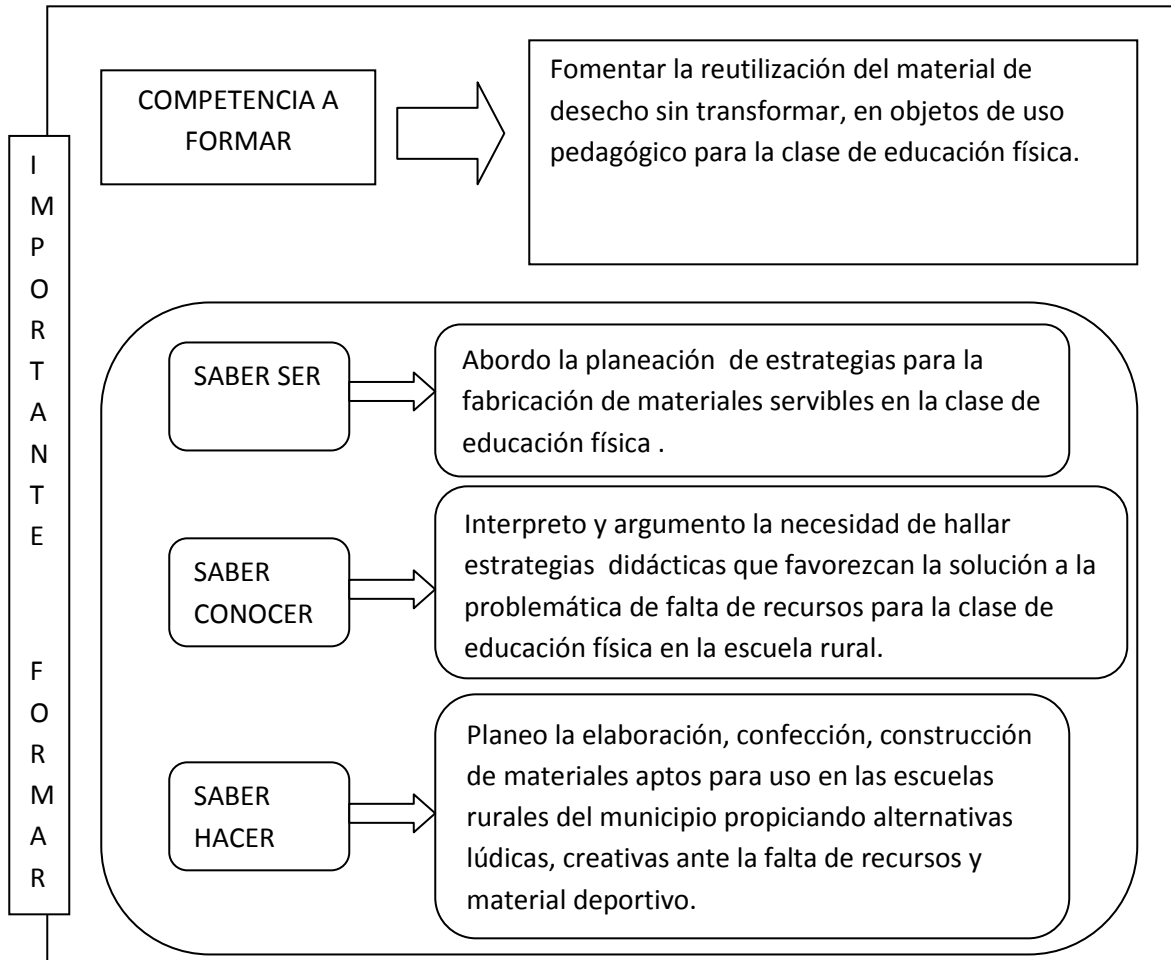


¿Cómo fomentar la reutilización de material de desecho, transformándolo en objetos servibles para clases de educación física?

Ante la falta de recursos en la escuela rural ¿Cómo dotar de elementos aptos para la clase de educación física a las escuelas rurales de la comunidad?



MATERIALES ELABORADOS CON PRODUCTOS DE DESECHO:

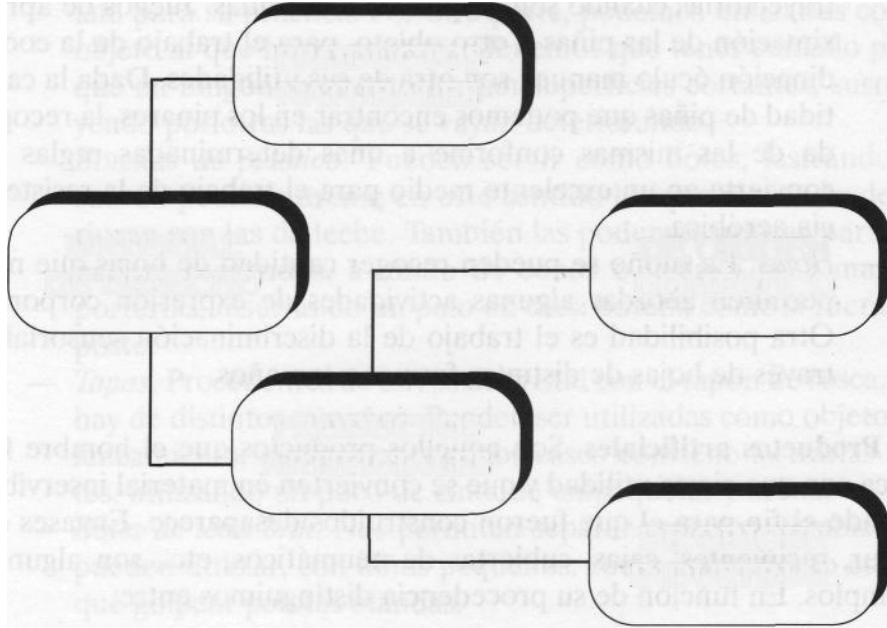
El material de desecho

Llamamos material de desecho a todos aquellos productos considerados por el hombre como inservibles.

