list-style-type: none"> • Pelotas de foam y balonmano • Conos 	Recursos: <ul style="list-style-type: none"> • Humanos: 1 monitor y 20 alumnos • Espaciales: Pista del Pabellón • Temporales: 1h 	
Metodología y estrategias de enseñanza: <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de los procesos cognitivos además se realizarán actividades que promuevan: la indagación, experimentación, descubrimiento y resolución de problemas. 		

Partes de la sesión:

1. Calentamiento:

Juego 1 Simón dice: Los alumnos botando libremente por el campo de balonmano. Cuando el profesor diga "Simón dice" los alumnos realizarán la acción. Pierde el que realice la acción si previamente el profesor no dice la frase "Simón dice"

2. Parte principal:

Juego 2. El arquero. Por parejas colocados uno enfrente del otro deben de tirar al cono situado delante del compañero. Cada vez que le dan es un punto.

Juego 3 Mata pollos: Dos equipos: un equipo serán los "pollos" y el equipo contrario "los matapollos", este equipo se pone uno enfrente de otro formando un túnel. Los pollos de uno en uno deben pasar corriendo por el túnel y evitar que les golpeen con las pelotas de goma espuma. Si les golpean deberán sentarse en el suelo y se podrán salvar si por casualidad les cae un balón y lo cogen. Cuando todos los pollos estén muertos se hará el intercambio de papeles.

Juego 4 Campo: Se harán 4 grupos de 5 personas y se harán dos campos. Se delimitará el campo y trata de que el equipo que está en los extremos debe eliminar al equipo del centro con balón de gomaespuma. Fijaremos normas de dificultad según las características del grupo. El equipo del centro debe esquivar los balones, podrá obtener vida para salvar a algún compañero si coge el balón con las manos sin que haya botado; es decir; por el aire.

3. Vuelta a la calma:

Juego 5 Los bolos: Los alumnos se colocarán en grupos de cuatro personas. Tendrán que derribar los conos situados a una distancia de entre 5 y 7 metros en función del grupo. Los lanzamientos deben ser rodados por el suelo con la fuerza suficiente para tirarlos al suelo no basta con moverlos. Ganará el equipo que más puntos consiga, derribar un cono equivale a un punto.

- **Evaluación:** Hoja de registro de la actividad donde se indique asistencia y adherencia a dicha actividad. Valoración de conceptos actitudinales en relación a la actividad propuesta, compañeros, material, profesor, etc.

Feedbacks a plantear al alumno:

- Concurrente
- Comparativo
- Retardado
- Positivo

Bibliografía:

- Antón García, Juan L. (2011). *Balonmano recreativo, para todos y en cualquier lugar*. Editorial Gradagymnos. Madrid
- Barrachina Peris, Julio (2016). *Métodos de enseñanza en la educación física: enfoques innovadores para la enseñanza de competencias*. Editorial Inde. España
- Martínez Moret, Vicente. (2019). *Juegos 51 más: más de los mejores juegos de educación física de Juegos EF*. Editorial Autor. España

Objetivo Principal de la sesión: Favorecer el desplazamiento y botes a través del balonmano	
Objetivos Secundarios: <ul style="list-style-type: none"> Familiarización y amistad a través del balonmano Crear hábitos de actividad física 	Contenidos: <ul style="list-style-type: none"> Desplazamientos Manipulaciones Reflejos Lanzamientos Botes
Material: <ul style="list-style-type: none"> Pelotas de foam y balonmano Pañuelos Petos 	Recursos: <ul style="list-style-type: none"> Humanos: 1 monitor y 20 alumnos Espaciales: Pista del Pabellón Temporales: 1h
Metodología y estrategias de enseñanza: <ul style="list-style-type: none"> Desarrollo de los procesos cognitivos además se realizarán actividades que promuevan: la indagación, experimentación, descubrimiento y resolución de problemas. 	
Partes de la sesión: <p>1. Calentamiento:</p> <p>Juego 1 Come cocos: Los alumnos irán botando por las líneas de la pista de balonmano. Al encontrarse con un compañero harán las siguientes órdenes que diga el profesor:</p> <ul style="list-style-type: none"> Cambiar la dirección Botar con la otra mano Hacer un giro Intercambiar las pelotas <p>2. Parte principal:</p> <p>Juego 2. La estatua. Cada alumno irá botando la pelota por el espacio y a la señal del profesor se tiene que parar. Se pueden meter acciones como:</p> <ul style="list-style-type: none"> Sentarse en el suelo Ponerse por parejas, grupos de tres personas, etc. Tocar algo de color rojo, negro, azul, amarillo, etc. <p>Juego 3 Robacolas: Cada alumno irá botando con una pelota y un pañuelo colgando simulando una cola. Sin parar de botar, deben robar las colas de los compañeros y evitar que les roben las suyas. Normas:</p> <ul style="list-style-type: none"> Todas las colas deben ir colgando y visibles Para colocarme la cola me puedo salir fuera de la pista Ganan los alumnos que más colas hayan robado No se pueden proteger las colas con la mano <p>Juego 4 Los 10 pases: Por equipos, deben conseguir dar 10 pases y que todos los de su equipo den al menos un pase. Cada vez que lo realizan es un punto.</p> <p>Normas:</p> <ul style="list-style-type: none"> No se puede andar con el balón en las manos El que tiene el balón no puede estar más de 5 segundos con el balón en las manos Debe haber una distancia de seguridad de 1 metro entre el que tiene el balón y el del equipo rival. 	

<p>3. Vuelta a la calma: <i>Juego 5 El ratón y el gato:</i> Los alumnos se situarán sentados en círculo con los ojos cerrados. Un alumno se quedará de ratón el cual tendrá que poner la pelota al lado de algún compañero, que pasará a ser el gato. El gato se tendrá que levantar rápidamente y e intentar pillar al ratón antes de que se sienta en el sitio del gato. <i>Una variante puede ser jugar con dos ratones a la vez o dar varias vueltas.</i></p>
<ul style="list-style-type: none"> • Evaluación: Hoja de registro de la actividad donde se indique asistencia y adherencia a dicha actividad. Valoración de conceptos actitudinales en relación a la actividad propuesta, compañeros, material, profesor, etc. <p>Feedbacks a plantear al alumno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Concurrente • Comparativo • Retardado • Positivo
<p>Bibliografía:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Antón García, Juan L. (2011). <i>Balonmano recreativo, para todos y en cualquier lugar.</i> Editorial Gradagymnos. Madrid • Barrachina Peris, Julio (2016). <i>Métodos de enseñanza en la educación física: enfoques innovadores para la enseñanza de competencias.</i> Editorial Inde. España • Martínez Moret, Vicente. (2019). <i>Juegos 51 más: más de los mejores juegos de educación física de Juegos EF.</i> Editorial Autor. España

Nombre sesión: Desplazamientos ,botes y espacios	Nº 4	Nivel: 5y6º
Objetivo Principal de la sesión: Favorecer el desplazamiento, botes y espacios a través del balonmano		
<p>Objetivos Secundarios:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Familiarización y amistad a través del balonmano • Crear hábitos de actividad física 	<p>Contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desplazamientos • Manipulaciones • Reflejos • Lanzamientos • Botes 	
<p>Material:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pelotas de foam y balonmano • Conos • Aros de colores 	<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Humanos:1 monitor y 20 alumnos • Espaciales: Pista del Pabellón • Temporales: 1h 	
<p>Metodología y estrategias de enseñanza:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de los procesos cognitivos además se realizarán actividades que promuevan: la indagación, experimentación, descubrimiento y resolución de problemas. 		
<p>Partes de la sesión:</p> <p>1. Calentamiento: <i>Juego 1 Libre exploración:</i> Cada alumno con una pelota bota libremente por el espacio. Luego seguirán las indicaciones del profesor:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mano derecha • Mano izquierda • Alternando manos • Pasarse el balón por debajo de las piernas 		

<p>2. Parte principal:</p> <p>Juego 2. Contar el número de dedos: Juego por parejas. Un jugador debe botar el balón mientras se desplaza por el espacio. A su vez deberá contar el número de dedos que su compañero tiene extendidos. Cambia el rol cuando el jugador que bota el balón adivina tres veces el número de dedos del compañero.</p> <ul style="list-style-type: none"> . <p>Juego 3 Cruzar la frontera: Un alumno se la queda en el centro del campo, el resto de compañeros, cada uno con una pelota, deben de cruzar al campo contrario sin ser pillados. El que sea pillado se la queda.</p> <p>Juego 4 Relevos de pases: Dos equipos situados en la línea de fondo. Salen dos miembros de cada equipo, tienen que ir pasándose la pelota, dar la vuelta a un cono situado en media pista y dar el relevo a la pareja siguiente.</p> <p>Reglas:</p> <ul style="list-style-type: none"> No se pueden dar más de dos pasos con la posesión del balón. <p style="text-align: center;">3. Vuelta a la calma:</p> <p>Juego 5 Círculos de colores: Cada alumno irá botando una pelota. En la pista se colocarán aros de colores, también se pueden pintar con tizas si es posible, ya que es más seguro. Cuando el profesor nombre un color deben ocupar aros de ese color. Ganan punto las personas que primero entren en ese aro. Se puede cambiar la normas; por ejemplo al principio solo puede estar una persona por aro y e ir subiendo el número de personas por aro.</p> <ul style="list-style-type: none"> Evaluación: Hoja de registro de la actividad donde se indique asistencia y adherencia a dicha actividad. Valoración de conceptos actitudinales en relación a la actividad propuesta, compañeros, material, profesor, etc. <p>Feedbacks a plantear al alumno:</p> <ul style="list-style-type: none"> Concurrente Comparativo Retardado Positivo <p>Bibliografía:</p> <ul style="list-style-type: none"> Antón García, Juan L. (2011). <i>Balonmano recreativo, para todos y en cualquier lugar</i>. Editorial Gradagymnos. Madrid Barrachina Peris, Julio (2016). <i>Métodos de enseñanza en la educación física: enfoques innovadores para la enseñanza de competencias</i>. Editorial Inde. España Martínez Moret, Vicente. (2019). <i>Juegos 51 más: más de los mejores juegos de educación física de Juegos EF</i>. Editorial Autor. España

