



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 48 – NOVIEMBRE DE 2011

“COEDUCACIÓN Y DEPORTES”

AUTORÍA SERGIO CANTANO SÁNCHEZ-LAFUENTE
TEMÁTICA COEDUCACIÓN Y DEPORTES
ETAPA EDUCACIÓN PRIMARIA

Resumen

Esta experiencia es incluida dentro del proyecto “Escuela espacio de Paz”. Cuyo principal objetivo es la prevención de la violencia y con este fin realizamos este campeonato intentando que el alumnado aprenda a mejorar sus relaciones interpersonales y conozcan diferentes habilidades sociales.

Palabras clave

Prevención, tolerancia, juego y solidaridad.

1. INTENCIÓN EDUCATIVA:

Esta actividad tiene como fin último educar los valores y actitudes del alumno/a, ya que la relación con sus iguales es continua, así como la resolución de problemas de tipo social que surgen en la realización de las actividades orientadas siempre al desarrollo de actitudes solidarias, de respeto, de convivencia de igualdad y la integración de todos y todas los/as alumnos/as sin tener en cuenta sus características personales, sociales, motoras o de sexo.

Por otro lado creemos que esta forma de entender la competición es fundamental para la educación integral del alumno, ya que se basa en el disfrute con la actividad en sí misma, la mejora de las relaciones sociales y la disminución de actitudes negativas para el alumno.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 48 – NOVIEMBRE DE 2011

2. OBJETIVOS

1. Fomentar el conocimiento de los demás. Desarrollar sentimientos positivos y la sensibilidad hacia los demás, aprendiendo a aceptar las diferencias diversas de cada uno.
2. Desarrollar el conocimiento de uno mismo y la autoestima apropiada, que permita confiar en las capacidades personales, para superar las propias limitaciones y dificultades.
3. Impulsar habilidades para relacionarse positivamente con el resto del grupo (escuchar a los demás, comunicar, colaborar, ayudar, cuidar, agradecer...)
4. Cooperar y aprender a trabajar en grupo. Desarrollar la conducta prosocial: relaciones de ayuda y capacidad de cooperación grupal.
5. Reconocer y afrontar las situaciones de conflicto de manera pacífica, tomando decisiones negociadas para su solución de una manera, tolerante y no violenta.
6. Aceptar al otro sin importancia de la raza, el sexo, en nivel de destreza o desarrollo.
7. Entender la práctica de actividad física como diversión, recreación...
8. Recuperar el recreo como otro espacio educativo para la práctica de actividad física y espacio de paz.
9. Respetar reglas de juego, sin necesidad de árbitros.
10. Realizar juegos que disminuyan al máximo las posibles diferencias entre los alumnos/as y donde todos/as puedan jugar.
11. Elegir a alumnos/as responsables y destacables por su comportamiento, para que sean los capitanes de los equipos.
12. Constituir un Comité Olímpico. Formado por Delegados de Mantenimiento, puntuación y de convivencia



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 48 – NOVIEMBRE DE 2011

3. METODOLOGÍA A EMPLEAR

Utilizaremos el método de Enseñanza de Búsqueda o Descubrimiento Guiado donde el alumno/a es el centro del aprendizaje y que se caracteriza por ser este el que vaya construyendo su propio aprendizaje a través de las pautas dadas por el profesor, mediante la reflexión.

De forma más específica se utilizarán Estilos de Enseñanza Socializadores y Participativos, donde el alumno/a es el centro de la intervención y lo fundamental. Será necesario una metodología donde se desarrolle del espíritu de colaboración, de la asistencia mutua y de lealtad al grupo, el hábito de trabajo en grupo para un bien común, el desarrollo del sentido de responsabilidad individual para con el grupo y el espíritu de tolerancia, respeto mutuo y amistad.

Dentro de los estos estilos desarrollaremos el trabajo en grupos. Se formarán equipos con alumnos/as desde primero a sexto, dirigidos por un capitán que tendrá las funciones de organizar, enseñar y trabajar con el grupo para obtener los mejores resultados. Se trata de una microenseñanza: El profesor dará instrucciones a cada uno de los capitanes de los equipos, estos después deberán llevar estos aprendizajes a los demás alumnos/as del equipo. El profesor siempre se dirigirá a los capitanes de los equipos para solventar cualquier duda, así como los niños/as. Facilitando esto que la organización del campeonato pueda ser llevada entre el Comité Olímpico, formado por los capitanes y los profesores encargados.