Nosotros pretendemos dotar a este tipo de material de una utilidad en las clases de Educación Física, bien reutilizándolo tal y como podemos encontrarlo, bien transformándolo en otros productos mediante procesos de fabricación cuya principal característica sea su simplicidad.

REUTILIZACIÓN DEL MATERIAL DE DESECHO SIN TRANSFORMAR

Agrupamos todo el material de desecho conforme al siguiente esquema:



Productos naturales. Son los generados por la propia naturaleza. Algunos de estos materiales son:

- *Ramas.* Pueden utilizarse como picas. Dispuestas en el suelo permiten la realización de actividades de coordinación dinámica general y de estructuración rítmica. Las ramas pequeñas y gruesas pueden servir como objeto para ser lanzado contra otras clavadas en el suelo a modo de bolos. Con el alumnado de mayor edad las ramas pueden ser utilizadas también como instrumento de golpeo, a modo de bate.
- *Piedras.* Su utilidad vendrá determinada por su forma, tamaño y textura. Se puede trabajar con ellas los lanzamientos a blanco fijo y aspectos sensoriales relacionados con el tacto. Algunos juegos tradicionales de varias culturas emplean las piedras como un objeto fundamental en el juego. La rayuela, las tabas o el charapké africano son algunos ejemplos. Las grandes piedras pueden servir para subirse encima y trabajar el equilibrio o para la práctica de algunos juegos como la tiente en alto.
- *Pinas.* Su forma las hace especialmente útiles para el trabajo de trayectorias cuando son golpeadas o lanzadas. Juegos de aproximación de las pinas a otro objeto, para el trabajo de la coordinación óculo manual, son otra de sus utilidades. Dada la cantidad de pinas que podemos encontrar en los pinares, la recogida de las mismas conforme a unas determinadas reglas se convierte en un excelente medio para el trabajo de la resistencia aeróbica.
- *Hojas.* En otoño se pueden recoger cantidad de hojas que nos permiten abordar algunas actividades de expresión corporal. Otra posibilidad es el trabajo de la discriminación sensorial a través de hojas de distintas formas y tamaños.

Productos artificiales. Son aquellos productos que el hombre fabrica con una cierta utilidad y que se convierten en material inservible cuando el fin para el que fueron construidos desaparece. Envases de yogur, recipientes, cajas, cubiertas de neumáticos, etc., son algunos ejemplos. En función de su procedencia distinguimos entre:

Productos de origen doméstico. productos de origen industrial.

Productos de origen doméstico. Son materiales de desecho que den del entorno familiar del alumnado, normalmente de su casa. Entre estos productos podemos citar:

- *Hojas de periódicos y de revistas.* Dan muchísimo juego a la hora de trabajar contenidos relacionados con la expresión corporal. En grupos numerosos se pueden utilizar para distinguir a la persona que se la queda en juegos de persecución. Dispuestos en el suelo permiten el trabajo de habilidades y destrezas básicas. También se puede trabajar con ellos el equilibrio e incluso el control de la respiración. Tienen el inconveniente de que se rompen con mucha facilidad por lo que para el trabajo de determinados contenidos hemos de estar constantemente reponiendo aquellos que se deterioran; sin embargo, tienen la ventaja de que se consiguen con mucha facilidad por lo que podemos reunir varios periódicos de un día para otro.

- *Latas.* Algún juego tradicional como «El bote» necesita de una lata para su práctica. Por otra parte, podemos utilizarlas como objeto al que hacer puntería. Tenemos que tener cuidado para que en ningún momento tengan superficies cortantes, sustituyendo por otras las que se vayan deteriorando.
- *Botellas de plástico.* Pueden servir como bolos, lastrándolas con un poco de arena; en este sentido las que menos se deterioran son las de leche. También las podemos utilizar para señalar recorridos, a modo de conos o incluso para marcar porterías. insertando un palo en cada botella como si fuera un poste.
- *tapas.* Procedentes de tarros de cristal con el tapón de rosca, las hay de distintos tamaños. Pueden ser utilizadas como objeto de lanzamiento, aunque en algunos casos conviene lastrarlas antes. utilizando un poco de cinta de empaquetar y arena.
- *Botes de tetra brik.* Nos permiten separar espacios. También se pueden utilizar, con niños pequeños, como instrumento con el que golpear pelotas blandas.
- *Bolsas de plástico.* Con los más pequeños las podemos utilizar como si fueran petos, para ello rasgamos el fondo e introducimos los brazos por las asas. Al igual que los periódicos, permiten el trabajo de contenidos relacionados con la expresión corporal. Una bolsa con aire, a la que hemos hecho un nudo, puede servir como globo, si bien el aire escapa en unos minutos por lo que la actividad debe durar poco tiempo.