Nombre sesión: Botes y pases	Nº 5	Nivel: 5y6º
Objetivo Principal de la sesión: Favorecer el manejo de botes y pases a través del balonmano		
Objetivos Secundarios:		Contenidos:
<ul style="list-style-type: none"> Familiarización y amistad a través del balonmano Crear hábitos de actividad física 		<ul style="list-style-type: none"> Desplazamientos Manipulaciones Pases Botes

<p>Material:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pelotas de foam y balonmano • Conos • Petos 	<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Humanos: 1 monitor y 20 alumnos • Espaciales: Pista del Pabellón • Temporales: 1h
<p>Metodología y estrategias de enseñanza:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de los procesos cognitivos además se realizarán actividades que promuevan: la indagación, experimentación, descubrimiento y resolución de problemas. 	
<p>Partes de la sesión:</p> <p>1. Calentamiento:</p> <p>Juego 1 El lobo y cordero: Un alumno se la queda, es el lobo. El resto son los corderos y se situarán cada uno con una pelota dentro de cualquier círculo del campo. Cuando el profesor dice “el lobo no está aquí” pueden ir botando libremente por la pista, cuando diga “el lobo ha llegado”, el lobo debe de quitar la pelota a los corderos. No se puede pillar a los corderos que estén dentro de los círculos, pero eso si no se podrá estar más de 5 segundos dentro de los círculos. Al que pille pasa a ser lobo. Variante: meter más lobos</p> <p>2. Parte principal:</p> <p>Juego 2. Práctica de pases. Por parejas, se pasarán la pelota de distintas formas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Libre • Con la mano derecha • Con la mano izquierda • De pecho • Por encima de la cabeza • Por la espalda • Variando posición (de rodillas, sentados...) • Variante: aumentar la distancia. <p>Juego 3 El prisionero: Dos equipos, el equipo con la posesión de la pelota sitúa a un jugador dentro de un círculo. Tendrán que pasarse la pelota y el equipo defensor evitarlo. Cada pase completado se anotará un punto. Luego, cambio de rol.</p> <p>Juego 4 Mini balonmano: Dividiremos la pista a lo ancho donde se harán dos campos para jugar mini partidos con equipos de 5 jugadores. Normas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Que el balón pase por todos los jugadores del equipo • No puedo tener la posesión más de 5 segundos • No puedo dar más de dos pasos sin botar el balón <p>3. Vuelta a la calma:</p> <p>Juego 5 La bomba: Se harán dos grupos para que el juego sea más dinámico. Se deben de colocar en círculo y un alumno en el centro. El alumno del centro deberá de cerrar los ojos e ir contando en voz alta hasta 20 y dar una palmada. Mientras los demás alumnos se deberán pasar la pelota y el último que tenga la pelota al dar la palmada se la queda en el centro.</p>	

- **Evaluación:** Hoja de registro de la actividad donde se indique asistencia y adherencia a dicha actividad. Valoración de conceptos actitudinales en relación a la actividad propuesta, compañeros, material, profesor, etc.

Feedbacks a plantear al alumno:

- Concurrente
- Comparativo
- Retardado
- Positivo

Bibliografía:

- Antón García, Juan L. (2011). *Balonmano recreativo, para todos y en cualquier lugar*. Editorial Gradagymnos. Madrid
- Barrachina Peris, Julio (2016). *Métodos de enseñanza en la educación física: enfoques innovadores para la enseñanza de competencias*. Editorial Inde. España
- Martínez Moret, Vicente. (2019). *Juegos 51 más: más de los mejores juegos de educación física de Juegos EF*. Editorial Autor. España

Nombre sesión: Botes y pases	Nº 6	Nivel: 5y6º
Objetivo Principal de la sesión: Favorecer el manejo de botes y pases a través del balonmano		
Objetivos Secundarios: <ul style="list-style-type: none"> • Familiarización y amistad a través del balonmano • Crear hábitos de actividad física 		Contenidos: <ul style="list-style-type: none"> • Desplazamientos • Manipulaciones • Pases • Botes • Reflejos
Material: <ul style="list-style-type: none"> • Pelotas de foam y balonmano • Conos • Petos • Aros 		Recursos: <ul style="list-style-type: none"> • Humanos: 1 monitor y 20 alumnos • Espaciales: Pista del Pabellón • Temporales: 1h
Metodología y estrategias de enseñanza: <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de los procesos cognitivos además se realizarán actividades que promuevan: la indagación, experimentación, descubrimiento y resolución de problemas. 		
Partes de la sesión:		
<p>1. Calentamiento:</p> <p><i>Juego 1 Stop:</i> Todos por el espacio botando la pelota, uno se la queda. Para evitar ser pillado puedes decir "stop" y quedarte parado con las piernas. Tendrán que permanecer inmóviles hasta que otro compañero se acerque y le pase la pelota por debajo de las piernas. El que sea pillado pasa a pillar.</p>		
<p>2. Parte principal:</p> <p><i>Juego 2. Práctica de pases.</i> Por parejas, se pasarán la pelota de distintas formas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Libre • Con la mano derecha • Con la mano izquierda • De pecho • Por encima de la cabeza • Por la espalda • Variando posición (de rodillas, sentados...) 		

- Variante: aumentar la distancia.

Juego 3 El pañuelo. Dos equipos situados en la línea de fondo. Se enumerarán. El profesor en el centro con un pañuelo dirá un número, de cada equipo saldrá botando la pelota el integrante que tenga ese número. El más rápido deberá coger el pañuelo y volver con su equipo sin ser pillado, el que lo consiga ganará un punto. Si es pillado será para el equipo contrario.

Juego 4 Balón al rey: Dos equipos enfrentados, mediante pases deben lograr pasar la pelota a un jugador del equipo que se encontrará en una zona delimitada, sin que los rivales la intercepten. Cada vez que lo consigan se anotará un tanto.

3. Vuelta a la calma:

Juego 5 Las tres en raya: Se enfrentan dos tríos. Cada trío se dispondrán en la línea lateral, a una distancia se colocarán 9 aros simulando un tablero de 3 en raya. A la señal saldrá un alumno de cada equipo botando una pelota y con un peto simulando a la ficha de las 3 en raya. Debe colocar el peto dentro de un aro, volver y darle el relevo a un compañero que hará lo mismo. Gana el equipo que consiga 3 en raya. Cuando hayan colocado todos los petos, deberán salir y mover uno de sitio.

- **Evaluación:** Hoja de registro de la actividad donde se indique asistencia y adherencia a dicha actividad. Valoración de conceptos actitudinales en relación a la actividad propuesta, compañeros, material, profesor, etc.

Feedbacks a plantear al alumno:

- Concurrente
- Comparativo
- Retardado
- Positivo

Bibliografía:

- Antón García, Juan L. (2011). *Balonmano recreativo, para todos y en cualquier lugar*. Editorial Gradagymnos. Madrid
- Barrachina Peris, Julio (2016). *Métodos de enseñanza en la educación física: enfoques innovadores para la enseñanza de competencias*. Editorial Inde. España
- Martínez Moret, Vicente. (2019). *Juegos 51 más: más de los mejores juegos de educación física de Juegos EF*. Editorial Autor. España

Nombre sesión: pases y lanzamientos	Nº 7	Nivel: 5y6º
Objetivo Principal de la sesión: Favorecer el manejo de pases y lanzamientos a través del balonmano		
Objetivos Secundarios: <ul style="list-style-type: none"> • Familiarización y amistad a través del balonmano • Crear hábitos de actividad física 		Contenidos: <ul style="list-style-type: none"> • Desplazamientos • Manipulaciones • Pases • Botes • Lanzamientos
Material: <ul style="list-style-type: none"> • Pelotas de foam y balonmano • Conos • Petos 		Recursos: <ul style="list-style-type: none"> • Humanos: 1 monitor y 20 alumnos • Espaciales: Pista del Pabellón • Temporales: 1h

Metodología y estrategias de enseñanza:

- Desarrollo de los procesos cognitivos además se realizarán actividades que promuevan: la indagación, experimentación, descubrimiento y resolución de problemas.

Partes de la sesión:

1. Calentamiento:

Juego 1 Pelota que veo manotazo que le arreo: Todos los alumnos botando una pelota, tienen que intentar dar manotazos a las pelotas de los compañeros y evitar que le den a la suya.

Variante: botar con la mano no dominante.

2. Parte principal:

Juego 2. Pases en estrella: En quintetos, dispuestos formando una estrella, pasan la pelota saltándose al primer compañero de la derecha.

Juego 3 Práctica de tiros a portería: Hacer varias porterías y una ronda de lanzamientos donde vaya rotando el portero. Por ejemplo, si un alumno mete un lanzamiento dentro de la portería le toca ponerse de portero.

