

2015

PROYECTO EDUCATIVO.
“LOS MAGOS DEL BALÓN”
CAMPUS DE FÚTBOL GUILHERME SIQUEIRA



SERGIO MARTÍN GARCÍA

Grado en Educación Primaria

01/06/2015

ÍNDICE

RESUMEN	0
PALABRAS CLAVE.....	0
1. JUSTIFICACIÓN.....	1
2. INFORMACIÓN DEL PROYECTO	5
2.1. CONTEXTO DE LA ZONA	5
2.2. POBLACIÓN BENEFICIADA	6
2.3. INSTALACIÓN DEPORTIVA.....	7
2.4. PUBLICITACIÓN DEL PROGRAMA	8
3. OBJETIVOS	9
4. CONTENIDOS	11
5. PROGRAMACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN	14
6. RECURSOS	15
7. NORMAS BÁSICAS	16
8. METODOLOGÍA.....	17
9. DISEÑO DE LA EVALUACIÓN	19
10. BIBLIOGRAFÍA	21
11. ANEXOS	22
11.1. ANEXO I.....	22
11.2. ANEXO II	23
11.3. ANEXO III.....	24
11.4. ANEXO IV	25
11.5. ANEXO V.....	26
11.6. ANEXO VI.....	27
11.7. ANEXO VII.....	28
11.8. ANEXO VII.....	29
11.9. ANEXO IX	33

RESUMEN

En este documento, aparece elaborado un proyecto educativo para su puesta en marcha por el jugador del Atlético de Madrid Guilherme Siqueira, con la colaboración del Ayuntamiento de Maracena y su Concejalía de Deportes. El I Campus de verano Guilherme Siqueira 2015, se pondrá en marcha del 27 de Julio al 1 de Agosto en la Ciudad deportiva de Maracena. Tendremos un campamento solo “*de mañana*” que está dirigido a niños y niñas entre los 6 a los 12 años. El horario del campus será de 9:00 horas a 14:00 horas. Los alumnos serán divididos por categorías según la edad.

En nuestro campamento uno de nuestros objetivos es que los participantes salgan más motivados para la práctica del fútbol después de su aprendizaje con los profesionales.

Nuestro equipo educativo está formado por entrenadores con amplia experiencia en la enseñanza y monitores que llevan años trabajando en campamentos de verano de este tipo, personal comprometido e interesado en que los participantes disfruten y obtengan un óptimo rendimiento en su aprendizaje.

Palabras clave: campus, deporte, fútbol, aprendizaje.

ABSTRACT

In this paper, appears prepared an educational project for its implementation by Atlético de Madrid player Guilherme Siqueira, with the collaboration of the City of Maracena and Sports Department. The I Guilherme Siqueira Summer Campus 2015, will be launched from July 29 to August 4 in the Sports City Maracena. We will camp only “*tomorrow*” that is aimed at children aged 6 to 12 years. The campus schedule will be from 9:00 to 14:00 hours. Students will be divided into categories according to age.

In our camp one of our goals is for participants to go more motivated to soccer practice after learning professionals.

Our education team is made up of coaches with extensive experience in teaching and monitors that have been working in summer camps of this kind, committed and interested participants to enjoy and get optimal performance in learning staff.

Keywords: campus, sport, soccer, learning.

JUSTIFICACIÓN

De todos es sabido que la actividad física y el deporte son necesarios para el desarrollo integral del individuo, sobre todo en edad escolar donde contribuyen a crear una serie de hábitos, aplicables para mejorar la calidad de vida del mismo en edad avanzada, es decir, para construir un estilo de vida activa, alejada del sedentarismo. Hay que crear adherencia a la práctica de actividad física en tiempo de ocio de los alumnos, así como hábitos saludables alcanzando una mejora en la calidad de vida (Espejo, Castro, Zurita y Martínez, 2015). La iniciación al fútbol como actividad física dentro del sistema educativo solo debe ser enfocada desde un punto de vista puramente educativo, en el que la formación integral del alumnado se logre mediante los elementos del juego y la técnica deportiva (González y Fernández, 2014).

Según Arroyo (2010) *“en la actualidad el juego tiene una gran importancia para la sociedad, ya que, desarrolla la personalidad, mejora las cualidades sociales, musculares, nerviosas y psicológicas de la persona y favorece la adquisición de patrones básicos del movimiento y técnica deportiva”*.

La finalidad de la Educación Física es fortalecer las aptitudes y capacidades de los individuos para tomar medidas preventivas encaminadas a la no aparición de alteraciones y así controlar los factores determinantes de la salud y lograr un cambio positivo.

Podemos decir que el juego es un recurso didáctico, que usamos para estimular a los jóvenes con el fin, de que adquieran una serie de actitudes, valores y normas. Sin embargo, ¿Qué es realmente el juego en la educación física?

El juego es una de las actividades humanas que está presente en toda la sociedad y cultura, este permite y facilita un armonioso crecimiento de la inteligencia, de la afectividad, de la creatividad y de la sociabilidad. Los juegos constituyen una fuente de preparación para la vida adulta y posibilitan ensayar situaciones divertidas y conflictivas que quizá se vayan a experimentar en la vida. Gracias a la flexibilidad que presentan los juegos, estos pueden ser utilizados con diferentes objetivos y de diversas formas, pero sin duda, todos ellos transmiten algún valor (Jara y Mendoza, 2013).

Los juegos cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación, respeto y solidaridad. Facilitan el encuentro con los/as demás y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos y todas, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales (Jara y Mendoza, 2013).

El Real Decreto 126/2014 (LOMCE), especifica el enfoque que ha de tener la Educación Física; y concretamente detalla la importancia del cuidado del cuerpo y de la promoción de unos buenos hábitos alimenticios estipulado su disposición cuarta, donde estipula *“la actividad física y la dieta equilibrada formen parte del comportamiento infantil y juvenil”*. Por lo tanto, el papel de la promoción de este estilo de vida activa y saludable recae sobre el profesorado con cualificación o especialización adecuada para estos ámbitos. Se deduce que la LOMCE habla del especialista de Educación Física y su importante labor de educar al alumnado en unos hábitos de actividad física saludable.