- *Envases de yogur.* Son un recurso magnífico para el trabajo del equilibrio. Dispuestos por el suelo permiten el trabajo de contenidos relacionados con la percepción espacial. Pueden utilizarse, además, para el trabajo de la coordinación óculo manual.
- *Chapas.* Muy útiles para trabajar contenidos relacionados con la motricidad fina y la coordinación óculo manual. Gran cantidad de juegos tradicionales requieren únicamente chapas para su práctica.
- *Telas y ropa vieja.* Un excelente recurso para el trabajo de la expresión corporal. Las grandes, procedentes normalmente de sábanas viejas, pueden usarse también para mantear objetos poco pesados.
- *Tubos de cartón.* Los más pequeños proceden de los rollos de papel higiénico. Algo más grandes son los que encontramos en los rollos de papel de cocina y en los de papel de aluminio. El cartón es blando por lo que es un material bastante seguro. Podemos trabajar con ellos el equilibrio, transportándolos de múltiples formas, la expresión corporal y la coordinación óculo manual, disponiendo unos cuantos a modo de bolos y utilizando otro como objeto de lanzamiento.

Productos de origen industrial. Son materiales de desecho que proceden de tiendas, industrias o grandes almacenes. Entre ellos destacamos:

- *Cubiertas de neumático.* Podemos encontrarlas en los desguaces de automóviles donde no suelen poner ningún impedimento para que nos las llevemos. Algunas cubiertas tienen los alambres internos al descubierto, lo cual puede ser peligroso, por lo que conviene examinarlas antes de usarlas. También es conveniente lavarlas un poco dado que la mayor parte de ellas están muy sucias. Las cubiertas de neumático tienen infinidad de utilidades en las clases de Educación Física; podemos trabajar el equilibrio, las podemos hacer rodar y usarlas como diana móvil para el trabajo de la coordinación óculo manual, podemos disponerlas verticalmente y trabajar las reptaciones permitiendo al alumnado introducirse por ellas o los saltos, simulando ser vallas. etc.

-*sacos.* Los encontramos en tiendas de alimentación. Permiten la realización de actividades de saltos.

-*Tacos de madera.* En cualquier carpintería tiran una gran cantidad de ellos. Tenemos que tener la precaución de lijarlos para evitar que los niños se claven alguna astilla. Nos sirven como instrumento de golpeo en juegos en los que los alumnos estén separados. Sus distintas formas y tamaños nos permiten plantear actividades que trabajen estas nociones. Algunos nos pueden servir para el trabajo del equilibrio, bien caminando sobre ellos, bien transportándolos de distintas formas. Con los más pequeños podemos abordar, además, contenidos relacionados con la estructuración rítmica.

-*Tubos largos de cartón.* En las tiendas de telas podemos encontrar tubos de cartón de entre setenta centímetros y un metro y medio. Si los queremos más largos podemos

recurrir a comercios donde se venda sintasol para el suelo. Son muy útiles para el trabajo del equilibrio, colocándolos debajo de una plancha gruesa de madera. Pueden servirnos para construir porterías; pero hemos de tener la precaución de fijarlos bien al suelo, evitando que se caigan, ya que al ser de cartón duro pueden golpear a alguien al caer y hacerle daño. Se pueden disponer por todo el espacio, de forma paralela al suelo, a distintas alturas y trabajar los saltos. Además, pueden servirnos para separar espacios bien colocándolos en el suelo, bien haciéndoles dos agujeros los que pasamos una cuerda y colgándolos del techo en sentido vertical.

-*Cajas de cartón.* Dependiendo del tamaño que nos interese podemos recurrir a zapaterías o a tiendas de electrodomésticos.

Es un material que se deteriora con mucha facilidad aunque, si queremos que nos dure un poco más, podemos reforzar la caja, sobre todo en las esquinas; para ello, utilizamos cinta de empaquetar. Las cajas pequeñas nos pueden servir para el trabajo del equilibrio; las grandes para la exploración de planos y volúmenes y algunas nociones espaciales. La disposición de diversas cajas, de distintos tamaños y en distintas posiciones, nos permite trabajar varios tipos de desplazamientos. Una vez deterioradas, los cartones de las cajas también tienen su utilidad; podemos disponerlos por el suelo y trabajar la coordinación dinámica general, evitando pisar fuera de ellos. Pueden sustituir a los aros en todos aquellos juegos en los que éstos sólo se utilizan para delimitar un pequeño espacio en el suelo que los jugadores deben pisar o no pisar, o en el que están a salvo de ser tocados por el que se la queda; en estos casos, si el suelo hace resbalar los cartones es conveniente fijarlos con un poco de cinta de empaquetar. Otra utilidad de los cartones es usarlos de bandejas para transportar objetos en equilibrio.

TRANSFORMACIÓN DEL MATERIAL DE DESECHO EN OTROS MATERIALES

Si, como hemos visto en el apartado anterior, el material de desecho puede convertirse en un excelente recurso en las clases de Educación Física, sus posibilidades se multiplican cuando sirve de materia prima para elaborar otros materiales. Bolos, pelotas de distintos tipos, zancos, picas, instrumentos para la recepción de móviles, india-cas, redes, petos o raquetas de mano son algunos de los materiales que podemos fabricar a partir de productos que, en principio, iban a acabar en la basura.