4. PUESTA EN MARCHA Y DESARROLLO

4.1. Tareas a realizar antes del desarrollo de los juegos

En primer lugar se confecciona todo el organigrama de la actividad con las tareas a realizar:

ANTES

Determinar los juegos a desarrollar, en este caso hemos elegido: beisbol, quema y voleibol. Adaptar los juegos en cada uno de los niveles y cursos con reglas adecuadas para cada edad y nivel de destreza. Esto se explica en el apartado 4.2

Se forman los equipos, con alumnos/as de todos los cursos de primero a sexto. Cada equipo tendrá Se nombran los capitanes que son alumnos/as de sexto curso. Cada equipo tendrá 12 jugadores del 3 Ciclo, 8 jugadores del 2 Ciclo y 15 jugadores del 1 ciclo. Ejemplo



ISSN 1988-6047

DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 48 – NOVIEMBRE DE 2011

COMPAÑERISMO 1	
RAFAEL	6A
CARMEN M ^a	6A
ANDREA	6B
JAVIER	6A
ALEJANDRO	5A
ÁNGEL	5C
ALBERTO	5B
NATALIA	5A
M ^a CARMEN	5B
ARACELI	5C
TERESA	5C
ANTONIO	4B
JAIME	4B
YOLANDA	4A
DUNIA	4B
FRANCISCO	3A
PEDRO	3B
ANA	3A
MARÍA	3A
Los 15 primeros de la lista de 1ª	

- Nombrar los equipos en este caso los nombres de los 12 equipos serán:

COMPAÑERISMO / RESPETO / PERDÓN/
 NO-VIOLENCIA / TOLERANCIA / IGUALDAD/
 SOLIDARIDAD / ESPERANZA / CONVIVENCIA/
 AMISTAD / LIBERTAD / COOPERACIÓN

-Hacer un calendario con las fechas de los partidos Ejemplo

BEISBOL

DÍA	HORA	EQUIPO	PISTA
7 Abril	De 11:30 a 12:00	COMPAÑERISMO-RESPETO (tercer ciclo)	Pista Futbol
8 Abril	De 11:30 a 12:00	PERDÓN- NO VIOLENCIA (tercer ciclo)	Pista Futbol
9 Abril	De 11:30 a 12:00	COMPAÑERISMO-COOPERACIÓN (segundo ciclo)	Pista Futbol
10 Abril	De 11:30 a 12:00	RESPETO-LIBERTAD (segundo ciclo)	Pista Futbol



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 48 – NOVIEMBRE DE 2011

Sistema de puntuación. Cada equipo obtiene puntos positivos o negativos, según el desarrollo de cada juego en cada uno de los partidos. Estos se van anotando en una hoja de registro al final se suman todos los puntos. Ganando el que tenga más puntos positivos y menos negativos.

Cada equipo suma los puntos obtenidos en Beisbol, Voleibol y Quema, tanto positivos como negativos

	Beisbol		Voleibol		Quema		T
COMPAÑERISMO							
COMPAÑERISMO							
RESPECTO							
RESPECTO							
PERDON							
PERDÓN							

Como los equipo están formados por niños de primer ciclo, que también puntúan en cada uno de los equipos, estos anotan puntos para cada equipo. Cuando se haya rellenado esta se recogerán los puntos de primer ciclo y se adjuntará todo a esta ficha.

EQUIPOS	PAÑUELO	QUEMA	TOTAL	TOTAL PUNTOS			
				1C	2C	3C	TOTAL
COMPAÑ. 1ºA							

COMITÉ OLÍMPICO

El Comité Olímpico está constituido por: los profesores participantes, un director del torneo, un director del mantenimiento y los 12 capitanes de los equipos.

Estos serán los encargados junto con el profesorado de organizar el torneo



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 48 – NOVIEMBRE DE 2011

El comité se reunirá antes de los juegos para conocer todas las instrucciones básicas, durante el desarrollo de la actividad para hacer un seguimiento de la misma y al final del Torneo para sacar conclusiones y proponer mejoras.

1ª REUNIÓN DEL COMITÉ OLÍMPICO

En la reunión de inicio se tratarán los siguientes aspectos: Nombramiento de capitanes, director torneo y de mantenimiento entrega de acreditación y un peto que los identifique.

El Director del Torneo: se le aportará una carpeta con toda la documentación y se le explicarán sus funciones:

FUNCIONES: estará organizando y dirigiendo toda la actividad, ayudándose de los capitanes de equipo. El profesor deberá llegar a ser un observador del torneo. Los problemas y la organización debe hacerla el director.