Por lo tanto, siendo la escuela tal y como afirma Luengo (2007) *“como una institución cultural productora de cultura, le es pertinente proponer opciones culturales en torno a la actividad física y experiencias que fomenten la calidad de vida”*. Es decir, si queremos que el niño utilice bien su tiempo libre, tenemos que educarlo y formarlo para que haga de este, un espacio que le proporcione elementos para su desarrollo integral, conduciéndolo a adquirir hábitos de vida saludables, que le permitan vislumbrar y construir un proyecto de vida.

En la actualidad, (Ley Orgánica 8/2013) la Educación Física tiene como finalidad principal desarrollar en las personas su competencia motriz, entendida como la integración de los conocimientos, el procedimiento, las actitudes y los sentimientos vinculados a la conducta motora fundamentalmente.

En cuanto a la adopción de hábitos saludables es muy importante tener en cuenta que se estima que hasta un 80% de niños y niñas en edad escolar únicamente participan en actividades físicas en la escuela, tal y como recoge el informe Eurydice, de la Comisión Europea de 2013, son cada vez más las personas expertas que apuntan a la inactividad física y sobre todo a los malos hábitos alimentarios; por ello el deporte en las edades de escolarización debe tener una presencia importante si se quiere ayudar a paliar la obesidad, uno de los factores de riesgo identificados, que influye en algunas de las enfermedades más extendidas en la sociedad actual.

El experto de OMS y gerente del programa sobre nutrición, actividad física y obesidad, afirma que: *“Necesitamos crear un medio donde se aliente que la actividad física y la alimentación sana son un alternativa prioritaria para todos los grupos sociales”*

En el caso de Andalucía, en el Plan Integral de Obesidad Infantil de Andalucía (2007-2012) elaborado por la Consejería de Igualdad, Salud y Políticas Sociales de la Junta de Andalucía, podemos corroborar por medio de la Encuesta Nacional de Salud (2003) acerca de *“la distribución del sobrepeso y obesidad en niños/as entre 2 y 17 años en las distintas CCAA”* como esta comunidad (Andalucía) se posiciona en el cuarto lugar, con valores alrededor del 30% en ambos sexos, siendo las CCAA que están por encima Canarias, Cantabria y Murcia. A continuación, adjunto la tabla (figura 1) que muestra estos datos:

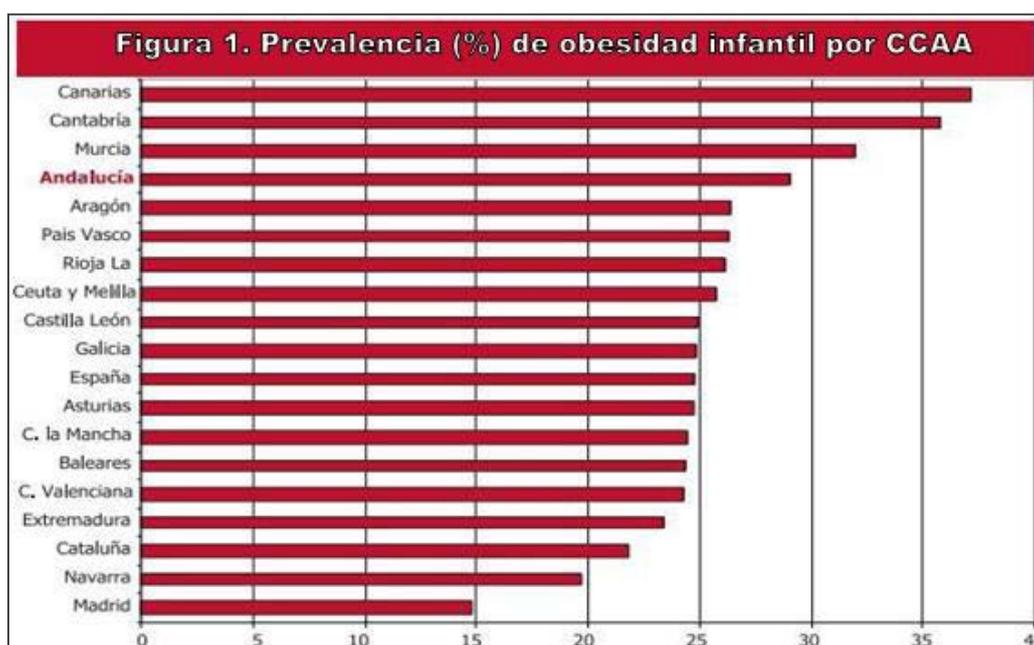


Figura 1. Tabla de prevalencia de obesidad infantil por CCAA

Algunos de los factores implicados en esta problemática son:

1. Los cambios en la alimentación infantil.
2. El entorno familiar y social de los niños.
3. El entorno global y macroeconómico.
4. Los cambios en los patrones de actividad física y empleo del ocio en la infancia.

Por todo esto, mi proyecto va dirigido a la creación de un “*CAMPUS DE FÚTBOL*” en la localidad de Maracena con el fin de crear una propuesta que permita prevenir situaciones de riesgo, unir a familiares e hijos para hacer deporte e instaurar el fútbol en la comunidad educativa, deporte que según Fiengo (2013), fue convertido en un elemento útil para estimular la integración simbólica tan necesaria para la conformación de las naciones. Por ello la Convención sobre los Derechos del Niño dice que “*el fútbol es un lenguaje universal de millones de niños del mundo (niños, niñas y adolescentes)*”.

Según Pinheiro, Camerino y Richheimer (2014), el entrenamiento deportivo con jóvenes debe transmitir valores educativos desarrollando mecanismos de superación personal y respeto hacia los adversarios con un entorno favorable hacia todos los agentes intervinientes, en definitiva con este trabajo, se pretende unir lo bueno que tiene la enseñanza del fútbol en edades tempranas en niños/as de educación primaria, a través de monitores y entrenadores de diferentes clubes, de las disciplinas que engloba este deporte de una forma integradora y saludable a partir del juego.