La ficha de elaboración del material

Los materiales que hemos elaborado a partir de productos de desecho se han recogido en fichas para facilitar al profesorado la comprensión de todo el proceso de fabricación de nuevos materiales de utilidad en las clases de Educación Física.

Cada una de las fichas recoge cuatro apartados:

- 1. Edad.**
- 2. Materiales.**
- 3. Instrumentos.**
- 4. Proceso de elaboración.**
- 5. Esquema gráfico.**
- 6. Observaciones.**

Además, en la esquina superior derecha de cada ficha figura el pic-tograma que representa al material elaborado, para facilitar una rápida localización del mismo en las fichas de juegos. Existen materiales que, no siendo imprescindibles para la práctica de ninguna actividad en concreto, pueden resultar interesantes en algunas sesiones de Educación Física; por ejemplo, los decorados para el trabajo de actividades de expresión corporal o los petos para diferenciar equipos. Estos materiales se señalan completando el pictograma de la ficha con un aspa.

1. EDAD

Exponemos la edad a partir de la cual el alumnado puede fabricar, por sí mismo y sin ayuda, el objeto descrito.

2. MATERIALES

Indicamos los productos de desecho necesarios para la fabricación del objeto.

3. UTENSILIOS

Señalamos lo útiles que nos van a hacer falta para transformar los productos de desecho en nuevos materiales.

4. PROCESO DE ELABORACIÓN

Describimos, por fases, todo el proceso seguido para la fabricación del objeto.

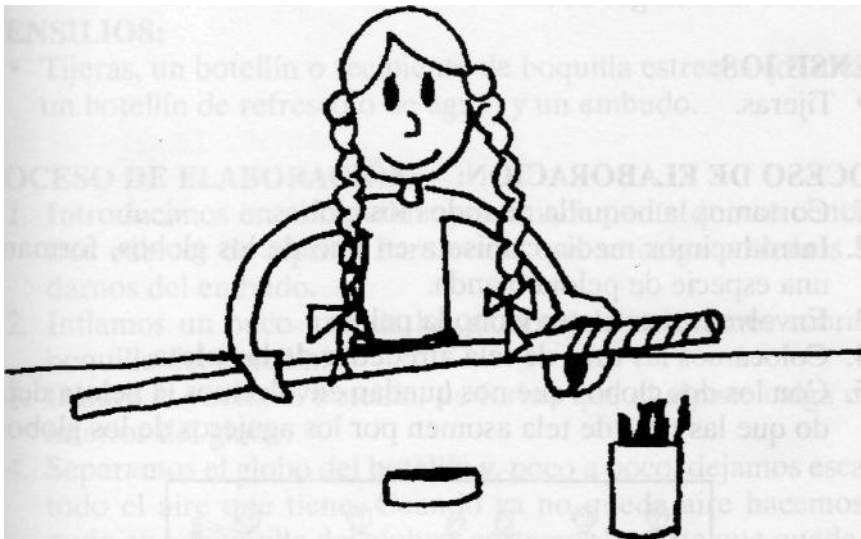
5. ESQUEMA GRÁFICO

Representamos gráficamente todo el proceso de elaboración.

6. OBSERVACIONES

En algunas fichas se introduce este apartado para reseñar algún aspecto que consideramos importante.

Materiales elaborados con productos de desecho



Pelota cometa.
Pelota sin bote.
Pelota con
bote. Bolos.

Precíbol. Receptáculo.
Tragabolas. Tragaaros

EDUCACIÓN FÍSICA RECREACIÓN Y DEPORTES
LIC: VICTOR GARCÍA

Pica.

Saquitos
reellenos.

Zancos.

Zancos de
manos libres.

Raqueta de
mano.

Red para dividir
campos.

Petos.

Decorados.

PELOTA COMETA

EDAD:

- A partir de 8 años.

MATERIALES:

- Media camiseta vieja, cuatro globos, cuatro o seis tiras largas de tela.

UTENSILIOS:

- Tijeras.

PROCESO DE ELABORACIÓN:

1. Cortamos la boquilla de todos los globos.
2. Introducimos media camiseta en uno de los globos, formando una especie de pelota blanda.
3. Envolvemos con otro globo la pelota.
4. Colocamos las tiras de tela alrededor de la pelota.
5. Con los dos globos que nos quedan envolvemos la pelota dejando que las tiras de tela asomen por los agujeros de los globos.



OBSERVACIONES:

Aunque no es un material caro, no es necesario comprar globos nuevos; podemos utilizar, para la fabricación de la pelota cometa, aquellos que no podemos inflar porque están pinchados.

Si no disponemos de una camiseta vieja, podemos meter dentro del primer globo unos calcetines o un trozo de tela.

Los alumnos pueden tener dificultades para introducir la media camiseta en el interior de uno de los globos o para envolver la pelota una vez colocadas las tiras de tela, si bien las suelen resolver ayudándose unos a otros.

Este modelo de pelota cometa puede servir también como indiaca y es un material mucho más barato.

PELOTA CON BOTE

EDAD: A partir de 10 años.