El Director de mantenimiento debe buscarse un equipo de 5 amigos que se encargarán de sacar y guardar todo el material, vallar la pista para que no molesten los demás alumnos/as mientras juegan, supervisar que alumnos/as que no participan no invadan el terreno de juego...

Los capitanes de los equipos:

A los capitanes se les aportará una carpeta con todos los fechas de los partidos y el nombre de los componentes de su equipo

Se les darán las instrucciones, escritas en una hoja sobre todo lo que tienen que hacer con su equipo. Los capitanes deberán nombrar a un subcapitán en el equipo que será el que realice las funciones de organización del mismo. Ya que los capitanes deben dedicarse a otras funciones de organización del torneo

FUNCIONES:

Organizar su equipo y estar dispuesto para los días que juegue

Realizar el control de convivencia mediante la observación de hechos que perturben la convivencia y anotación en una hoja de control, este aspecto luego restará puntos.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 48 – NOVIEMBRE DE 2011

NOMBRE DELEGADO:

DIA	INCIDENCIAS	NOMBRE EQUIPO

Parámetros para evaluar la convivencia

1. Buscamos el juego limpio.
2. Faltas:

Puntos negativos por no respetar las normas de convivencia.

No respetar reglas de juego.

Béisbol. Entrar en base fuera de que se diga pie quieto. Y seguir jugando

Voleibol: No respetar las reglas.

Quema: No reconocer cuando estas quemado.

Realizar control de puntos. Cuando finalice el juego, los niños/as entregarán los puntos a los capitanes, estos se reunirán con los encargados de puntos que los anotarán en sus hoja de registro.

EQUIPOS	BEISBOL			VOLEIBOL			QUEMA		
COMPAÑERISMO									
COMPAÑERISMO									

Los subcapitanes de los equipo deben realizar estas tareas con el equipo, coordinados siempre por el capitán.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 48 – NOVIEMBRE DE 2011

Sois los capitanes del grupo y debéis ser responsables y hacer las siguientes funciones. Para ayudaros en vuestra tarea están los subcapitanes. En este campeonato cada equipo está compuesto por alumnos de todo el colegio, que anotarán puntos en cada una de las pruebas a los equipos. Vosotros tendréis una cartulina donde anotareis los resultados de vuestros equipos Leed esto con mucha atención.

Nº	FUNCIÓN	HECHO
1.	BUSCAR Y CONOCER A TODOS LOS COMPONENTES DEL EQUIPO Durante las horas de recreo deberéis buscar y conocer a todos los componentes del equipo. Preguntando a compañeros, amigos...	
2.	EXPLICAR QUE SOIS UN EQUIPO Cuando los encontréis decirles que forman parte de vuestro equipo.	
3.	DECIR EL NOMBRE DEL EQUIPO	
4.	ESTAR ATENTOS Y AVISAR CUANDO JUEGAN LOS PARTIDOS AL RESTO DE VUESTRO EQUIPO. YA QUE SOIS TODOS EL MISMO EQUIPO	
5.	APUNTAR EN LA AGENDA LOS DIAS QUE JUEGAN	
6.	ORGANIZAR EL EQUIPO CUANDO TENGA QUE JUGAR	
7.	AVISAR SOBRE LA CONVIVENCIA QUE RESTA PUNTOS	

4.2. Actividades a realizar durante el desarrollo de los juegos

El desarrollo de los juegos se llevará a cabo según el calendario previsto en páginas anteriores. Los equipos juegan a los juegos que a continuación explicaremos. Un aspecto muy importante de esta actividad es que no hay árbitros, pretendemos que los niños aprendan a jugar y a respetar las reglas de forma adecuada. De todas formas, los observadores de la convivencia, si ven que algún niño se salta las reglas, se anotará en la hoja de registro.

Para saber cuando un alumno/a tiene un punto positivo o negativo se le da un ticket como estos:

Cuando termine el partido, se le darán todos los puntos al capitán que los contará y dará el resultado para anotar en las hojas de registro de puntos.

BEISBOL:

Consiste en el enfrentamiento entre los equipos de tal manera que mientras uno batea (con el pie) lo más lejos posible e intenta hacer el recorrido por todas las bases (carrera), el otro equipo trata de neutralizar el lanzamiento lo más rápidamente posible, mediante el pase de balón (con la mano) de unos compañeros a otros hasta llegar al lanzador inicial; su finalidad es la de lograr el mayor número de carreras.