Lanzar de distintas formas:

- Libre
- Con la mano izquierda
- Con la mano derecha
- De cadera

Juego 4 Mini balonmano: Dividiremos la pista a lo ancho donde se harán dos campos para jugar mini partidos con equipos de 5 jugadores.

Normas:

- Que el balón pase por todos los jugadores del equipo
- No puedo tener la posesión más de 5 segundos
- No puedo dar más de dos pasos sin botar el balón

3. Vuelta a la calma:

Juego 5 Los bolos: Los alumnos se colocarán en grupos de cuatro personas. Tendrán que derribar los conos situados a una distancia de entre 5 y 7 metros en función del grupo. Los lanzamientos deben ser rodados por el suelo con la fuerza suficiente para tirarlos al suelo no basta con moverlos. Ganará el equipo que más puntos consiga, derribar un cono equivale a un punto.

- **Evaluación:** Hoja de registro de la actividad donde se indique asistencia y adherencia a dicha actividad. Valoración de conceptos actitudinales en relación a la actividad propuesta, compañeros, material, profesor, etc.

Feedbacks a plantear al alumno:

- Concurrente
- Comparativo
- Retardado
- Positivo

Bibliografía:

- Antón García, Juan L. (2011). *Balonmano recreativo, para todos y en cualquier lugar*. Editorial Gradagymnos. Madrid
- Barrachina Peris, Julio (2016). *Métodos de enseñanza en la educación física: enfoques innovadores para la enseñanza de competencias*. Editorial Inde. España
- Martínez Moret, Vicente. (2019). *Juegos 51 más: más de los mejores juegos de educación física de Juegos EF*. Editorial Autor. España

Nombre sesión: pases y lanzamientos		Nº 8	Nivel: 5y6º
Objetivo Principal de la sesión: Favorecer el manejo de pases y lanzamientos a través del balonmano			
Objetivos Secundarios: <ul style="list-style-type: none"> Familiarización y amistad a través del balonmano Crear hábitos de actividad física 		Contenidos: <ul style="list-style-type: none"> Desplazamientos Manipulaciones Pases Botes Lanzamientos 	
Material: <ul style="list-style-type: none"> Pelotas de foam y balonmano Conos Petos Aros 		Recursos: <ul style="list-style-type: none"> Humanos: 1 monitor y 20 alumnos Espaciales: Pista del Pabellón Temporales: 1h 	
Metodología y estrategias de enseñanza: <ul style="list-style-type: none"> Desarrollo de los procesos cognitivos además se realizarán actividades que promuevan: la indagación, experimentación, descubrimiento y resolución de problemas. 			
Partes de la sesión:			
<p>1. Calentamiento:</p> <p><i>Juego 1 Las 4 esquinas:</i> Grupos de 5. Cada alumno con una pelota, se colocan en forma de cuadrado, y uno en el centro del cuadrado. A la señal, los jugadores deben moverse y cambiar de esquina botando, y el jugador que se sitúa en el centro debe ocupar uno de los lugares libres. El jugador que se queda sin sitio libre pasa a ocupar el centro y se comienza de nuevo.</p>			
<p>2. Parte principal:</p> <p><i>Juego 2 Relevos de pases:</i> Dos equipos situados en la línea de fondo. Salen dos miembros de cada equipo, tienen que ir pasándose la pelota, dar la vuelta a un cono situado en media pista y dar el relevo a la pareja siguiente.</p> <p>Reglas:</p> <ul style="list-style-type: none"> No se pueden dar más de dos pasos con la posesión del balón. <p><i>Juego 3 Práctica de tiros a portería:</i> Hacer varias porterías y una ronda de lanzamientos donde vaya rotando el portero. Por ejemplo, si un alumno mete un lanzamiento dentro de la portería le toca ponerse de portero.</p> <p>Lanzar de distintas formas:</p> <ul style="list-style-type: none"> Libre Con la mano izquierda Con la mano derecha De cadera <p><i>Juego 4 El tesoro:</i> En el círculo central habrán conos. Cada equipo en una portería de balonmano, deben lanzar a un objetivo (darle a un poste, introducirla por un aro colgado de la portería, dibujado en una pared...), cuando lo consiguen, cogen un cono del centro del campo y llevan a su campo. Cuando no queden conos gana el equipo que más haya conseguido.</p>			
Vuelta a la calma:			
<p><i>Juego Círculos de colores:</i> Cada alumno irá botando una pelota. En la pista se colocarán aros de colores, también se pueden pintar con tizas si es posible, ya que es más seguro. Cuando el profesor nombre un color deben ocupar aros de</p>			

ese color. Ganan punto las personas que primero entren en ese aro. Se puede cambiar la normas: por ejemplo al principio solo puede estar una persona por aro y e ir subiendo el número de personas por aro.

- **Evaluación:** Hoja de registro de la actividad donde se indique asistencia y adherencia a dicha actividad. Valoración de conceptos actitudinales en relación a la actividad propuesta, compañeros, material, profesor, etc.

Feedbacks a plantear al alumno:

- Concurrente
- Comparativo
- Retardado
- Positivo

Bibliografía:

- Antón García, Juan L. (2011). *Balonmano recreativo, para todos y en cualquier lugar*. Editorial Gradagymnos. Madrid
- Barrachina Peris, Julio (2016). *Métodos de enseñanza en la educación física: enfoques innovadores para la enseñanza de competencias*. Editorial Inde. España
- Martínez Moret, Vicente. (2019). *Juegos 51 más: más de los mejores juegos de educación física de Juegos EF*. Editorial Autor. España

Nombre sesión: Mini balonmano	Nº 9	Nivel: 5y6º
Objetivo Principal de la sesión: Conocer los aspectos básicos del deporte del balonmano		
Objetivos Secundarios: <ul style="list-style-type: none"> • Familiarización y amistad a través del balonmano • Crear hábitos de actividad física 		Contenidos: <ul style="list-style-type: none"> • Desplazamientos • Manipulaciones • Pases • Botes • Lanzamientos
Material: <ul style="list-style-type: none"> • Pelotas de foam y balonmano • Conos • Petos 		Recursos: <ul style="list-style-type: none"> • Humanos: 1 monitor y 20 alumnos • Espaciales: Pista del Pabellón • Temporales: 1h
Metodología y estrategias de enseñanza: <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de los procesos cognitivos además se realizarán actividades que promuevan: la indagación, experimentación, descubrimiento y resolución de problemas. 		
Partes de la sesión:		
1. Calentamiento:		
<i>Juego 1 Cara-cruz:</i> Dos equipos situados en el medio campo, mirando cada uno a la portería. Cada alumno con una pelota. Unos serán cruz y otras caras. Cuando el profesor diga "cruz", dicho equipo saldrá botando hacia su portería y el equipo contrario deberá girarse rápidamente e intentar pillarlos		

2. Parte principal:

Juego 2 Práctica de tiros a portería: Hacer varias porterías y una ronda de lanzamientos donde vaya rotando el portero. Por ejemplo, si un alumno mete un lanzamiento dentro de la portería le toca ponerse de portero.

Lanzar de distintas formas:

- Libre
- Con la mano izquierda
- Con la mano derecha
- De cadera

Juego 3 Mini torneo balonmano: Dividiremos la pista a lo ancho donde se harán dos campos para jugar mini partidos con equipos de 5 jugadores. Los partidos serán de 10 min y se jugarán dos semifinales a la vez y finalmente la final y el tercer y cuarto puesto.

Normas:

- Que el balón pase por todos los jugadores del equipo
- No puedo tener la posesión más de 5 segundos
- No puedo dar más de dos pasos sin botar el balón

3. Vuelta a la calma:

Juego 4 El ratón y el gato: Los alumnos se situarán sentados en círculo con los ojos cerrados. Un alumno se quedará de ratón el cual tendrá que poner la pelota al lado de algún compañero, que pasará a ser el gato. El gato se tendrá que levantar rápidamente y e intentar pillar al ratón antes de que se sienta en el sitio del gato.

Una variante puede ser jugar con dos ratones a la vez o dar varias vueltas.

- **Evaluación:** Hoja de registro de la actividad donde se indique asistencia y adherencia a dicha actividad. Valoración de conceptos actitudinales en relación a la actividad propuesta, compañeros, material, profesor, etc.