MATERIALES:

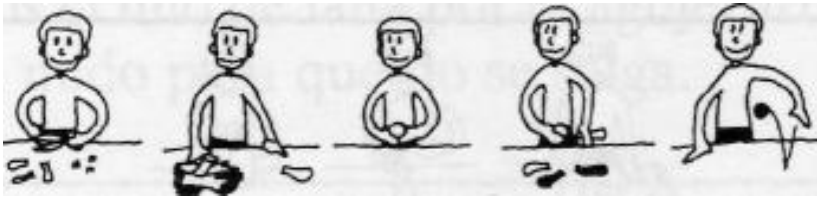
- Globos y tres guantes de fregar viejos.

UTENSILIOS:

- Tijeras.

PROCESO DE ELABORACIÓN:

1. Cortamos la boquilla de todos los globos.
2. Introducimos los tres guantes en uno de los globos, formando una especie de pelota blanda.
3. Envolvemos con el resto de los globos la pelota.



OBSERVACIONES:

A veces quedan bolsas de aire entre los guantes que impiden que la pelota bote regularmente. Esto puede ser positivo o negativo según lo que pretendamos. En cualquier caso, si queremos evitarlo basta con cortar los guantes en trozos antes de introducirlos en el primer globo.

Como en el resto de los modelos de pelota propuestos, aunque los globos estén pinchados nos sirven dado que no vamos a inflar ninguno.

ALTERNATIVAS: Se pueden elaborar también con retazos de caucho de neumático de bicicletas, neumáticos de caucho de motos o carros cortados en tiras con tijeras y acomodados con nailon o pita para mayor duración.



BOLOS

EDAD:

- A partir de 4 años.

MATERIALES:

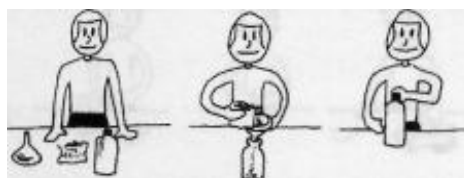
- Botellas de leche vacías con el tapón de rosca, un poco de arena.

UTENSILIOS:

- Un embudo.

PROCESO DE ELABORACIÓN:

1. Quitamos el tapón e introducimos un poco de arena en la botella de leche.
2. Volvemos a colocar el tapón de rosca en la botella.



OBSERVACIONES:

Si queremos, podemos decorar la botella pintándola o pegando sobre ella cinta aislante de colores.

NORMAL SUPERIOR NOCAIMA EDUCACIÓN FÍSICA

PRECIBOL



EDAD: A partir de 5 años.

MATERIALES: Vasitos de yogur vacíos, un trozo de hilo de lana y un pedazo de papel de aluminio.

UTENSILIOS:

- Un punzón.

PROCESO DE ELABORACIÓN:

1. Envolvemos el hilo de lana con el papel de aluminio, formando una pelota. Hemos de procurar que una parte del hilo de lana quede en el interior de esta pelota.
2. Con el punzón hacemos un agujerito en el vasito de yogur.
3. Introducimos el hilo de lana por el agujerito del vaso de yogur y hacemos un nudo para que no se salga.



OBSERVACIONES:

Los niños pequeños tendrán problemas para hacer el nudo.

Si el agujero nos ha quedado demasiado grande podemos hacer el nudo alrededor de un palillo que sujetaremos con celo al vasito de yogur por su parte interna.

En lugar de hilo de lana, se puede usar una gomita elástica fina, lo que añade dificultad al juego.

Podemos fabricar otro modelo de precibol siguiendo el mismo proceso pero sustituyendo el vasito de yogur por botes de suavizantes a los que hemos cortado la base.

NORMAL SUPERIOR NOCAIMA

EDUCACIÓN FÍSICA GRADOS:.....

RECEPTÁCULO

EDAD: • A partir de 10 años.

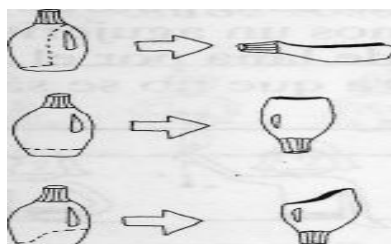
MATERIALES:

- Un bote de suavizante vacío.



UTENSILIOS:

- Tijeras o cuchilla.



PROCESO DE ELABORACIÓN:

1. Cortamos con las tijeras o la cuchilla la base del bote de suavizante. Nosotros describimos tres modelos de corte:

En todos los casos recomendamos cortar redondeando los cantos, evitando las superficies en pico.

OBSERVACIONES: Por su peligrosidad desaconsejamos el uso de la cuchilla con niños.

El segundo modelo de receptáculo sólo permite recoger la pelota; para devolverla al compañero deberemos *lanzarla* con la mano. Los otros dos modelos permiten atrapar y lanzar una pelota sin tocarla con las manos.

Aunque las actividades que podemos realizar con cualquier modelo son las mismas, el optar por uno u otro dependerá de la pericia de los jugadores.

NORMAL SUPERIOR NOCAIMA

EDUCACIÓN FÍSICA

GRADOS:.....

TRAGABOLAS



EDAD: A partir de 8 años.

MATERIALES: Una caja grande de cartón, pintura.