Además la motivación que supone poder participar en un “*campus*” que tiene como fin para ellos, la cooperación entre compañeros, la adquisición de valores como el respeto al rival, comprendiendo que lo importante no es solamente ganar sino también el poder participar, disfrutar y aprender y finalmente pretende unir a la comunidad educativa.

Por lo tanto, se busca una iniciación del fútbol que sea educativa y polivalente para los jóvenes, que propicie efectos positivos sobre la salud y la condición física por medio de una metodología “*ludotécnica*” con carácter lúdico, integrador y saludable; alejándonos de la forma de trabajar de algunas escuelas tradicionales de deporte que se centran en la consecución eficaz de la técnica y en el rendimiento de quienes la práctica.

Por otro lado, la introducción del fútbol en edades adecuadas, con el pensamiento de que esta iniciación no debe ir ligada a la profesionalización precoz de los mismos, mediante su sometimiento a esfuerzos y exigencias inapropiadas de su edad, sino que su iniciación deber estar encaminada a enriquecer su motricidad, promoviendo en ellos sentimientos de autoestima, cooperación, solidaridad y bienestar individual y social.

INFORMACIÓN GENERAL DEL PROYECTO

Contexto de la zona

El contexto de aplicación de este Proyecto Educativo de captación de alumnos de diferentes colegios y equipos de fútbol para la organización de un Campus de Fútbol bajo el lema “yo contigo y tu conmigo”, tendrá lugar en la localidad de Maracena en su complejo deportivo “*Ciudad Deportiva de Maracena*” (Figura 2).



Figura 2. Campo principal del complejo deportivo.

Maracena es una de las ciudades más importantes del Área Metropolitana de Granada, localizada en la comarca de las Vegas del Genil, subcomarca de las Vegas Altas, uno de los más prósperos entre los 39 municipios que integran dicha subcomarca, se sitúa a una



Figura 3. Mapa de Maracena y resto de pueblos cercanos. (Wikipedia)

altitud de 658 msnm. En 2014 la habitaban 21.633 personas, teniendo un incremento relativo de la población en diez años del 25,54%. El constante aumento de población durante los últimos años, su cercanía a la capital y al resto de pueblos hace que sea un lugar ideal para la realización del Campus de Fútbol. (Figura 3)

En cuanto al aspecto económico y educativo, los habitantes que conforman las familias de esta ciudad, cuentan con un nivel medio-bajo, debido al estancamiento en el que se ha encontrado la ciudad. Ahora se está apostando más por el sector comercial, servicios e industria como motores del desarrollo local. En el ámbito educativo la tasa de analfabetismo es baja, Maracena dispone de 10 centros escolares, de los cuales dos pertenecen a Educación Infantil, cuatro a Primaria, dos a la Educación Secundaria Obligatoria, uno a Bachillerato y uno Ciclo Formativo de Grado Superior.

Población beneficiada e inscripción.

Este proyecto hace referencia a una actividad cerrada, ya que, la población a la que va dirigida es a niños y niñas de edades comprendidas entre 6 y 12 años, de toda la provincia de Granada. Estos alumnos recibirán sesiones sobre las disciplinas de fútbol y en función de la evaluación varios de ellos obtendrán una acreditación para hacer las pruebas con las categorías inferiores del Atlético de Madrid.

A continuación, adjunto una tabla donde aparecen las categorías deportivas establecidas por la edad de participantes, internacionalmente se denominan con el prefijo “*sub*” seguido de la edad, no pudiendo sobrepasar el deportista la edad tope, antes del 31 de Diciembre del año que se celebra o inicia la competición.

CATEGORÍA	EDADES	CATEGORÍA	EDADES	CATEGORÍA	EDADES
Pre-benjamín	Sub – 7	Benjamín	Sub – 9	Alevín	Sub – 11
	Sub – 8		Sub – 10		Sub – 12

Tabla 1. Tabla sobre las diferentes categorías y sus edades.

Finalmente, para completar la cantidad de alumnos que van a participar en este evento, adjunto esta tabla donde aparecen el número de alumnos que pueden inscribirse por categoría y disciplina. El total de alumnos que puede participar en el evento, es de 100 participantes.

CATEGORÍAS					
Pre-benjamín	Benjamín	Alevín I		Alevín II	
Mixto	Mixto	Masculino	Femenino	Masculino	Femenino
20	20	15	15	15	15

Tabla 2. Acerca del número total de participantes por categoría.

El precio de la inscripción es de 50€ por alumno, cuenta con: 6 días de campus, una equipación completa y una foto de recuerdo. Aquellos alumnos que sean seleccionados por los monitores para hacer las pruebas con las categorías inferiores del Atlético de Madrid, tendrán también el viaje a Madrid incluido.

La hoja de inscripción de los participantes, deberá ser entregada por los padres como máximo una semana antes del evento (20/07/2015) ó la Concejalía de Deportes del Ayuntamiento de Maracena o bien por correo electrónico, el pago se podrá hacer en metálico o por cuenta bancaria presentando el justificante de pago; así podremos llevar el registro de los datos de los participantes, y la preparación y acondicionamiento de la instalaciones y los materiales. El anexo I contiene el ejemplo de una hoja de inscripción.

Finalmente, los alumnos deberán traer relleno una autorización por parte de sus padres o tutores legales, en la que se confirme que tiene permiso para asistir a dicho evento; y puesto que se celebrara fuera del horario escolar, los padres o tutores legales deberán decir si su hijo/a será desplazado hasta el recinto por ellos o por algún familiar o compañero; con el fin de establecer un control sobre el alumnado y evitar problemas. En el anexo II se nos muestra un ejemplo de autorización para los padres para dar permiso a sus hijos a asistir a la competición.

Instalación Deportiva.

Este acontecimiento va a ser acogido, por la Ciudad Deportiva de Maracena localizada en la Avenida José Comino s/n. Hemos cogido estas instalaciones ya que el Ayuntamiento de Maracena quiere ser partícipe de este evento, ofreciéndonos todas sus instalaciones a disposición del campus. El complejo deportivo consta con un campo de césped natural con pista de atletismo, dos campos de césped artificial, una pista cubierta, dos pistas descubiertas, gimnasio, piscina, vestuarios, sala de usos múltiples, salón de actos, 4 pistas de pádel de cristal, un comedor y un bar.

