



PROGRESIONES- SECUENCIAS DIDÁCTICAS LÓGICAS

1. DE REDES DE COMUNICACIÓN MOTRIZ DE PARTICIPACIÓN INDIVIDUAL A REDES DE PARTICIPACIÓN DE COOPERACIÓN-OPOSICIÓN

Ejemplo: En una progresión que contemple la familiarización en la manipulación de algún objeto

- 1.1. Participación Individual (sin competición)
Lanzamiento de un objeto - freesbe- hacia una diana
- 1.2. Participación Individual (con competición)
Ver quien consigue más puntos en el lanzamiento de un freesbe hacia una diana
- 1.3. Juego de pasar el freesbe por parejas (de colaboración)
Cada pareja intenta pasarse el freesbe y recepcionarlo de modos distintos y desde distancias muy variadas, mientras se desplazan por todo el espacio.
- 1.4. Juego de Oposición
Un jugador lanza el freesbe a una zona neutral y dos jugadores rivalizan para ver quien consigue cogerlo antes.
- 1.5. Juego de Cooperación - Oposición
Juego de los 10 pases con freesbe
Juego del Ultimate.

2. DE LAS REDES DE COMUNICACIÓN MOTRIZ EXCLUSIVAS A LAS REDES AMBIVALENTES

Ejemplo: En una progresión que contemple la relación motriz variada con los demás mediante juegos sin manipulación de material.

- 2.1. Juego con comunicación motriz exclusiva (objetivo individual):
Juego del muro móvil (todos se desplazan por delante del que hace de muro móvil) sin tocar a los demás
- 2.2. Juego con comunicación motriz exclusiva (objetivo individual- oposición)
Juego de la sombra (uno se desplaza y el otro intenta seguirle como si fuera su sombra)
- 2.3. Juego con comunicación motriz exclusiva (objetivo común- cooperación)
Juego del nudo (todos tratan de desanudar el nudo formado por todas las manos)
- 2.4. Juego con comunicación motriz ambivalente
Juego de los paquetes
Juego de los tres campos (zorros, gallinas y víboras)

3. DE LAS REDES DE COMUNICACIÓN MOTRIZ EXCLUSIVAS- ESTABLES A REDES DE COMUNICACIÓN MOTRIZ EXCLUSIVAS INESTABLES.

Ejemplo de una progresión que contemple acciones con la manipulación de un pañuelo

3.1. Red de Comunicación Motriz Exclusiva Estable

Todos los Jugadores tienen un pañuelo de un color distinto. Ante la señal debemos cambiar de pañuelo con alguna persona que no lo tenga de nuestro mismo color.

3.2. Red de Comunicación Motriz Exclusiva Inestable- Permutante

Todos llevan un pañuelo colgado de la parte posterior del pantalón. Un jugador que persigue tiene que coger el pañuelo de alguno de los demás participantes. Cuando lo consigue este último pasa a parar.

3.3. Red de Comunicación Motriz Exclusiva Inestable- Convergente

El jugador que persigue cuando coge el pañuelo de un adversario, consigue que este adversario colabore con él a coger el pañuelo de un tercero. Y así sucesivamente hasta que todos tratan de coger el pañuelo de un último jugador.

3.4. Red de Comunicación Motriz Exclusiva Inestable- fluctuante

El jugador que persigue, cuando alguien dice 'stop' no le puede coger el pañuelo. El jugador 'stop' no se puede mover hasta que otro jugador libre no le dé un abrazo. Si alguien le roba al jugador que persigue su pañuelo, todos los que están parados y eliminados vuelven a estar libres. El jugador que persigue si roba un pañuelo, elimina a ese jugador.

RED DE INTERACCIÓN DE MARCA

SISTEMA DE COMUNICACIONES MOTRICES

Conjunto de comunicaciones motrices de un juego:
de cooperación, de oposición, de cooperación oposición.

Red de Interacciones de Marca

Sólo aquellas comunicaciones que
puntuán o se 'premián'

La Red de Interacciones de Marca es un subconjunto del sistema de comunicaciones motrices de un juego, ya que solo se refiere a las comunicaciones (interacciones) que se 'marcan', es decir que 'puntuán' o que se tienen en cuenta para saber quien de los protagonistas llega con éxito al objetivo del juego.

1. Red de Interacción de Marca de Cooperación:

1.1. En un Juego de Cooperación:

El nudo: En este juego, después de entrelazarnos las manos, todos los del grupo tratan deshacer el nudo.

- Red de Interacción de Marca: De todas las posibles acciones de cooperación, tan solo las que conducen a desanudar el ‘enredo’ son las que nos acercan al reto compartido. Las acciones que ‘marcan’ o puntúan son todas ellas de cooperación.

1.2. En un Juego de Cooperación

El juego de los 10 toques originales: Un grupo de personas debe pasarse el balón, sin cogerlo, dando golpes con las manos. Cuando se consigan hacer diez pases distintos, originales, se consigue llegar al objetivo perseguido. Si en algún momento alguien repite una acción realizada previamente, no puntúa, no suma ningún punto.

- Red de Interacción de Marca: En este juego, aunque todas las comunicaciones son de colaboración (exclusivas, estables), tan solo las que son interacciones - pases- originales se premian para llegar al objetivo final.

1.3. En un Juego de Cooperación-Oposición

El Juego de los 10 pases: Dos equipos se enfrentan tratando de hacer cada uno de ellos 10 pases seguidos, sin que el balón sea interceptado por los contrarios.