UTENSILIOS: Tijeras y pinceles.

PROCESO DE ELABORACIÓN:

1. Diseñamos el modelo que queremos realizar.
2. Recortamos los agujeros.
3. Pintamos el modelo dibujado en la caja. Si no queremos utilizar pintura, podemos decorar la caja con recortes de revistas, telas, etc.



OBSERVACIONES: Las pelotas que utilizemos deben ser blandas.

*Lic.: Víctor Manuel García anteproyecto: materiales
elaborados con productos
de desecho.*

NORMAL SUPERIOR NOCAIMA

EDUCACIÓN FÍSICA

GRADOS:.....

TRAGAAROS**EDAD:**

- A partir de 8 años.

MATERIALES:

- Una caja grande de cartón, varios cartones duros, tubos de cartón procedentes de rollos de papel de aluminio, etc., cinta de empaquetar y pintura.

UTENSILIOS:

- Tijeras y pinceles.

PROCESO DE ELABORACIÓN:

1. Diseñamos el modelo que queremos realizar.
2. Pintamos la caja. Si no queremos utilizar pintura, podemos decorar la caja con recortes de revistas, telas, etc.
3. Pintamos los tubos de cartón. También podemos forrarlos a cinta aislante de colores.
4. Adherimos los tubos de cartón a la caja ayudándonos de la cinta de empaquetar. Conviene cortarlos un poco para darles diferentes ángulos.
5. Recortamos varias coronas circulares en cartón duro. Podemos pintarlas o forrarlas con cinta aislante de colores.

**OBSERVACIONES:**

Todas las actividades descritas que requieran de un tragabolas pueden realizarse exactamente igual con un tragaaros. Por este motivo utilizamos el mismo pictograma para los dos materiales.

Lic.: Víctor Manuel García

anteproyecto: materiales

elaborados con productos

de desecho.

NORMAL SUPERIOR NOCAIMA

EDUCACIÓN FÍSICA

GRADOS:.....

PICA

EDAD:

- A partir de 6 años.

MATERIALES:

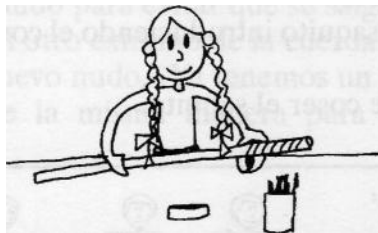
- Un palo lo más recto posible y pintura.

UTENSILIOS:

- Pinceles.

PROCESO DE ELABORACIÓN:

1. Pintamos el palo de un color vivo. Si no queremos pintarlo podemos forrarlo con cinta aislante o de empaquetar, las hay de varios colores.



OBSERVACIONES:

Si el palo es muy largo conviene serrarlo para darle la longitud adecuada. Este proceso lo pueden realizar niños de nueve o diez años.

Lic.: Víctor Manuel García

anteproyecto: materiales

elaborados con productos

de desecho.

NORMAL SUPERIOR NOCAIMA

EDUCACIÓN FÍSICA

GRADOS:

SAQUITOS RELLENOS

EDAD:

- A partir de 10 años.

MATERIALES:

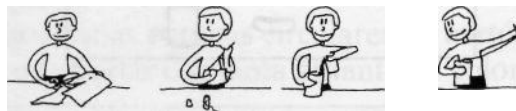
- Tela fuerte, hilo y lo que queramos meter dentro del saquito: aserrín, alpiste, lentejas, etc.

UTENSILIOS:

- Tijeras, aguja y dedal.

PROCESO DE ELABORACIÓN:

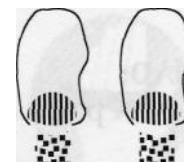
1. Cortamos la tela en función de la medida que queramos hacer el saquito. Generalmente el corte se hace de forma rectangular]
2. Empezamos a coser con una puntada muy junta. Dejamos un extremo sin coser.
3. Rellenamos el saquito introduciendo el contenido por ese extremo.
4. Terminamos de coser el saquito.



NORMAL SUPERIOR NOCAIMA
Grados.....

EDUCACIÓN FÍSICA

ZANCOS



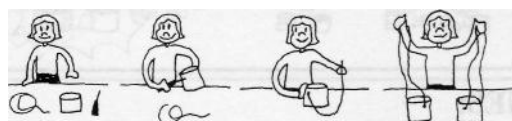
EDAD: A partir de 6 años.

MATERIALES: Dos botes grandes y cuerda de empaquetar.

UTENSILIOS: Tijeras y un punzón grueso.

PROCESO DE ELABORACIÓN:

1. Con el punzón hacemos dos agujeros a ambos lados del bote.
2. Cortamos un trazo de cuerda. Su medida será aproximadamente la distancia entre el pie y el hombro del niño.
3. Introducimos un extremo de la cuerda por uno de los agujeros y hacemos un nudo para evitar que se salga.
4. Introducimos el otro extremo de la cuerda por el otro agujero y hacemos un nuevo nudo. ¡Ya tenemos un zanco!
5. Procedemos de la misma manera para fabricar el segundo zanco.



OBSERVACIONES:

Los niños de primer ciclo de Primaria tendrán problemas para realizar los agujeros con el punzón, por ello se les puede pedir que traigan de casa los botes ya agujereados.