En la siguiente imagen mostramos como se va a dividir los campos según la categoría:



Publicitación del Programa.

Los medios que se van a emplear para dar publicidad al Programa “Yo Contigo y Tu Conmigo” son carteles informativos, anuncio de radio y de prensa, las empresas que van a promocionar el evento son Nike, Coca-Cola y el Ayuntamiento de Maracena.

La manera más utilizada para dar publicidad a este programa es, mediante la creación de programas de mano, como es folletos, vía papel o por ordenador, con el fin de dar publicidad a la celebración del evento. En este programa de mano deberán aparecer los siguientes puntos:

1. Presentación
2. Justificación
3. Introducción
4. Objetivos
5. Población diana
6. Calendario del campus
7. Desarrollo
8. Organismos colaboradores
9. Presupuesto
10. Evaluación



Figura 5. Portada del programa de mano.

Por parte del Ayuntamiento de Maracena y de la Concejalía de Deportes se llevara a cabo, la elaboración de una serie de carteles a colgar por los clubes de fútbol y centros educativos, con la fecha y el lugar en que se realizara dicho campus (del 27-07-2015 al 01-08-2015) y para quienes va dirigido (de 6 a 12 años), y por otro lado una “*nota de prensa*” y un “*anuncio de radio*” elaborados en el Anexo III.



OBJETIVOS

En este apartado es conveniente diferenciar los objetivos que se pretende conseguir en el Campus de Fútbol, de aquellos objetivos que tienen que ver con los contenidos y las sesiones que vamos a desarrollar con los alumnos en el área de educación física.

Objetivos del Campus

1. Orientar un proyecto para capturar a nuevas generaciones en el deporte del fútbol.
2. Promover un método lúdico para la iniciación del fútbol.
3. Conseguir la participación de toda la comunidad Educativa mediante un evento cuyo fin es el aprendizaje de valores y habilidades físicas mediante el juego.
4. Alejar durante una semana, a los alumnos de hábitos no beneficiosos, como pueden ser la televisión o los videojuegos y disminuir con ello el sedentarismo.
5. Entender el fútbol como la base en la que se sustenta la actividad deportiva, para así fomentar la practica continuada del mismo.
6. Elaborar un material para que los centros puedan trabajar con los alumnos la práctica del fútbol en la materia de educación física y promover la participación a este campus cada año.
7. Conocer nuevas formas de practicar actividad física fuera de la escuela, promoviendo hábitos de vida saludable y reducir en la medida de lo posible los índices de obesidad y sobrepeso.
8. Comprender que lo importante no es ganar, sino aprender y esforzarse por conseguir las metas.
9. Controlar la agresividad y tener un buen comportamiento y actitud positiva ante cada actividad y explicación del monitor o maestro.
10. Aprender a respetar al rival, compañeros y todos los que forman parte de este proyecto.
11. Posibilitar la integración y la participación de todos los alumnos en igualdad de condiciones fomentando un modelo de convivencia basado en la diversidad.
12. Fomentar la participación de alumnos con necesidades educativas especiales y posibilitando la mezcla de colectivos.
13. Hacer de la práctica del fútbol un hábito saludable de mejora y mantenimiento de la condición física a lo largo de toda la vida.

Objetivos de la Unidad Didáctica

En segundo lugar, los objetivos que se quieren conseguir de una forma global en las sesiones que contiene esta Unidad sobre la iniciación del fútbol son las siguientes (Tabla 4):

OBJETIVOS UNIDAD DIDÁCTICA	
Objetivos Generales	Objetivos Específicos
<p>Real Decreto 126/2014 de Enseñanzas Mínimas de Educación Primaria (BOJA nº 60 de 17/03/2015):</p> <ol style="list-style-type: none">1. Conocer su propio cuerpo y sus habilidades motrices en el espacio y el tiempo, ampliando este conocimiento al cuerpo de los demás.2. Reconocer y utilizar sus capacidades físicas, habilidades motrices y funcionamiento del cuerpo para el desarrollo motor.4. Adquirir hábitos de ejercicio físico orientados a una correcta ejecución motriz, a la salud y al bienestar personal y reconocer los efectos del ejercicio físico y la alimentación.5. Desarrollar actitudes y hábitos de tipo cooperativo y social basados en el juego limpio, la solidaridad, la tolerancia, el respeto y la aceptación de las normas de convivencia.6. Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas como propuesta al tiempo de ocio y forma de mejorar las relaciones sociales.8. Utilizar las TIC como recurso de apoyo al área para acceder, indagar y compartir información relativa a la actividad física y el deporte.	<p>Los objetivos específicos son aquellos que pretendemos conseguir a partir de los contenidos y de la metodología que usemos en las sesiones. Estos objetivos son los siguientes:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Mejorar la técnica del fútbol.2. Aprender nuevas estrategias ofensivas y defensivas.3. Mejorar la relación y la interacción entre los miembros del equipo (comunicación).4. Participar y colaborar de forma activa con regularidad y eficiencia, en las actividades programadas, con independencia del nivel de habilidad y capacidad personal y valorando los aspectos de relación que fomenta; mostrando una actitud de respeto y tolerancia hacia todos los miembros de la comunidad educativa.5. Realizar actividades físicas deportivas y recreativas y colaborar, con un nivel de autonomía aceptable, logrando el papel encomendado y respetando las normas.6. Conocer las posibilidades que el entorno ofrece (espacios, equipamientos e instalaciones) para la práctica de la actividad física deportiva.