Feedbacks a plantear al alumno:

- Concurrente
- Comparativo
- Retardado
- Positivo

Bibliografía:

- Antón García, Juan L. (2011). *Balonmano recreativo, para todos y en cualquier lugar*. Editorial Gradagymnos. Madrid
- Barrachina Peris, Julio (2016). *Métodos de enseñanza en la educación física: enfoques innovadores para la enseñanza de competencias*. Editorial Inde. España
- Martínez Moret, Vicente. (2019). *Juegos 51 más: más de los mejores juegos de educación física de Juegos EF*. Editorial Autor. España

Nombre sesión: Mini balonmano	Nº 10	Nivel: 5y6º
Objetivo Principal de la sesión: Conocer los aspectos básicos del deporte del balonmano		
Objetivos Secundarios: <ul style="list-style-type: none"> • Familiarización y amistad a través del balonmano • Crear hábitos de actividad física 		Contenidos: <ul style="list-style-type: none"> • Desplazamientos • Manipulaciones • Pases • Botes

	<ul style="list-style-type: none"> Lanzamientos
Material: <ul style="list-style-type: none"> Pelotas de foam y balonmano Conos Petos 	Recursos: <ul style="list-style-type: none"> Humanos: 1 monitor y 20 alumnos Espaciales: Pista del Pabellón Temporales: 1h
Metodología y estrategias de enseñanza: <ul style="list-style-type: none"> Desarrollo de los procesos cognitivos además se realizarán actividades que promuevan: la indagación, experimentación, descubrimiento y resolución de problemas. 	
Partes de la sesión: <p>1. Calentamiento:</p> <p>Juego 1 Come cocos: Los alumnos irán botando por las líneas de la pista de balonmano. Al encontrarse con un compañero harán las siguientes órdenes que diga el profesor:</p> <ul style="list-style-type: none"> Cambiar la dirección Botar con la otra mano Hacer un giro Intercambiar las pelotas <p>Variante: Que se le queden varios alumnos para pillar y deberán de ir todos por las líneas de la pista y botando la pelota</p> <p>2. Parte principal:</p> <p>Juego 2 Práctica de pases. Por parejas, se pasarán la pelota de distintas formas:</p> <ul style="list-style-type: none"> Libre Con la mano derecha Con la mano izquierda De pecho Por encima de la cabeza Por la espalda Variando posición (de rodillas, sentados...) Variante: aumentar la distancia. <p>Juego 3 Mini torneo balonmano: Dividiremos la pista a lo ancho donde se harán dos campos para jugar mini partidos con equipos de 5 jugadores. Los partidos serán de 10 min y se jugarán dos semifinales a la vez y finalmente la final y el tercer y cuarto puesto.</p> <p>Normas:</p> <ul style="list-style-type: none"> Que el balón pase por todos los jugadores del equipo No puedo tener la posesión más de 5 segundos No puedo dar más de dos pasos sin botar el balón <p>3. Vuelta a la calma:</p> <p>Juego 4 Las tres en raya: Se enfrentan dos tríos. Cada trío se dispondrán en la línea lateral, a una distancia se colocarán 9 aros simulando un tablero de 3 en raya. A la señal saldrá un alumno de cada equipo botando una pelota y con un peto</p>	

simulando a la ficha de las 3 en raya. Debe colocar el peto dentro de un aro, volver y darte el relevo a un compañero que hará lo mismo. Gana el equipo que consiga 3 en raya. Cuando hayan colocado todos los petos, deberán salir y mover uno de sitio.

- **Evaluación:** Hoja de registro de la actividad donde se indique asistencia y adherencia a dicha actividad. Valoración de conceptos actitudinales en relación a la actividad propuesta, compañeros, material, profesor, etc.

Feedbacks a plantear al alumno:

- Concurrente
- Comparativo
- Retardado
- Positivo

Bibliografía:

- Antón García, Juan L. (2011). *Balonmano recreativo, para todos y en cualquier lugar*. Editorial Gradagymnos. Madrid
- Barrachina Peris, Julio (2016). *Métodos de enseñanza en la educación física: enfoques innovadores para la enseñanza de competencias*. Editorial Inde. España
- Martínez Moret, Vicente. (2019). *Juegos 51 más: más de los mejores juegos de educación física de Juegos EF*. Editorial Autor. España

Nombre sesión: INICIACIÓN AL VOLEIBOL	Nº 1	Nivel: 5º y 6º de primaria
Objetivo Principal de la sesión: Iniciar al alumnado en voleibol		
Objetivos Secundarios: <ul style="list-style-type: none"> • Manejar el golpeo del balón con ambas manos 	Contenidos: <ul style="list-style-type: none"> • Toma de contacto: deportes individuales, colectivos, de adversario, alternativos, etc. • Iniciación al deporte adaptado al espacio, el tiempo y los recursos. 	
Material: <ul style="list-style-type: none"> • Balones de voleibol • Conos 	Recursos: <ul style="list-style-type: none"> • Humanos: 15 Discentes y monitor • Espaciales: Pista • Temporales: 60 minutos 	
Metodología y estrategias de enseñanza: <ul style="list-style-type: none"> • ASIGNACION DE TAREAS: una parte de las explicaciones y casi toda la práctica se introducen en las tareas para permitir una individualización del contenido y del ritmo de ejecución • DESCUBRIMIENTO GUIADO: el profesor guía a los alumnos a lo largo de una serie de problemas en los que se explotarán las soluciones y se toman decisiones para encontrar la que parece la más adecuada. 		

Partes de la sesión:

1. Calentamiento:

Movilidad articular de todo el cuerpo

Juego 1: Palomas y gavilanes: Dividimos al grupo-clase en dos: por un lado, habrá dos discentes que serán "gavilanes" y el resto serán "palomas". Se sitúan en dos extremos del terreno aros, que serán el palomar. Se colocan todas las palomas en uno de los dos palomares, y los dos discentes que hacen de gavilanes se sitúan en el centro del terreno. A mi señal, todos los alumnos/as con el rol de palomas deben cambiar de palomar, con la misión de no ser atrapados por un gavilán. Si las palomas son atrapadas, al inicio de la siguiente jugada ya tienen el nuevo rol de gavilán.

2. Parte principal:

Juego 2: Familiarización con el voleibol: Tras un breve recordatorio del voleibol y una lluvia de ideas para ver todo lo que conocen y recuerda, llega el turno de la familiarización con el material de voleibol. Les dejamos los balones de voleibol a los niños/as para que practiquen lo que recuerden o sepan (toque de dedos, pase de antebrazos, etc.).

Juego 3: Balones muy calientes: Se organizan en dos equipos. Cada uno se coloca en un espacio de juego dividido por una red en dos campos iguales. Los dos equipos tienen igual cantidad de balones. A la señal de la monitora, todos tienen que lanzarlos por encima de la red y dentro de los límites del campo contrario. Dejarán de lanzar balones cuando la monitora de la señal de parar el juego. No se puede lanzar de cualquier forma, sino utilizando diferentes formas de golpear el balón: por encima de la cabeza, por encima de la cintura, con una mano, con dos, etc. Gana el equipo que, cuando se para el juego, tiene menos balones en su campo.

Juego 4: Juego de dedos: Se organizan por tríos. El juego consiste en golpear el balón con los dedos de manera que suba verticalmente hasta una altura razonable (la que tendrá la mayoría de las veces durante el juego real). Los jugadores siguen siempre el mismo orden de golpeo. Gana el equipo que realiza un mayor número de golpes antes de que el balón caiga al suelo.

Juego 5: Juego de antebrazos: Se organizan por tríos. El juego consiste en golpear el balón con los antebrazos de manera que suba verticalmente hasta una altura razonable (la que tendrá la mayoría de las veces durante el juego real). Los jugadores siguen siempre el mismo orden de golpeo. Gana el equipo que realiza un mayor número de golpes antes de que el balón caiga al suelo.

3. Vuelta a la calma:

Juego 6: Simón dice: Uno de los participantes es el que dirige la acción. Los otros deben hacer lo que Simón dice. El truco está en la frase mágica que es "Simón dice". El último que vaya alcanzando las órdenes de Simón se sienta, y así sucesivamente, hasta que sólo quede uno en pie, que será el seguidor de Simón número uno.

Evaluación:

Durante la sesión la monitora comprobará que: 1. El discente adapta los desplazamientos a diferentes tipos de entornos y de actividades de iniciación deportiva; 2. Adapta el manejo de objetos (lanzamiento, recepción, golpe, etc.) a diferentes tipos de entornos y actividades de iniciación deportiva.

Feedbacks a plantear al alumno:

- Reflexión acerca de la importancia de la cooperación y trabajo en equipo de este deporte.
- Reflexión sobre la importancia de aceptar los resultados con deportividad en cualquier situación.

Bibliografía:

Normativa para consulta:

- Decreto n.º 198/2014, de 5 de septiembre, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.

Libros para consulta:

- Fuste, X.: Juegos de iniciación a los deportes colectivos. Paidotribo. Barcelona, 2014.
- García Jiménez, J.V.; López Miñarro, P.A.; García Pellicer, J.J. & Alonso Roque, J.I.: Educación física en educación primaria II. Diego Marín librero edito SL. Murcia, 2012.

Nombre sesión: INICIACIÓN AL VOLEIBOL	Nº 2	Nivel: 5º y 6º de primaria
Objetivo Principal de la sesión: Aprender el pase de dedos para controlar el balón		
Objetivos Secundarios: <ul style="list-style-type: none"> • Mejorar la coordinación de ambas manos 	Contenidos: <ul style="list-style-type: none"> • Toma de contacto: deportes individuales, colectivos, de adversario, alternativos, etc. • Iniciación al deporte adaptado al espacio, el tiempo y los recursos. 	
Material: <ul style="list-style-type: none"> • Balones de voleibol • Conos • Petos 	Recursos: <ul style="list-style-type: none"> • Humanos: 15 Discentes y monitor • Espaciales: Pista • Temporales: 60 minutos 	
Metodología y estrategias de enseñanza: <ul style="list-style-type: none"> • ASIGNACION DE TAREAS: una parte de las explicaciones y casi toda la práctica se introducen en las tareas para permitir una individualización del contenido y del ritmo de ejecución • DESCUBRIMIENTO GUIADO: el profesor guía a los alumnos a lo largo de una serie de problemas en los que se explotarán las soluciones y se toman decisiones para encontrar la que parece la más adecuada. • ENSEÑANZA RECÍPROCA: los alumnos trabajan por parejas y toman la responsabilidad de ciertas funciones de enseñanza, sobre todo de la retroalimentación 		
Partes de la sesión:		
<p>1. Calentamiento: <i>Movilidad articular de todo el cuerpo</i></p> <p><i>Juego 1: Atrapa la bandera:</i> Se dividen al grupo-clase en dos. Cada equipo estará situado en una parte del campo. El objetivo del juego será que, en un tiempo determinado por el monitor, cada equipo debe capturar las banderas del equipo contrario (petos) colocadas dentro de su área. Estas banderas serán custodiadas por su equipo. Cuando un jugador pasa al equipo contrario, puede</p>		

ser atrapado por un contrincante, y si esto ocurre debe sentarse hasta que un compañero de su equipo le choque la mano y lo salve. Si los jugadores están en su campo, están a salvo, puesto que no pueden ser pillados. Si un jugador pilla a un rival en su campo con una bandera en la mano, la bandera debe ser devuelta en el acto al jugador que le ha pillado, quien la depositará de inmediato en el área de su equipo. Al finalizar el tiempo marcado, el monitor señala el final del juego y gana el equipo que más banderas haya logrado.