Si queremos dar una mayor vistosidad a nuestros zancos, podemos sujetar un trozo de tela a la superficie del bote que va a tener un contacto con el suelo. Para ello empleamos cinta de embalar que iremos cambiando a medida que se desgasta. *Lic.: Víctor Manuel García*



RAQUETA DE MANO

EDAD: A partir de 8 años.

MATERIALES:

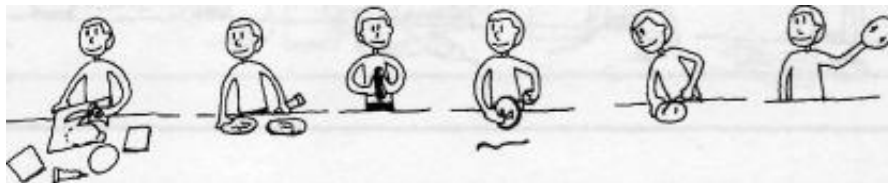
Cartones o trozos redondos de cartón cortados y un trozo pequeño de goma elástica, cinta aislante de color diferente al blanco.

UTENSILIOS: Tijeras y pegamento.

PROCESO DE ELABORACIÓN:

Cortamos dos o tres trozos de cartón en forma cuadrada o circular. Su tamaño debe ser un poco mayor que nuestra mano. Pegamos los cartones uno sobre otro.

Hacemos, con las tijeras, dos pequeños cortes en los cartones. Pasamos la goma elástica por los agujeritos de los cartones. Hacemos dos nudos en la goma elástica, evitando que se salga.



OBSERVACIONES:

Los alumnos suelen tener problemas con el paso tercero, por lo que puede ser conveniente que el profesor les ayude haciendo los agujeros con ayuda de una cuchilla.

Lic.: Víctor Manuel García

La ficha del juego

Nuestra principal finalidad es que los juegos recopilados sean puestos en práctica por el mayor número de profesores dentro de las clases de Educación Física; para ello hemos diseñado un modelo de ficha que muestra las principales características del juego sin necesidad de una lectura profunda.

Tras su nombre, cada ficha expone los siguientes aspectos del juego:

1. **Definición.**
2. **Aplicaciones.**
3. **Material.**
4. **Espacio de juego.**
5. **Desarrollo del juego.**
6. **Dibujo.**
7. **Observaciones.**
8. **Variantes.**
9. **Fuente.**

1. DEFINICIÓN

Pretendemos dar, con muy pocas palabras, una idea de en qué consiste el juego.

2. APLICACIONES

Señalamos qué es lo que se puede conseguir con ese juego en las clases de Educación Física. Las aplicaciones de la mayor parte de los juegos son muchas más de las que se exponen; no obstante señalamos las que consideramos más importantes.

3. MATERIAL

Indicamos el material necesario para la práctica del juego.

4. ESPACIO DE JUEGO

Sólo lo explicamos en aquellos juegos que requieren espacios especiales. En ese caso explicamos cómo debe ser ese espacio para la práctica del juego.

5. DESARROLLO DEL JUEGO

Explicamos, con el mayor detalle posible, cómo se organiza el juego y las reglas que tiene.

6. DIBUJO

Esquema gráfico, fundamental para tener una visión rápida del desarrollo del juego.

7. OBSERVACIONES

En aquellos juegos en que lo consideramos conveniente, introducimos este apartado para comentar algún hecho de interés a la hora de aplicar ese juego en las clases de Educación Física.

8. VARIANTES

Mencionamos algunas modificaciones que pueden hacerse del juego, facilitándolo o complicándolo, para adaptarlo a otros jugadores o situaciones.

9. FUENTE

Indicamos de dónde hemos extraído el juego, sin plantearnos si ese autor o autores lo han inventado o lo han extraído de otros. Pretendemos dar una cierta seriedad a nuestro trabajo y no atribuirnos ideas que no son nuestras.

Cuando el juego es popular, lo señalamos como tal.

A veces, hemos modificado un juego competitivo para hacerlo no competitivo; en este caso señalamos el autor del juego añadiendo, a continuación, la palabra modificado. Si el juego lo conocíamos y utilizábamos en nuestras clases pero desconocemos la fuente de donde lo aprendimos, este apartado se completa con dos interrogaciones “¿?”.

Atendiendo a si este cambio de papeles es temporal o definitivo distinguimos dos subgrupos dentro de los juegos < cambio de rol:

- *Juegos de cambio reversible*: En los que una persona puede pasar, a lo largo del juego, varias veces por el mismo papí. El juego suele finalizar cuando lo deciden los propios jugadores.
- *Juegos de cambio irreversible*: En los que el juego finaliza cuando todos los jugadores adoptan un determinado papel. No se puede, por tanto, pasar de un papel a otro más que una sola vez.
- *Juegos cooperativos*: Son juegos no competitivos en los que no existe oposición entre los jugadores, sino que todos buscan un objetivo común.

Dentro de los juegos cooperativos distinguimos dos tipos de

juegos:

- *De objetivo cuantificable:* El objetivo, idéntico para todos los jugadores, está perfectamente definido y se puede comprobar si se cumple o no.