Tabla 4. Sobre los objetivos generales y específicos de la Unidad Didáctica

CONTENIDOS

Contenidos Generales

En primer lugar vamos a mostrar una tabla con los contenidos seleccionados para primer, segundo y tercer ciclo (Tabla 5), sobre el Real Decreto 126/2014 de Enseñanzas Mínimas de Educación Primaria (BOJA nº 60 de 17/03/2015):

CONTENIDOS GENERALES (Real Decreto 126/2014)
<p style="text-align: center;"><u>Primer ciclo</u></p> <p>Bloque 1: El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Afirmación sobre la lateralidad y discriminación de derecha e izquierda sobre si y sobre los demás.2. Disposición favorable a participar en actividades diversas aceptando la existencia de diferencias en el nivel de habilidad. <p>Bloque 2: La Educación Física como favorecedora de salud.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Respeto de las normas de uso de materiales y espacios en la práctica de actividad motrices. <p>Bloque 4: El juego y el deporte escolar.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Utilización y respeto de reglas del juego para la organización de situaciones colectivas.2. Respeto y aceptación de las demás personas que participan en el juego.3. Participación activa en los juegos, buscando siempre el aspecto lúdico y recreativo.
<p style="text-align: center;"><u>Segundo ciclo</u></p> <p>Bloque 1: El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Control del cuerpo en situaciones de equilibrio y desequilibrio.2. Desarrollo de la autoestima y la confianza en uno mismo a través de la actividad física. Valoración y aceptación de la realidad corporal propia y de los demás.3. Experimentación con distintas posibilidades de movimiento. <p>Bloque 2: La Educación Física como favorecedora de salud.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Aceptación y actitud favorable hacia los beneficios de la actividad física en la salud. <p>Bloque 4: El juego y el deporte escolar.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Experimentación, indagación y aplicación de las habilidades básicas de manejo de balones y móviles, con o sin implemento, en situaciones de juego.2. Respeto hacia las personas que participan en el juego y cumplimiento de un código de juego limpio. Comprensión, aceptación, cumplimiento y valoración de las reglas y normas de juego.3. Interés y apoyo del juego como media de disfrute, de relación y de empleo del tiempo libre.
<p style="text-align: center;"><u>Tercer Ciclo</u></p> <p>Bloque 1: El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Valoración y aceptación de la propia realidad corporal y la de los demás mostrando autonomía personal y autoestima y confianza en sí mismo y en los demás.2. Valoración del trabajo bien ejecutado desde el punto de vista motor en la actividad física. <p>Bloque 2: La Educación Física como favorecedora de salud.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Valoración de los efectos de la actividad física en la salud y el bienestar. <p>Bloque 4: El juego y el deporte escolar.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Aprecio del juego y el deporte como fenómenos sociales y culturales, fuente de disfrute, relación y empleo satisfactorio del tiempo de ciclo.2. Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego.3. Valoración del juego y las actividades deportivas. Participación activa en tareas motrices diversas, reconociendo y aceptando las diferencias individuales en el nivel de habilidad.

Contenidos específicos.

1. Conocimiento básico de las reglas del fútbol.
2. Participación y actitud positiva ante las actividades propuestas y respeto por las normas.
3. Resolución de preguntas/desafíos relacionados con los diferentes aspectos que engloban este deporte.
4. Realización de los gestos técnicos mediante los juegos y actividades.
5. Valoración de las diferentes actividades deportivas como medio para mantener una buena forma física y mantenerse saludablemente.
6. Dominio del cuerpo y consideración por mejorar dicho control.
7. Asimilación de las partes que contiene la metodología llevada a cabo.
8. Valoración del esfuerzo personal y colectivo.
9. Motivación hacia la práctica del fútbol.



Contenidos para el campus:

Este campus tiene como finalidad conseguir los objetivos marcados en el apartado anterior mediante estos bloques:

- Bloque 1: El calentamiento (específico fútbol)
- Bloque 2: Técnica fútbol (lanzamientos, pases, regates, toques, control del balón, etc.)
- Bloque 3: Estrategias ofensivas y defensivas.
- Bloque 4: Juegos de cooperación.

A continuación se muestra un cuadro con la información de estos bloques que se realizan en nuestro campus.

EL CALENTAMIENTO	Conceptos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Parte específica 2. Calentamiento 3. Preparación física
	Procedimientos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ejercicios básicos del fútbol 2. Ejercicios básicos de otros deportes.
	Actitudes	<ol style="list-style-type: none"> 1. Respeto entre compañeros 2. Interés hacia la importancia del calentamiento
TÉCNICA FÚTBOL	Conceptos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Diferentes formas de golpear la pelota 2. Diferentes formas de regatear a los adversarios 3. Diferentes tipos de pases que se dan en el fútbol
	Procedimientos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lanzamientos a portería 2. Driblar conos de diferentes maneras 3. Autopases, paredes, trenza, etc. 4. Partidos al primer toque, dos toques, normal... 5. Juegos: Rondo, reloj, menos 5, la rápida...
	Actitudes	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saber jugar en equipo y mostrar interés
ESTRATEGIAS OFENSIVAS Y DEFENSIVAS	Conceptos	<ol style="list-style-type: none"> 1. El ataque 2. Fuera de juego 3. Sacar córner y faltas (larga y media distancia) 4. La defensa 5. Colocación de barreras 6. Estrategias de contraataque
	Procedimientos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Partidos de fútbol: sala, 3x3, siete 2. Videos cortos de alineaciones de fútbol y estrategias operativa de equipos nacionales e internacionales
	Actitudes	<ol style="list-style-type: none"> 1. Respetar a los compañeros 2. Valorar a los compañeros en cada una de sus funciones
JUEGOS DE COOPERACIÓN	Conceptos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Juegos de cooperación
	Procedimientos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comandos con bandera
	Actitudes	<ol style="list-style-type: none"> 1. Respetar las normas de juego 2. Curiosidad e interés por la realización del juego

PROGRAMACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN

El hecho de organizar un proyecto para estructurar un Campus de fútbol a nivel provincial con el que se logre que los alumnos tomen contacto y aprendan sobre las disciplinas de este deporte de una forma lúdica, promoviendo que el fútbol adquiriera más importancia y con el que se reduzcan enfermedades como el sobrepeso, posibilitando hábitos de actividad física; es una tarea que requiere la colaboración de numerosos agentes.