2. Parte principal:

Juego 2: Explicación pase de dedos: Tras la explicación, los alumnos/as individualmente practican diferentes formas de golpear y controlar el balón por encima de la cabeza.

Juego 3: 1 con 1: Los discentes se dividen por parejas, uno a cada lado de la red. El juego consiste en tratar de hacer el máximo número de toques sin que el balón caiga al suelo, enviándolo al campo contrario en las mejores condiciones para que el compañero lo devuelva.

Variante 1: Realizar el ejercicio teniendo en cuenta las siguientes indicaciones: 1. Agarrando y soltando el balón por encima de la cabeza. 2. Con autopases antes de enviar el balón al otro campo. 3. Con pase de dedos directamente.

Variante 2: Con pase de dedos y pudiendo hacer autopases antes de enviar el balón al campo contrario. El saque se hace lanzando el balón por encima de la cabeza y dirigido al compañero. Si el balón toca el suelo del campo del contrario, conseguirá un punto. Cuando se acaba un partido, se cambia de compañero para jugar otro partido.

Juego 4: Las vocales: Grupos de 5 jugadores con un balón por grupo. Colocados en círculo, uno cualquiera golpea el balón hacia arriba con toque de dedos gritando A. El balón se golpea sucesivamente por los distintos jugadores sin que toque el suelo y a cada golpeo se grita una vocal. Si el balón cae al suelo se comienza de nuevo. Al jugador que le toque la U debe intentar impactar el balón contra algún compañero. Si el balón es cogido al vuelo por algún compañero el último en golpearlo suma un punto negativo. Si el balón impacta contra un jugador (sin que llegue a cogerlo) el punto será para este último. Si un jugador acumula tres puntos es eliminado.

3. Vuelta a la calma:

Juego 5: El pistolero: Todos los niños/as se colocan en círculo y el monitor se sitúa en el centro del círculo, el cual irá "disparando" señalando con el dedo a uno de los discentes del círculo. Éste debe agacharse, para permitir a los compañeros que tiene a sus dos lados (derecha e izquierda) "dispararse" entre sí. El primero que "dispare" gana. Cuando un participante dispara a otro y lo "mata" este se queda sentado. Finalmente, cuando todos los niños estén sentados, a excepción de dos, se hace un duelo.

Evaluación:

Durante la sesión la monitora comprobará que el discente: 1. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio temporales; y 2. Tiene interés por mejorar las capacidades físicas.

Feedbacks a plantear al alumno:

- ¿Qué tipo de golpeo es mejor para cada momento?
- ¿El hecho de no lograr el golpeo perfecto quiere decir que no eres bueno/a en este deporte? ¿Es motivo para desanimarse o, más bien, un motivo para intentarlo con más ganas?

Bibliografía:

Normativa para consulta:

- Decreto n.º 198/2014, de 5 de septiembre, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.

Libros para consulta:

- Fuste, X.: Juegos de iniciación a los deportes colectivos. Paidotribo. Barcelona, 2014.
- García Jiménez, J.V.; López Miñarro, P.A.; García Pellicer, J.J. & Alonso Roque, J.I.: Educación física en educación primaria II. Diego Marín librero edito SL. Murcia, 2012.

Nombre sesión: INICIACIÓN AL VOLEIBOL	Nº 3	Nivel: 5º y 6º de primaria
Objetivo Principal de la sesión: Aprender el pase de antebrazos para controlar el balón		
Objetivos Secundarios: <ul style="list-style-type: none"> • Afianzar el pase de dedos • Mejorar la coordinación de ambas manos 	Contenidos: <ul style="list-style-type: none"> • Toma de contacto: deportes individuales, colectivos, de adversario, alternativos, etc. • Iniciación al deporte adaptado al espacio, el tiempo y los recursos. 	
Material: <ul style="list-style-type: none"> • Balones de voleibol • Balón hinchable grande • Conos • Petos 	Recursos: <ul style="list-style-type: none"> • Humanos: 15 Discentes y monitor • Espaciales: Pista • Temporales: 60 minutos 	
Metodología y estrategias de enseñanza: <ul style="list-style-type: none"> • ASIGNACION DE TAREAS: una parte de las explicaciones y casi toda la práctica se introducen en las tareas para permitir una individualización del contenido y del ritmo de ejecución • DESCUBRIMIENTO GUIADO: el profesor guía a los alumnos a lo largo de una serie de problemas en los que se explotarán las soluciones y se toman decisiones para encontrar la que parece la más adecuada. • ENSEÑANZA EN GRUPOS PEQUEÑOS: a los alumnos se les atribuyen diversos roles, y entre ellos van creando un aprendizaje grupal. 		
Partes de la sesión:		
1. Calentamiento: <i>Movilidad articular de todo el cuerpo</i> <i>Juego 1: La Cola del Zorro:</i> Todos los discentes llevan un peto colgado en la cintura, en su parte posterior. El juego consiste en Intentar capturar el peto (cola del zorro) de los demás compañeros/as. Peto capturado se cuelga en la cintura fuera del terreno delimitado. Se entra y se sigue jugando. Gana el que más colas de zorro consiga. Se realizarán varias rondas, de varios minutos de duración cada una. Al final, gana aquel que haya logrado conseguir más colas de zorro a lo largo de todas las rondas realizadas.		
2. Parte principal:		

Juego 2: Explicación pase de antebrazos: Tras la explicación, dejamos una fase de exploración para que los alumnos practiquen individualmente las formas de controlar el balón con diferentes golpes de antebrazos.

Juego 3: 1 con 1: Tiene que hacer toques teniendo en cuenta lo siguiente: 1. Hay que agarrar y soltar el balón por debajo de la cintura. 2. Con golpeo de antebrazos. 3. Alternando el pase de dedos y el de antebrazos, según quiera cada uno.

Juego 4: 1 con 1+1: Se organizan por tríos. Uno a cada lado de la red y el tercero (+1) hace funciones de colocador para los dos campos y, de forma alternativa, pasa por debajo de la red y colabora con los dos lados para mantener el balón en juego el mayor tiempo posible. Los pases son de antebrazos y tienen que conseguir hacer tres toques.

Juego 5: Playa-Vóley: Todos los alumnos se colocan en una zona en la que no haya red y, con un balón hinchable (grande), juegan a intentar mantenerlo en el aire el mayor tiempo posible, con los diferentes tipos de golpes aprendidos hasta el momento. La monitora puede introducir más balones al mismo tiempo.

3. Vuelta a la calma:

Juego 6: La fotografía: los discentes van desplazándose por la pista libremente, y a la señal del discente, se realiza la fotografía: los alumnos/as deben adoptar cada vez posturas diferentes y mantenerse así durante varios segundos. El que se vaya moviendo antes de acabar los segundos pertinentes, se va sentando.

Evaluación:

Durante la sesión la monitora comprobará que el discente: 1. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio temporales; y 2. Tiene interés por mejorar las capacidades físicas.

Feedbacks a plantear al alumno:

- ¿Qué tipo de pase les resulta más fácil?
- Reflexión acerca de la importancia que tiene el practicar más aquello que más complicado nos resulta o que menos nos gusta.

Bibliografía:

Normativa para consulta:

- Decreto n.º 198/2014, de 5 de septiembre, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.

Libros para consulta:

- Fuste, X.: Juegos de iniciación a los deportes colectivos. Paidotribo. Barcelona, 2014.
- García Jiménez, J.V.; López Miñarro, P.A.; García Pellicer, J.J. & Alonso Roque, J.I.: Educación física en educación primaria II. Diego Marin librero edito SL. Murcia, 2012.