En este tipo de juego todos ganan o todos pierden, en función de si el grupo alcanza o no el objetivo propuesto. Dentro de este grupo, diferenciamos estos dos subgrupos:

- * *Cooperativos con tanteo:* Juegos de tanteo colectivo. El objetivo común es hacer el mayor número de puntos posible superando una puntuación determinada que a veces no está definida al comenzar el juego, sino que se va definiendo en función de los puntos obtenidos por el grupo, de forma que éste considera que gana cuando supera su propio récord.
- * *Cooperativos sin tanteo:* Juegos en los que el objetivo que hay que superar no es de puntuación, sino que normalmente se trata de una prueba que debe superar el grupo.

RESPECTO A LA TAREA DE INVESTIGACIÓN:

El proyecto busca de manera ininterrumpida aplicar los conceptos de comunicación para la clase de educación física basados en la resolución de problemas relacionados a la educación física la recreación y los deportes.

<i>Componente</i>	<i>Descripción</i>	<i>Metodología</i>	<i>Recomendaciones</i>
<i>Nombre del proyecto</i>	<i>Identifica el proyecto.</i>	<i>Describe el título del proyecto teniendo como base el objetivo general.</i>	<i>-Busque que el nombre sea sintético y claro. -No sobrepase, en lo posible, las quince palabras.</i>
<i>Diagnostico</i>	<i>Es la determinación de los aspectos favorables y desfavorables en una situación.</i>	<i>Con base en el problema formulado en la RF, recoja información para determinar las diferentes dificultades inherentes a este y los factores positivos mediante los cuales</i>	<i>Emplee el análisis DOFA para realizar el diagnostico. Para ello identifique las fortalezas (aspectos positivos al interior de la situación), las oportunidades (aspectos positivos externos a la situación que la favorecen) y las amenazas (aspectos</i>

		<i>puede ser abordado.</i>	<i>negativos externos que causan o agravan los problemas).</i>
<i>Problema</i>	<i>Es la dificultad específica que se requiere resolver.</i>	<i>Retome el problema formulado en la ruta formativa y adáptelo al análisis del contexto y a los intereses de los estudiantes.</i>	<i>-Busque claridad y concisión en el problema. -Tenga en cuenta el tiempo, los recursos y el talento humano disponibles.</i>
<i>Justificación</i>	<i>Responde a la pregunta ¿porqué se va a realizar el proyecto?</i>	<i>Determine la importancia del proyecto con respecto a la solución del problema identificado y la formación de las competencias propuestas en la ruta formativa.</i>	<i>-Formule la justificación con claridad. -Describa uno a uno los argumentos. -Exponga, si es posible, información estadística para apoyar los argumentos.</i>
<i>Objetivo general</i>	<i>Apunta a describir la finalidad del proyecto en su sentido más amplio, es decir el para qué. Indica el cambio que se pretende.</i>	<i>Describa el objetivo de tal manera que implique la solución del problema identificado y la formación de las competencias propuestas en la ruta formativa.</i>	<i>-Busque que el objetivo sea concreto y alcanzable con los recursos, el talento humano y el tiempo disponibles. -Describa el objetivo comenzando con un solo verbo en infinitivo, luego indique el objeto y los medios que se van a emplear.</i>
<i>Objetivos específicos</i>			
<i>Localización</i>			
<i>Marco conceptual</i>			
<i>Actividades</i>			
<i>Cronograma</i>			
<i>Destinatarios o beneficiarios</i>			
<i>Talento</i>			

<i>humano</i>			
<i>Recursos</i>			
<i>Metas</i>			
<i>indicadores</i>			

5.

6.

4. CUADRO BASE EJEMPLO PARA ELABORACIÓN DE FICHAS ESTADÍSTICAS PARA DEPORTE, JUEGO, FESTIVAL ETC.

EDUCACIÓN FÍSICA

GRADO:.....

FECHA:.....

APELLIDOS Y NOMBRE EVALUADOR:.....

TEMA: VOLIBOL

FICHA DE EVALUACION DE VOLIBOL

	5	4	3	2	1
a) Toque de dedos					
b) Pase frontal					
c) Pase atrás					
d) Recepción					
e) Antebrazo					
f) Pase frontal					
g) Pase atrás					

h) Ubicación					
i) Flexión de rodillas					
j) Recupera el balón bajo					
k) Caída en rodillas					
l) Plancha					
m) Giro y levantada					
n) Bloquea balones					
o) Cuida su zona					
p) Organiza el equipo					

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
a)																														
b)																														
c)																														
d)																														
e)																														
f)																														
g)																														
h)																														
i)																														
j)																														
k)																														
l)																														
m)																														
n)																														
o)																														

p)																																				
q)																																				

➤ Casilla superior numerada con los códigos de la lista de estudiantes, en la casilla en blanco se ubica la nota de 1 a 5 según el ítem que se describe en letras.

En donde.

1. **Muy deficiente:** el jugador deja caer la pelota a sus pies.
2. **Insuficiente:** el jugador toca el balón, pero no es capaz de controlarlo.
3. **Bien:** el receptor dirige el balón a la zona de 3 metros, donde es recibido por un compañero que se ve obligado a desplazarse para hacerlo.
4. **Muy bien:** la pelota es dirigida al colocador, pero éste se ha tenido que desplazar 1.5 metros.
5. **Excelente:** la pelota es dirigida al colocador, que la juega sin tener que desplazarse.