Así pues, este es un proyecto con un programa a corto plazo, en el que para su desarrollo se emplearan tres fases interrelacionadas que aparecen desarrolladas en el anexo IV:

1ª Fase.- Promoción y divulgación (Junio – Julio)

2ª Fase.- Inicio programa de sesiones de entrenamiento (Julio)

3ª Fase.- Realización del evento (Julio – Agosto)

JUNIO							JULIO							AGOSTO						
L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7			1	2	3	4	5						1	2
8	9	10	11	12	13	14	6	7	8	9	10	11	12	3	4	5	6	7	8	9
15	16	17	18	19	20	21	13	14	15	16	17	18	19	10	11	12	13	14	15	16
22	23	24	25	26	27	28	20	21	22	23	24	25	26	17	18	19	20	21	22	23
29	30						27	28	29	30	31			24	25	26	27	28	29	30
													31							

De esta manera, el programa que se ha diseñado para este evento, consta de 6 sesiones, es decir, 1 sesión por día. La puesta en marcha de estas sesiones tendrá lugar durante el periodo que cubre el lunes 27 de Julio hasta el sábado 1 de Agosto. En el anexo V contiene el horario relativo a este evento.

SESIONES	
BLOQUES	HORARIO
APOYO ESCOLAR	TODOS LOS DÍAS DE 9:00 – 10:00 HORAS
1. EL CALENTAMIENTO	TODOS LOS DÍAS DE 10:00 – 10:45 HORAS
2. TÉCNICA DE FÚTBOL	TODOS LOS DÍAS DE 11:00 – 11:45 HORAS
3. ESTRATEGIAS OFENSIVAS Y DEFENSIVAS	TODOS LOS DÍAS DE 12:00 – 12:45 HORAS
4. JUEGOS DE COOPERACIÓN	TODOS LOS DÍAS DE 13:00 – 13:45 HORAS

RECURSOS

Los recursos es uno de los aspectos más importantes a la hora de organizar un proyecto educativo, ya que, a partir de ellos hacemos posible la consecución de los objetivos que pretendemos cumplir (Tabla 7). Por lo tanto, dividiremos los recursos en:

Recursos humanos y sociales (anexo VI)	
<p>La semana de campus, van a prestar su ayuda:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Concejal de deportes del Ayuntamiento de Maracena. 2. Coordinador de deportes del Ayuntamiento de Maracena. 3. Coordinador del campus. 4. Encargado de las instalaciones del complejo deportivo de Maracena. 5. Doce monitores en total, divididos dos por categoría más cuatro de apoyo para todas las categorías. 6. Cuatro utilleros, encargados de los materiales y del agua. 7. Dos maestros de educación primaria, uno general y otro de inglés. 8. Dotación de un equipo de la Cruz Roja. 9. Speaker en la megafonía. <p>Por otro lado, otras entidades que de alguna forma van a tener gran importancia en esta semana, son las siguientes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Go-Fit, gimnasio que proporcionara sus instalaciones y dará unos bonos para utilizar sus piscinas, también proporcionará fruta para el evento. 2. Coca – cola: proporciona bebida, neveras y sombrillas para el evento. 3. Nike: esta firma de ropa deportiva que representa nuestro anfitrión será la encargada de proporcionar material deportivo y las equitaciones. 	
Recursos materiales y tecnológicos	
Materiales públicos	Materiales privados coste 0
<p>Desde la Concejalía de deportes a los encargados de las instalaciones deportivas de Maracena se solicita:</p> <p>a) Toma de electricidad para las cámaras frigoríficas, b) Porterías portátiles (fútbol siete y fútbol sala), c) 10 sombrillas para las zonas de descanso de los campos d) una mesa y dos sillas para la megafonía, e) una mesa y dos sillas para la zona de coca-cola, e) cubos de basura distribuidos por las instalaciones, f) megafonía, g) vestuarios, h) vallas, i) conos, j) 2 portátiles.</p>	<p>a) 3 carpas proporcionadas por el Ayuntamiento.</p> <p>b) Equipaciones para todos los participantes, balones y petos para el campus, todo ello patrocinado por Nike. (anexo VII)</p> <p>c) Bebidas y frigoríficos patrocinados por Coca-Cola.</p> <p>d) Fotografías patrocinadas por “Fotos Garrido” (anexo VII)</p>
Costes	
Recursos humanos	Recursos materiales y tecnológicos
<ol style="list-style-type: none"> 1. Monitores: 12 monitores x 20€/día= 240€/día 2. Utilleros: voluntarios del ayuntamiento. 3. Maestros: 10€/hora x 6 horas = 60€/cada uno. 4. Monitores apoyo: 4 alumnos de prácticas de INEF. 	<p>El coste de los materiales será de 0€ ya que Siqueira tiene contrato con Nike, coca-cola hacemos intercambio con publicidad, y el Ayuntamiento de Maracena hace patrocinio.</p>

Tabla 7. Sobre los recursos humanos, materiales y tecnológicos; y los costes

Las equipaciones que vamos a emplear para el campus y se regalarán a los participantes de este evento estarán diseñadas de la siguiente manera:



NORMAS BÁSICAS DEL CAMPUS

Las normas de este campus han de cumplirse, aquel que no las cumpla podrá ser expulsado.

1. Respetar los horarios.
2. No maltratar las instalaciones (campos, vestuarios, materiales, etc.)
3. No tener comportamientos que atenten contra otros participantes: humillaciones, insultos, intimidaciones...
4. Llevar la equipación regala por el campus, para la identificación de los alumnos.
5. Obligatorio un bolso de entrenamiento para llevar la ropa deportiva que utilizaran y los artículos de higiene (champú, gel, desodorante, chanclas, ropa interior...)
6. Es obligatorio la ducha después de cada entrenamiento.
7. Deberán hidratarse y comer fruta cuando los monitores lo autoricen.
8. Queda terminantemente prohibido llevar el móvil al campus.
9. No llevar objetos de valor, ya que cada uno se hace responsable de sus pertenencias.
10. En caso de emergencia los monitores se pondrán en contacto con los padres.
11. Los padres no podrán asistir a las jornadas del campus.
12. Ningún participante podrá abandonar el campus sin el consentimiento o autorización de sus padres o tutor legal.