- Red de Interacción de Marca: En este juego, a pesar de haber comunicaciones de oposición (interceptar balón, marcar al contrario, fintar, huir, perseguir...), tan sólo se premian las interacciones de colaboración (pasar el balón) para llegar al objetivo deseado.

2. Red de Interacción de Marca de Oposición:

2.1. En un Juego de Oposición

Robar pañuelos: En este juego, cada jugador dispone de un pañuelo colgado detrás del pantalón. Todos los jugadores deben de intentar robar el mayor número de pañuelos de los demás sin salir de una zona determinada de juego.

- Red de Interacción de Marca: En este juego, exclusivo, estable, de todos contra todos, de las posibles relaciones con los demás, perseguir, huir, esquivar, fintar... tan solo se tienen en cuenta las acciones de ‘robar’ pañuelos. Quien más acciones de ‘robar’ pañuelos haga, gana. En este juego se ‘puntúa’ o ‘marca’ básicamente acciones de oposición.

2.2 En un Juego de Cooperación-Oposición

Balóntiro (Cementerio). En este juego gana el equipo que antes elimine a los adversarios del equipo rival. Si un jugador es eliminado en la zona de vivos pasa a la

zona de muertos. Si consigue eliminar a un contrario desde la zona de muertos, pasa a la zona de vivos.

- Red de Interacción de Marca: En este juego, exclusivo, estable, los jugadores pueden colaborar (pasar el balón a un compañero de una misma zona, o de una zona contraria) pueden oponerse (coger el balón, esquivar el balón, correr, lanzar la pelota a un contrario...). Tan sólo las acciones de ‘eliminar’ a un contrario (tocarlo con la pelota) reciben un premio de marca (ya sea para eliminar al adversario, o además para salvarnos a nosotros mismos. Pero siempre a través de una acción de marca de oposición).

3. Red de Interacción de Marca Mixta (de cooperación-oposición)

3.1 En un Juego de Cooperación-Oposición

Marro. En este juego gana el equipo que antes consiga capturar a todos los adversarios, considerando que cada jugador que sale de su casa tiene preferencia sobre todos los demás que han salido previamente, del equipo contrario. Los capturados se colocan cerca de la zona de casa del equipo contrario, formando una cadena. Se permite que algún compañero libre pueda salvarlos, tocando a la cadena, momento en que todos pasan a estar libres para regresar a su zona de casa.

- Red de Interacción de Marca: En este juego, exclusivo, estable, los jugadores pueden colaborar (salvar a los compañeros capturados) y también pueden oponerse (perseguir, capturar, fintar, esquivar, huir...). De todas las posibles acciones, se premian aquellas que supongan acelerar el proceso que conduce hacia el final del juego (capturar) y también aquellas que suponen hacer reversible dicho proceso (salvar a algún compañero capturado). De alguna forma es como si cada jugador capturado sumara un punto a favor del equipo contrario, y que salvando a algún jugador capturado se pudiera restar alguno de los puntos acumulados por los adversarios. Por tanto, ambas interacciones, capturar y salvar son acciones de marca, por lo tanto se premia tanto la oposición como la colaboración.

3.2. Escondite. En este juego el jugador que ‘ la paga o la para’ cuando descubre a algún jugador escondido y menciona su nombre desde la zona de ‘ casa’, ese jugador pasa a estar capturado, sabiendo que va a ser el primero de los capturados va a ser el próximo que la ‘ pare’ en la siguiente partida, una vez se capturen a todos los protagonistas. Sin embargo, si algunos de los escondidos, consigue llegar a la zona de casa, y decir ‘ salvo a todos’ ; todos los anteriormente capturados pasan a estar libres, iniciándose de nuevo la partida.

- Red de Interacción de Marca: En este juego, exclusivo, inestable, fluctuante, los protagonistas pueden comunicarse motrizmente mediante acciones de oposición (esconderse, perseguir, huir, correr hacia la zona de casa, mencionar al contrario descubierto, ...) o mediante acciones de cooperación (correr a la zona de casa y salvar a todos los capturados). En este caso, ambas relaciones, capturar a un contrario o salvar al resto suponen una acción exitosa, que recibe una ‘ marca’ sobre el objetivo del juego. Por lo tanto ambas interacciones, de cooperación y de oposición ‘ puntúan’, siendo la red de interacción de marca mixta.

DE LAS REDES DE INTERACCIÓN DE MARCA DE COOPERACIÓN A REDES DE INTERACCIÓN DE MARCA MIXTAS.

Ejemplo de una progresión que contemple acciones con la manipulación de una pelota

1. Red de Comunicación Motriz Exclusiva Estable. Red de Interacción de marca de cooperación.

Todos los protagonistas con un balón, a la señal tratan de desplazarse por todas las zonas del terreno de juego y realizar el mayor número de pases con los demás jugadores. Aquel jugador que consiga hacer mayor número de pases con los demás gana.

2. Red de Comunicación Motriz Exclusiva Inestable- Permutante. Red de Interacción de marca de oposición.

Los jugadores disponen de un balón que lo pueden desplazar por el terreno de juego botándolo. Tras la señal sin dejar de botar el balón, deben de intentar molestarlo, para alejar los balones de los demás participantes. Quien pierda el balón, se aparta de la zona de juego.

3. Red de Comunicación Motriz Exclusiva Inestable- Fluctuante. Red de Interacción de marca mixta (de cooperación-oposición).

Dos jugadores con balón, tratan de capturar a los demás jugadores. Cuando consiguen tocar con balón a un adversario, éste debe detenerse en la zona donde ha sido tocado quedándose inmóvil. El jugador capturado si un jugador libre le abraza, vuelve a estar libre.