Nombre sesión: INICIACIÓN AL VOLEIBOL	Nº 4	Nivel: 5º y 6º de primaria
Objetivo Principal de la sesión: Trabajar los saques de voleibol		
Objetivos Secundarios: <ul style="list-style-type: none"> • Afianzar las diferentes clases de toques y pases 	Contenidos: <ul style="list-style-type: none"> • Esfuerzo en la práctica diaria de actividad física 	

<p>Material:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Balones de voleibol • Conos • Bancos suecos 	<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Humanos: 15 Discentes y monitor • Espaciales: Pista • Temporales: 60 minutos
<p>Metodología y estrategias de enseñanza:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ASIGNACION DE TAREAS: una parte de las explicaciones y casi toda la práctica se introducen en las tareas para permitir una individualización del contenido y del ritmo de ejecución • DESCUBRIMIENTO GUIADO: el profesor guía a los alumnos a lo largo de una serie de problemas en los que se explotarán las soluciones y se toman decisiones para encontrar la que parece la más adecuada. • RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS: el profesor plantea un problema o reto y los alumnos deben resolverlo explorando y explotando una gran variedad de respuestas. 	
<p>Partes de la sesión:</p> <p>1. Calentamiento:</p> <p><i>Movilidad articular de todo el cuerpo</i></p> <p><i>Juego 1: Cadena corta:</i> Comienzan pillando dos alumnos al resto de compañeros/as. Cada vez que pillan se unen a la cadena, pero cuando sean cuatro la cadena se parte en dos parejas. Y así sucesivamente. El juego termina cuando todos/as son atrapados.</p> <p><i>Juego 2: Cadena larga:</i> Comienzan pillando dos alumnos al resto de compañeros/as. Cada vez que pillan se unen a la cadena, y así sucesivamente hasta conseguir que la cadena sea muy larga. El juego termina cuando todos/as son atrapados.</p> <p>2. Parte principal:</p> <p><i>Juego 3: Aprendamos el saque:</i> Practicaremos el tipo de saque que más vamos a utilizar y que más sencillo resulta: saque de mano baja. Dividimos a los discentes en dos grupos, y cada grupo va a una parte del campo de voleibol, separado por la red. De uno en uno irán practicando el saque de mano baja intentando que pase por encima de la red. Una vez realizado el saque pasan al equipo contrario, y cuando sea su turno, repiten saque.</p> <p><i>Juego 4: Circuito:</i> Circuito de cinco estaciones en las que se trabajará 2 minutos con 30 segundos de pausa para el cambio. Se realizará 2 veces dejando 1 minuto de pausa entre serie y serie. El circuito se realiza por parejas y consistirá en lo siguiente:</p> <ol style="list-style-type: none"> Pases verticales de dedos contra una pared. Toques de antebrazo a uno y otro lado de un banco sueco. Saque de mano baja con precisión sobre un blanco en la pared. Toques de dedos y antebrazo a uno y otro lado de un banco sueco. Saques sobre la red. <p>3. Vuelta a la calma:</p> <p><i>Juego 5: La bomba:</i> Se forma un círculo y todos de pie. Los discentes del círculo tienen una pelota que tiene que ir pasándose de uno a otro en la mano. En el centro del círculo hay un alumno que hace de reloj: cuenta hasta el número que el monitor le indique y, cuando haya llegado, da una palmada y dice: "Bomba".</p>	

El que tenga la pelota en ese momento se tiene que sentar en el suelo y el juego continua.

Evaluación:

Durante la sesión la monitora comprobará que el discente: Respeta la diversidad de realidades corporales y de niveles de competencia motriz entre los niños de la clase

Feedbacks a plantear al alumno:

- ¿Qué podemos hacer si nos encontramos con un compañero/a al que le cuesta superar cierta actividad motriz con soltura?
- Reflexión acerca de la idea de ayudar a otros compañeros a superar ciertas situaciones, compartiendo opiniones y puntos de vista.

Bibliografía:

Normativa para consulta:

- Decreto n.º 198/2014, de 5 de septiembre, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.

Libros para consulta:

- Fuste, X.: Juegos de iniciación a los deportes colectivos. Paidotribo. Barcelona, 2014.
- García Jiménez, J.V.; López Miñarro, P.A.; García Pellicer, J.J. & Alonso Roque, J.I.: Educación física en educación primaria II. Diego Marin librero edito SL. Murcia, 2012.

Nombre sesión: INICIACIÓN AL VOLEIBOL	Nº 5	Nivel: 5º y 6º de primaria
Objetivo Principal de la sesión: Mejorar los saques y recepciones		
Objetivos Secundarios: <ul style="list-style-type: none"> • Mejorar los aspectos técnicos del voleibol aprendidos hasta el momento 	Contenidos: <ul style="list-style-type: none"> • Uso adecuado de las habilidades y estrategias básicas del juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación/oposición. • Respeto al jugador con el rol contrario en el juego: desarrollo de la empatía 	
Material: <ul style="list-style-type: none"> • Balones de voleibol • Conos • Petos 	Recursos: <ul style="list-style-type: none"> • Humanos: 15 Discentes y monitor • Espaciales: Pista • Temporales: 60 minutos 	
Metodología y estrategias de enseñanza: <ul style="list-style-type: none"> • ASIGNACION DE TAREAS: una parte de las explicaciones y casi toda la práctica se introducen en las tareas para permitir una individualización del contenido y del ritmo de ejecución • DESCUBRIMIENTO GUIADO: el profesor guía a los alumnos a lo largo de una serie de problemas en los que se explotarán las soluciones y se toman decisiones para encontrar la que parece la más adecuada. • ENSEÑANZA EN GRUPOS PEQUEÑOS: a los alumnos se les atribuyen diversos roles, y entre ellos van creando un aprendizaje grupal. 		

Partes de la sesión:

1. Calentamiento:

Movilidad articular de todo el cuerpo

Juego 1: Petrificado: Todos los niños/as repartidos por una zona determinada, donde dos o tres se la quedan. Su misión será ir tocando al resto de compañeros, y cuando tocan a alguien, ese niño/a debe quedarse inmóvil con los brazos en cruz y las piernas abiertas. Sólo podrá volver a moverse cuando alguno de sus compañeros que todavía no han sido petrificados, pase por debajo de sus piernas. El juego termina cuando todos los niños/as están petrificados. Se realizan varias rondas de este juego de calentamiento.

2. Parte principal:

Juego 2: Rey de la pista: Se colocan todos los discentes en la pista de voleibol por parejas (o incluso algún trío si no son pares), cada uno con su balón. A la señal de la monitora empiezan a dar toques verticales a sus balones, pasándoselo entre ellos, practicando el toque y la recepción. Hay tres vidas, y se pierde una vida cada vez que se cae el balón al suelo. Cuando hayan perdido todas sus vidas, la pareja sale de la pista y siguen practicando toques y recepciones fuera. Gana la pareja que consiga quedarse la última.

Juego 3: Mini torneo: Comenzaremos explicando un poco las reglas básicas del voleibol, los sets, tiempos, puntos, faltas, equipos (con delanteros y zagueros), etc. Una vez recordado, dividiremos a los alumnos en 4 equipos homogéneos los cuales disputaran una liguilla y ganara el que más puntos saque a ida y vuelta. Se jugará con todas las reglas, aunque varíe el número de participantes. Al inicio de cada partido y al final los jugadores de cada equipo deberán saludarse y despedirse uno a uno.

3. Vuelta a la calma:

Juego 4: El director de orquesta: Los jugadores se sientan en círculo y pactan a uno de ellos para que marque el ritmo de las palmadas o proponga movimientos. Otro jugador permanecerá en el centro y su misión es descubrir quién es el "director de orquesta".

Evaluación:

Durante la sesión la monitora comprobará que el discente: Distingue en juegos y deportes individuales y colectivos estrategias de cooperación y de oposición

Feedbacks a plantear al alumno:

- Reflexión acerca de los resultados obtenidos. ¿Qué les hizo anotar punto o no anotar? ¿Crearon buenas estrategias grupales? ¿Actuaron como grupo o de manera individual?

Bibliografía:

Normativa para consulta:

- Decreto n.º 198/2014, de 5 de septiembre, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.

Libros para consulta:

- Fuste, X.: Juegos de iniciación a los deportes colectivos. Paidotribo. Barcelona, 2014.
- García Jiménez, J.V.; López Miñarro, P.A.; García Pellicer, J.J. & Alonso Roque, J.I.: Educación física en educación primaria II. Diego Marin librero edito SL. Murcia, 2012.

Nombre sesión: INICIACIÓN AL VOLEIBOL	Nº 6	Nivel: 5º y 6º de primaria
Objetivo Principal de la sesión: Aprender y practicar la técnica del bloqueo y remate		
Objetivos Secundarios: <ul style="list-style-type: none"> Coordinar los saltos con los desplazamientos 	Contenidos: <ul style="list-style-type: none"> Uso adecuado de las habilidades y estrategias básicas del juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación/oposición. Autonomía e iniciativa personal 	
Material: <ul style="list-style-type: none"> Balones de voleibol Petos 	Recursos: <ul style="list-style-type: none"> Humanos: 15 Discentes y monitor Espaciales: Pista Temporales: 60 minutos 	
Metodología y estrategias de enseñanza: <ul style="list-style-type: none"> ASIGNACION DE TAREAS: una parte de las explicaciones y casi toda la práctica se introducen en las tareas para permitir una individualización del contenido y del ritmo de ejecución DESCUBRIMIENTO GUIADO: el profesor guía a los alumnos a lo largo de una serie de problemas en los que se explotarán las soluciones y se toman decisiones para encontrar la que parece la más adecuada. ENSEÑANZA EN GRUPOS PEQUEÑOS: a los alumnos se les atribuyen diversos roles, y entre ellos van creando un aprendizaje grupal. 		
Partes de la sesión:		
<p>1. Calentamiento: <i>Movilidad articular de todo el cuerpo</i></p> <p><i>Juego 1: El comecocos:</i> Todos los alumnos/as irán corriendo por las líneas pintadas en el suelo de la pista y tendrán el rol de "cocos". Un alumno o alumna tendrá el rol de "comecocos" y tendrá que ir pillando al resto. No se podrá dar media vuelta, correr o salirse de las líneas. En el caso de que dos cocos se encuentren frente a frente no podrán cruzarse y tendrán que dar media vuelta. El niño atrapado intercambiará su rol con el comecocos.</p>		
<p>2. Parte principal:</p> <p><i>Juego 2: Breve explicación sobre remate y bloqueo:</i> Se hacen equipos de cuatro componentes. Cada uno se sitúa en la posición que le corresponda para realizar el ejercicio. Desde la línea de fondo, saca el 1º, el 2º recibe y coloca, el 3º remata y el 4º bloquea. Luego se intercambian los papeles para que todos pasen por todas las posiciones.</p> <p><i>Juego 3: Guerra de saques:</i> Los alumnos/as se organizan en dos grupos que se sitúan al fondo de ambos lados de los campos. Todos tienen balones y, a la señal del maestro, tienen que hacer saques de abajo para pasarlos al campo contrario. Los del campo contrario pueden acercarse a la red para hacer bloqueos y remates. A la nueva señal del maestro, todos pararán y ganará el equipo que tenga menos balones en su campo.</p> <p><i>Juego 4: Super-Voley con bloqueo:</i> Se organizan los discentes en dos equipos, cada uno en un campo. Se juega con dos balones a la vez, que salen de cada uno de los campos al mismo tiempo. Cada equipo tiene que pasarse el balón hasta que lo hayan tocado todos sus componentes. El último debe lanzarlo al otro</p>		