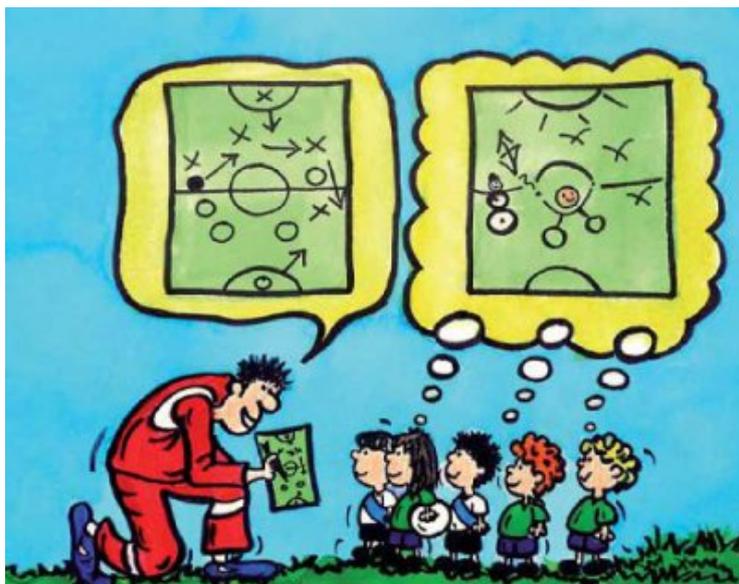
METODOLOGÍA

La metodología que se seguirá durante el desarrollo de esta Programación Didáctica está basada en el Real Decreto 126/2014 (BOJA nº60 17/03/2015), en el cual nos dice los aspectos metodológicos que debemos emplear:

Los alumnos y las alumnas son los protagonistas de su proceso de enseñanza aprendizaje. El autoaprendizaje permite que sea capaz de resolver planteamientos motrices. El enfoque es sobre el estudiante, saber cómo aprende y construye su conocimiento; el papel del docente será el de guía y el de tutor en un aprendizaje significativo (Palazón-Pérez, Gómez, Gómez, Pérez y Gómez, 2014).

Las propuestas deben conocer y partir del contexto inmediato del alumnado y deberán permitir adaptarlas a sus condiciones personales y sus posibilidades.

Será un área de acción y reflexión, donde en las actividades debe valorarse más los procesos que los resultados, se tratara de gestionar progresiones lógicas en las distintas tareas, actividades y ejercicios que la configuran.



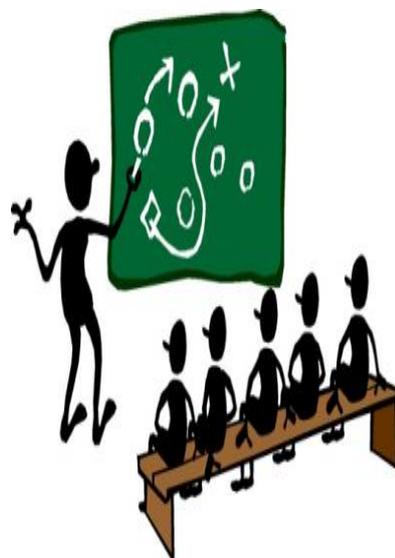
El aspecto lúdico y deportivo favorece el trabajo en equipo, fomentando el compañerismo y la cooperación. Se establecerá como punto de partida los aprendizajes previos del alumnado para progresar en virtud a cada uno de ellos y sus capacidades.

Como línea de acción se integraran en las propuestas aspectos tales como la colaboración, el juego limpio y la autonomía personal.

En esta Programación Didáctica se sugiere la utilización de una estrategia tradicional, quiere decir que la mayor parte de las decisiones son tomadas por el docente debido al carácter novedoso o arriesgado de la actividad, para dar un tratamiento más seguro en cuanto a lesiones y accidentes deportivos. Aún así, el alumno podrá proponer formas nuevas que serán aceptadas o no por el profesor.

Por último se propone una enseñanza directa, donde el monitor/a da el feedback y propone como resolver la situación, para evitar lesiones como consecuencia de una práctica inadecuada de los ejercicios. Otra técnica de enseñanza que emplearemos será por indagación, que podríamos definir como una descripción de una situación determinada que acerca una realidad concreta a un grupo de personas en formación (Gómez y Rodríguez, 2014). También se darán enseñanzas recíprocas y micro enseñanzas, donde un alumno plantea actividades y otro las ejecuta, controlando ellos mismo el proceso y ayudando a los mas desaventajados, para favorecer la imaginación y la creatividad del alumnado, a parte de una mayor cooperación y socialización entre los alumnos.

Para favorecer la Enseñanza/Aprendizaje es necesaria la organización de los grupos y de las tareas, para ello va a depender de la actividad y de la estrategia de E/A utilizada. Para la puesta en práctica de esta Programación estarán presentes los tres grupos de organización; el gran grupo: todo el grupo participa simultáneamente durante la realización de una actividad; pequeño grupo: el grupo se divide en subgrupos para realizar la actividad; y por último la practica individual: se centra en las posibilidades, necesidades e intereses de cada niño/a.



Los modelos didácticos que mas vamos a emplear son el *descubrimiento guiado* que se basa en las estrategias participativas, y la *resolución de problemas* que se suele emplear estrategias emancipatorias donde, partiendo de los conocimientos del alumno/a, este llegue a resolver la tarea propuesta.

DISEÑO DE LA EVALUACIÓN

Según la LOMCE la evaluación debe girar en torno a su planteamiento más formativo basada en los procesos que quedan definidos en los objetivos de área. Trataremos de considerar el esfuerzo y el trabajo realizado además del resultado. Entendiendo que deben existir distintos niveles de exigencias en las destrezas, se atenderá al proceso y todos los elementos que intervienen en una evaluación continua y flexible que favorezca realizar mejoras, adaptándose a la realidad educativa en la que se inserta el alumnado y haciendo participe a sus protagonistas.

En nuestro proyecto la evaluación va a ser continua, ya que en ella distinguimos tres tipos de evaluación: en primer lugar, se trata de una evaluación inicial, ya que al inicio de cada sesión estableceremos preguntas que nos informaran sobre sus ideas previas. Por otro lado, será formativa, ya que se va a realizar durante toda la unidad didáctica, *“hace referencia a todo proceso de evaluación cuya finalidad principal es mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje que tienen lugar”* López Pastor (2013). Finalmente esta evaluación, será sumativa, ya que se llevara a cabo al final de cada sesión, con la intención de saber y revisar cuanto han aprendido, mejorado, quienes lo han hecho y la calidad del programa y de las sesiones planteadas; es decir, nos va a permitir comprobar y reflexionar sobre la manera en que se han adaptado las sesiones a las características del alumnado.