Juegan dos equipos. Se colocan 10 bases alrededor del campo. Una zona donde se coloca el pitcher



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 48 – NOVIEMBRE DE 2011

Se jugará por tiempo 3 minutos cada equipo. Deberán estar numerados antes de empezar el partido y acreditados. Cuando empiecen otra partida los que estaban sin completar la carrera podrán seguir hasta terminar y luego tirar. Cada vez que hagan una carrera se les dará un punto.

Al final de cada partido se anotarán los puntos hechos por cada equipo.

QUEMA:

Su desarrollo se centra en lanzar y dar con el balón a los integrantes del equipo contrario sin sobrepasar los límites establecidos, si se considera que le ha dado el balón estaría “quemado” y pasa a otra zona del campo habilitada desde la cual puede seguir jugando; gana el equipo que quema en su totalidad al grupo adversario.

Reglas igual que el quema. Si el partido no terminara por falta de tiempo ganará el equipo que haya quemado más jugadores.

Ganar supone 5 puntos

VOLEIBOL:

Dos equipos, uno a cada lado de la red y su finalidad es la de pasar el balón (golpeándolo con los diferentes toques) al campo contrario y que de en el suelo, se considera punto cada vez que se logra el objetivo o el contrario comete un error.

Segundo ciclo: Juegan todos partidos simultáneos a lo largo de toda la cancha y a la vez. Por parejas. Se juega a 15 puntos

Cada vez que se gane un partido se anotará un punto y se puede comenzar otra vez a jugar, pero si no se termina el partido no se anota punto.

Tercer Ciclo: Deberán hacer dos equipos de 6 jugadores cada uno. El saque contará en la puntuación, sistema nuevo, no hay pérdidas de saque.

El tiempo de juego será de 20 minutos.

Se anotan los puntos que cada equipo tiene después de los 20 minutos



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 48 – NOVIEMBRE DE 2011

4.3. Actividades a realizar después del desarrollo de los juegos

- Reunión del Comité Olímpico: Se realizará una ficha que deberán rellenar los componentes del Comité, acerca de la evaluación de la actividad, desarrollo del campeonato, aspectos a mejorar...
- Elegir los equipos campeones del campeonato. Equipos que han conseguido sumar más puntos positivos y los que menos puntos negativos de tolerancia tienen.
- Entrega de premios y diplomas a todos los componentes del equipo que gana.



Toma de datos

5. REPERCUSIÓN EN LA COMUNIDAD EDUCATIVA

La visión global que se pretende para todo el entorno educativo es la de crear en el centro una Cultura de Paz, dando a conocer a las familias esta experiencia con carácter pormenorizado (objetivos, planes, actividades y funcionamiento) mediante una carta y cuya finalidad es la de hacerlos partícipes en primera persona.

Se pretende involucrar a todos los sectores de la comunidad educativa creando para ello una buena armonía interpersonal entre el alumnado, recuperando el recreo como "Otro espacio educativo de paz".

6. BIBLIOGRAFÍA

C/ Recogidas N° 45 - 6ªA 18005 Granada csifrevistad@gmail.com



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 48 – NOVIEMBRE DE 2011

CASTAÑER M. Y CAMERINO, O. (1991): La Educación Física en la Enseñanza Primaria. (Paidós, Barcelona)

DECRETO 6/2008, de 15 de Enero, por el que se regula el deporte en edad escolar en Andalucía (BOJA nº 21 de 30 de Enero 2008)

DELGADO NOGERA (1991): Los Estilos de Enseñanza de la Educación Física. (Universidad de Granada)

GARAIGORDOBIL LANDAZABAL (1996) Evaluación de un programa de juego creativo: Implicaciones en la estabilidad emocional, las estrategias de interacción social y el autoconcepto de niños de 10 a 11 años. (Nueva Época, Vol. 8 nº 15. Pág.65-84

GARAIGORDOBIL LANDAZABAL (2003): Juegos cooperativos y creativos para niños de 8 a 10 años (Pirámide, Madrid)

VELÁZQUEZ, C (1996): Proyecto curricular de Educación Física en Educación Primaria, Una propuesta orientada a la Paz (La Comba, Valladolid)

Autoría

- Nombre y Apellidos: Sergio Cantano Sánchez-Lafuente. Maestro de Educación Física.
- Centro, localidad, provincia: C.E.I.P. Caminillo, Loja, Granada.
- E-mail: sergiocantano@msn.com