campo por encima de la red dentro de los límites del campo contrario. Esto supone que el alumno esté pendiente del balón de su propio campo y del que viene del campo adversario. Uno o varios jugadores pueden aproximarse a la red para tratar de interceptar (bloquear) el balón que viene del campo contrario. El punto se consigue cuando el balón cae en el campo del oponente, o si éste lo envía fuera de los límites del campo. Los balones que pasan por debajo de la red se consideran fuera. Gana el equipo que consigue 5 puntos.

3. Vuelta a la calma:

Juego 5: La bomba: Se forma un círculo y todos de pie. Los discentes del círculo tienen una pelota que tiene que ir pasándose de uno a otro en la mano. En el centro del círculo hay un alumno que hace de reloj: cuenta hasta el número que el monitor le indique y, cuando haya llegado, da una palmada y dice: "Bomba". El que tenga la pelota en ese momento se tiene que sentar en el suelo y el juego continúa.

Evaluación:

Durante la sesión la monitora comprobará que el discente: Comprende las explicaciones y afianza los conocimientos practicados hasta el momento presente.

Feedbacks a plantear al alumno:

- Reflexión grupal: Puesta en común de cualquier tipo de dudas de todo lo aprendido hasta el momento.
- Autocorrecciones: Pongamos en práctica la autocrítica ¿alguien cree que podría mejorar en algún aspecto referente a la práctica? Ponerlo en común, dado que su visión podría ayudar a otros compañeros.

Bibliografía:

Normativa para consulta:

- Decreto n.º 198/2014, de 5 de septiembre, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.

Libros para consulta:

- Fuste, X.: Juegos de iniciación a los deportes colectivos. Paidotribo. Barcelona, 2014.
- García Jiménez, J.V.; López Miñarro, P.A.; García Pellicer, J.J. & Alonso Roque, J.I.: Educación física en educación primaria II. Diego Marin librero edito SL. Murcia, 2012.

Nombre sesión: INICIACIÓN AL VOLEIBOL	Nº 7	Nivel: 5º y 6º de primaria
Objetivo Principal de la sesión: Realizar jugadas con un tercer jugador		
Objetivos Secundarios: <ul style="list-style-type: none"> • Afianzar bloqueo • Fomentar la comunicación entre los miembros de un mismo equipo para jugar siempre con 3 toques 	Contenidos: <ul style="list-style-type: none"> • Aceptación natural de la consecuencia de jugar (ganar y perder): reflexión y debate 	
Material: <ul style="list-style-type: none"> • Balones de voleibol • Conos • Petos 	Recursos: <ul style="list-style-type: none"> • Humanos: 15 Discentes y monitor • Espaciales: Pista • Temporales: 60 minutos 	

Metodología y estrategias de enseñanza:

- **DESCUBRIMIENTO GUIADO:** el profesor guía a los alumnos a lo largo de una serie de problemas en los que se explotarán las soluciones y se toman decisiones para encontrar la que parece la más adecuada.
- **ENSEÑANZA EN GRUPOS PEQUEÑOS:** a los alumnos se les atribuyen diversos roles, y entre ellos van creando un aprendizaje grupal.

Partes de la sesión:

1. Calentamiento:

Movilidad articular de todo el cuerpo

Juego 1: Araña peluda: Todos los alumnos/as a una parte del campo, dividido por una línea. En la línea se coloca solo un jugador, que posee el rol de "araña". A la señal de la monitoría, todos cruzan intentando no ser atrapados por la araña. Si son atrapados se quedan a pillar en la línea con la araña.

Variante 1: Haremos una segunda ronda, pero ahora en lugar de haber sólo una línea de araña, pondremos dos líneas. Ahora hay doble línea de araña que cruzar, por tanto, el juego se complica. Los discentes seguirán las mismas normas que en el juego anterior.

2. Parte principal:

Juego 2: 3 con 3: Se organizan grupos de seis jugadores. Se les recuerda que tienen que hacer 3 toques. En cada jugada, al sacar, dos reciben y uno coloca y, cuando devuelven el balón del otro campo, dos defienden y uno bloquea. En cada jugada deben tocar el balón todos los miembros del mismo equipo. El balón se pasa al campo contrario con pase de dedos. El balón se pone en juego con un saque de abajo. El primer toque puede ser de dedos o antebrazos, pero el segundo (colocación) debe ser de dedos.

Juego 3: 3 contra 3: Se organizan grupos de seis componentes, tres en cada campo. Hay que hacer siempre 3 toques. Es importante respetar las normas del juego. El saque se hace de abajo y dirigido a un jugador contrario. Gana el equipo que consiga 7 puntos.

Variante 1: Cuando acaban su partido, los alumnos cambian de trío para jugar otro partido.

3. Vuelta a la calma:

Juego 4: Tocar colores: La monitora irá diciendo qué colores deben buscar en toda la pista y tocar. El último que llegue a tocar el color indicado se irá sentando, y así sucesivamente.

Evaluación:

Durante la sesión la monitora comprobará que el discente: Muestra buena disposición para solucionar conflictos de manera razonable

Feedbacks a plantear al alumno:

- Puesta en común para que los alumnos expliquen las estrategias que han utilizado para conseguir que el balón no caiga al suelo. Ya se conocen los elementos básicos para jugar: pase de dedos, pase de antebrazos, saque de abajo, bloqueo y remate. Los alumnos aportan sus sensaciones y experiencias, tratando de expresar en qué momentos han tenido mayores dificultades para jugar.

<p>Bibliografía:</p> <p>Normativa para consulta:</p> <ul style="list-style-type: none"> Decreto n.º 198/2014, de 5 de septiembre, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia. <p>Libros para consulta:</p> <ul style="list-style-type: none"> Fuste, X.: Juegos de iniciación a los deportes colectivos. Paidotribo. Barcelona, 2014. García Jiménez, J.V.; López Miñarro, P.A.; García Pellicer, J.J. & Alonso Roque, J.I.: Educación física en educación primaria II. Diego Marin librero edito SL. Murcia, 2012.
--

<p>Nombre sesión: INICIACIÓN AL VOLEIBOL</p>	<p>Nº 8</p>	<p>Nivel: 5º y 6º de primaria</p>
<p>Objetivo Principal de la sesión: Conocer las diferentes tácticas tanto de ataque como de defensa.</p>		
<p>Objetivos Secundarios:</p> <ul style="list-style-type: none"> Respetar las normas Respetar a los compañeros 	<p>Contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Uso adecuado de las habilidades y estrategias básicas del juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación/oposición. 	
<p>Material:</p> <ul style="list-style-type: none"> Balones de voleibol Conos Petos 	<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Humanos: 15 Discentes y monitor Espaciales: Pista Temporales: 60 minutos 	
<p>Metodología y estrategias de enseñanza:</p> <ul style="list-style-type: none"> DESCUBRIMIENTO GUIADO: el profesor guía a los alumnos a lo largo de una serie de problemas en los que se explotarán las soluciones y se toman decisiones para encontrar la que parece la más adecuada. ENSEÑANZA EN GRUPOS PEQUEÑOS: a los alumnos se les atribuyen diversos roles, y entre ellos van creando un aprendizaje grupal. 		
<p>Partes de la sesión:</p> <p>1. Calentamiento: <i>Movilidad articular de todo el cuerpo</i></p> <p><i>Juego 1: Polis y cacos:</i> Dos equipos, uno hace de polis y otro de ladrones. Los polis tienen que pillar a los ladrones y meterlos en la "cárcel" (una portería o cuadrado formado con conos). Los ladrones se pueden salvar entre ellos cuando uno que no esté pillado le de la mano a otro que esté en la cárcel. Cuando todos los ladrones están en la cárcel, hay cambio de rol.</p> <p>2. Parte principal: <i>Juego 2: Minitorneo de voleibol "2 contra 2":</i> Las reglas son las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se debe intentar hacer jugadas siempre de 3 toques. - Se juega con saque de abajo. - El balón se puede pasar al campo contrario de dedos o de antebrazos. - Gana la pareja que consiga 9 puntos. - Cuando una pareja gana, un miembro debe cambiarse por otro de la otra pareja. Las nuevas parejas buscarán otra pareja para jugar. Así hasta que hayan jugado todos con todos. 		

- No hay árbitros, por lo que son los propios alumnos los que deben velar por el cumplimiento de las normas, con la supervisión de la monitora.
- El ganador del torneo será aquel alumno que gane más partidos. En caso de empate, los ganadores serán todos los "empatados".

3. Vuelta a la calma:

Juego 3: El pistolero: Todos los niños/as se colocan en círculo y el monitor se sitúa en el centro del círculo, el cual irá "disparando" señalando con el dedo a uno de los discentes del círculo. Éste debe agacharse, para permitir a los compañeros que tiene a sus dos lados (derecha e izquierda) "dispararse" entre sí. El primero que "dispare" gana. Cuando un participante dispara a otro y lo "mata" este se queda sentado. Finalmente, cuando todos los niños estén sentados, a excepción de dos, se hace un duelo.

Evaluación:

Durante la sesión la monitora comprobará que el discente: Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices

Feedbacks a plantear al alumno:

- Al finalizar el torneo, la monitora hará una breve puesta en común e incidirá en la importancia de hacer siempre 3 toques en cada jugada, respetando las normas de juego establecidas. Los alumnos participarán activamente dando su opinión sobre qué les ha parecido el torneo, explicando en qué momentos han tenido mayores dificultades para jugar y qué estrategias han utilizado para conseguir los puntos.

Bibliografía:

Normativa para consulta:

- Decreto n.º 198/2014, de 5 de septiembre, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.

Libros para consulta:

- Fuste, X.: Juegos de iniciación a los deportes colectivos. Paidotribo. Barcelona, 2014.
- García Jiménez, J.V.; López Miñarro, P.A.; García Pellicer, J.J. & Alonso Roque, J.I.: Educación física en educación primaria II. Diego Marin librero edito SL. Murcia, 2012.

Nombre sesión: INICIACIÓN AL VOLEIBOL	Nº 9	Nivel: 5º y 6º de primaria
Objetivo Principal de la sesión: Repasar la totalidad de contenidos trabajados en sesiones anteriores		
Objetivos Secundarios: <ul style="list-style-type: none"> • Respetar normas • Respetar compañeros 	Contenidos: <ul style="list-style-type: none"> • Uso adecuado de las habilidades y estrategias básicas del juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación/oposición. 	
Material: <ul style="list-style-type: none"> • Balones de voleibol • Conos • Aros • Petos 	Recursos: <ul style="list-style-type: none"> • Humanos: 15 Discentes y monitor • Espaciales: Pista • Temporales: 60 minutos 	

Metodología y estrategias de enseñanza:

- **DESCUBRIMIENTO GUIADO:** el profesor guía a los alumnos a lo largo de una serie de problemas en los que se explotarán las soluciones y se toman decisiones para encontrar la que parece la más adecuada.
- **ENSEÑANZA EN GRUPOS PEQUEÑOS:** a los alumnos se les atribuyen diversos roles, y entre ellos van creando un aprendizaje grupal.
- **RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS:** el profesor plantea un problema o reto y los alumnos deben resolverlo explorando y explotando una gran variedad de respuestas

Partes de la sesión:

1. Calentamiento:

Movilidad articular de todo el cuerpo

Juego 1: Cazafantasmas: Se la quedan 4-5 con un aro grande en la mano, que tendrán el rol de "Cazafantasmas". El resto de niños/as son los fantasmas. Los Cazafantasmas tienen que pillar a los fantasmas y meterlos en la guarida: una zona delimitada con conos. Para conseguir meter a todos los fantasmas en la guarida disponen de un tiempo limitado por la monitora: 3-4 minutos.

Variante 1: Se forma otro equipo de Cazafantasmas y se repite.

2. Parte principal:

Juego 2: Práctica individual: Cada alumno con un balón dispone de 5 minutos para realizar cuantos ejercicios quiera que estén relacionados con todo lo visto hasta el momento.

Juego 3: Circuito con estaciones: Los alumnos/as se organizan en grupos de 4 o 5 discentes cada uno. Cada estación será de 2 minutos de actividad y 30 segundos de pausa (12 minutos en total) con una sola serie. Posteriormente, cada alumno dispondrá de tres intentos para realizar cada estación con anotación de resultados.

- a) Autopases verticales de dedos (al menos 5).
- b) Autopases verticales de antebrazo (al menos 5).
- c) Saque de seguridad en la cancha (al menos 1 de 3).
- d) Saque de seguridad con precisión (al menos 1 de 3).
- e) Pases de dedos entre varios compañeros.

Juego 4: Mini partido de 6x6: Las reglas son las siguientes:

- Hacer 3 toques antes de pasar el balón al campo contrario.
- Se pueden dar toques de dedos o antebrazos, según quiera cada jugador.
- Se hace el saque de abajo.
- Se pueden hacer bloqueos y remates.
- Gana el equipo que consiga 9 puntos.

3. Vuelta a la calma:

Puesta en común: Se hace una breve puesta en común donde veremos los Feedbacks a plantear al alumno, expuestos justo debajo.

Evaluación:

Durante la sesión la monitora comprobará que el discente: Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones con deportividad.

Feedbacks a plantear al alumno:

- ¿Cómo han puesto en práctica todos los aspectos técnico-tácticos aprendidos a lo largo de toda la unidad didáctica?
- ¿Cómo se han sentido? ¿Creen que podrían mejorar en algún aspecto? ¿Cómo?

Bibliografía:

Normativa para consulta:

- Decreto n.º 198/2014, de 5 de septiembre, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.

Libros para consulta:

- Fuste, X.: Juegos de iniciación a los deportes colectivos. Paidotribo. Barcelona, 2014.
- García Jiménez, J.V.; López Miñarro, P.A.; García Pellicer, J.J. & Alonso Roque, J.I.: Educación física en educación primaria II. Diego Marin librero edito SL. Murcia, 2012.

Nombre sesión: INICIACIÓN AL VOLEIBOL	Nº 10	Nivel: 5º y 6º de primaria
Objetivo Principal de la sesión: Evaluar el grado de adquisición de los objetivos		
Objetivos Secundarios: <ul style="list-style-type: none"> • Participar en actividades grupales • Conocer, manejar y dominar las normas de juego del voleibol 	Contenidos: <ul style="list-style-type: none"> • Resolución pacífica de conflictos • Reflexión: actitudes no deportivas y sus consecuencias 	
Material: <ul style="list-style-type: none"> • Balones de voleibol • Conos • Petos 	Recursos: <ul style="list-style-type: none"> • Humanos: 15 Discentes y monitor • Espaciales: Pista • Temporales: 60 minutos 	
Metodología y estrategias de enseñanza: <ul style="list-style-type: none"> • DESCUBRIMIENTO GUIADO: el profesor guía a los alumnos a lo largo de una serie de problemas en los que se explotarán las soluciones y se toman decisiones para encontrar la que parece la más adecuada. • ENSEÑANZA EN GRUPOS PEQUEÑOS: a los alumnos se les atribuyen diversos roles, y entre ellos van creando un aprendizaje grupal. 		
Partes de la sesión:		
<p>1. Calentamiento: <i>Movilidad articular de todo el cuerpo</i></p> <p><i>Juego 1: Palomas y gavilanes:</i> Dividimos al grupo-clase en dos: por un lado, habrá dos discentes que serán "gavilanes" y el resto serán "palomas". Se sitúan en dos extremos del terreno aros, que serán el palomar. Se colocan todas las palomas en uno de los dos palomares, y los dos discentes que hacen de gavilanes se sitúan en el centro del terreno. A mi señal, todos los alumnos/as con el rol de palomas deben cambiar de palomar, con la misión de no ser atrapados por un gavilán. Si las palomas son atrapadas, al inicio de la siguiente jugada ya tienen el nuevo rol de gavilán.</p>		
<p>2. Parte principal: <i>Juego 2: Torneo final de voleibol 3 contra 3:</i> Es la monitora quien organiza los equipos de 3, para que sean equitativos. Las normas son las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se les recuerda que deben dar tres toques. - El juego comienza con un saque desde abajo. 		

- El balón se puede pasar al campo contrario de dedos, antebrazos o golpeándolo con una mano (remate).
- Si el punto se consigue con una jugada de 3 toques, vale doble.
- Gana el equipo que consiga 9 puntos.
- Deben jugar todos contra todos.
- Cada equipo contabiliza los partidos ganados y perdidos.
- El árbitro será la monitora, aunque los alumnos también pueden opinar sobre las decisiones del árbitro.
- Se establecerá una clasificación final.
- El último clasificado tendrá el premio a la deportividad.

3. Vuelta a la calma:

Puesta en común: Puesta en común donde hablaremos de los Feedbacks a plantear por el alumno, expuesto justo debajo.

Evaluación:

Durante la sesión la monitora comprobará que el discente: 1. Respeta al jugador con el rol contrario en el juego y desarrolla la empatía; 2. Acepta con naturalidad la consecuencia de jugar (ganar y perder); 3. Logra defenderse con soltura en voleibol, utilizando los elementos técnicos aprendidos hasta el momento; 4. Disfruta durante la práctica.

Feedbacks a plantear al alumno:

- Aportación de opiniones sobre lo que han aprendido durante todas las sesiones, lo que más o menos les ha gustado, las actividades más difíciles, etc.

Bibliografía:

Normativa para consulta:

- Decreto n.º 198/2014, de 5 de septiembre, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.

Libros para consulta:

- Fuste, X.: Juegos de iniciación a los deportes colectivos. Paidotribo. Barcelona, 2014.
- García Jiménez, J.V.; López Miñarro, P.A.; García Pellicer, J.J. & Alonso Roque, J.I.: Educación física en educación primaria II. Diego Marin librero edito SL. Murcia, 2012.