Criterios de Evaluación.

Criterios de Evaluación Generales	Criterios de Evaluación Específicos
<p>Real Decreto 126/2014 de Enseñanzas Mínimas de Educación Primaria (BOE nº 52 de 01/03/2014):</p> <ul style="list-style-type: none">- Resolver retos tácticos elementales propios del juego y de actividades físicas con o sin oposición, aplicando principios y reglas para resolver las situaciones motrices, actuando de forma individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en juegos y actividades.- Valorar, aceptar y respetar la propia realidad corporal y la de los demás, mostrando una actitud reflexiva y crítica.- Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas.- Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con intereses e iniciativa individual y trabajo en equipo.	<ul style="list-style-type: none">- Conoce y expone de forma argumentada en que se basa cada disciplina.- Demuestre mediante su práctica las reglas y elementos técnicos básicos de cada disciplina.- Muestra y establece una actitud de colaboración y respeto por el compañero y el rival.- Mantiene una postura de juego limpio en la práctica de actividades y juegos.- Aplica correctamente las técnicas del fútbol y dosifica el esfuerzo en contextos de complejidad creciente.- Argumenta de forma coherente las respuestas y comentarios durante las sesiones, mostrando educación hacia el monitor y sus compañeros.

Evaluación de la Unidad Didáctica.

A la hora de evaluar el proceso de E/A de esta unidad didáctica se ha optado por utilizar como instrumento de evaluación un cuestionario de preguntas, que serán rellenadas al final de cada sesión en casa por el monitor, y por cada uno de los alumnos que realizan las sesiones de esta unidad. En el anexo VIII se muestra un cuestionario a realizar por los alumnos y el monitor.

Evaluación del monitor.

Para la evaluación del maestro usaremos una hoja de evaluación en cada sesión, que será rellenada por el coordinador del evento en ese momento. En el anexo VIII se muestra una hoja de evaluación, para comprobar el dominio del monitor en las clases.

Evaluación del alumnado.

La evaluación del alumnado nos va a permitir seleccionar a aquellos alumnos que van a participar en las sesiones de prueba del Atlético de Madrid, por lo tanto, para llevar a cabo esta, nos centraremos en los dominios motor, cognitivo y socio-afectivo en función del orden de importancia que le otorga Valero (2007).

Los porcentajes de cada uno de los dominios y los instrumentos para su evaluación se especifican a continuación y estos serán rellenados por el monitor, al finalizar las sesiones, con el fin de seleccionar a los alumnos mejor preparados:

- Dominio Motor (40%): el instrumento que se va a emplear para la evaluación de este dominio, se trata de una hoja de registros en la que aparecerán una serie de ítems. Será rellenada por el monitor a partir de lo que han observado. En el anexo VIII aparece un ejemplo de hoja de registro.
- Dominio Cognitivo (30%): este dominio será evaluado mediante un cuestionario que los alumnos rellenaran en casa, con preguntas acerca de las normas y el reglamento de seguridad, y también aparecerían cuestiones sobre la técnica y condición física.
- Dominio Socio-afectivo (30%): finalmente, este dominio será evaluado por el monitor a través de una hoja de registro, al acabar las sesiones, y en ella habrá una serie de ítems sobre comportamiento, respeto y compañerismo. En el anexo VIII se muestra un ejemplo de hoja de registro para evaluar este dominio.

BIBLIOGRAFÍA

- Arroyo, D. M^a. (2010). El juego y su utilización en la educación física. *Revista electrónica de la educación de Extremadura (Autodidacta)*, 10 (10), 99-113.
- Espejo, G. T., Castro, S. M., Zurita, O. F. y Martínez, M. A. (2015). Actividad física en escolares de Educación Primaria. *La formación integral a través del deporte*, 223.
- González, F. T. F., y Fernández, T. J. P. (2014). El deporte como medio para fomentar los valores educativos. La enseñanza del fútbol en la iniciación. *Revista Digital de Educación Física*, 6(34).124-132
- Fiengo, S. V. (2013). Globalización y fútbol postnacional. *Íconos-Revista de Ciencias Sociales*, (10), 112-116.
- Gómez, C. J. y Rodríguez, P. A. (2014). Aprender a enseñar ciencias sociales con métodos de indagación. *REDU. Revista de Docencia Universitaria*, 12(2), 307-325.
- Jara, J. O., y Mendoza, M. Q. (2013). Programa de juegos cooperativos para mejorar el desarrollo social de los niños. *Perspectivas en primera infancia*, 1(01).
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de Diciembre, para la mejora de la calidad educativa.
- López Pastor, V. M. (2013). Nuevas perspectivas sobre evaluación en educación física. *Revista de Educación Física*, 29(3), 1.
- Luego, V. C. (2007). Actividad físico-deportiva extraescolar en alumnos de primaria. *Revista Internación de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte* vol. 7 (27), 174-184.
- Palazón, P. A., Gómez, M. G., Gómez, J. C., Pérez, C. M. y Gómez, G. J. (2014). Relación entre la aplicación de metodologías docentes activas y el aprendizaje del estudiante universitario. *Bordón. Revista de Pedagogía*, 63(2), 27-40.
- Pinheiro, V. F., Camerino, O. F. y Richheimer, P. S. (2014). El fair play en la iniciación deportiva, un estudio con entrenadores de futbol. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (25), 32-35.
- Real Decreto 126/2014, de 28 de Febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.
- Valero, V. A (2007). La técnica de enseñanza en el modelo ludotécnico: su aplicación a la educación física en primaria. *Revista Kronos: Enseñanza de la Actividad Física y el Deporte*, 11, 10-15.

ANEXOS

En esta parte del proyecto denominada anexos, voy a recoger todo aquello que no puedo introducir en las 20 páginas obligatorias, pero que sin ellas el programa no estaría completo. Así pues, en esta parte se muestran plantillas, ejemplificaciones de presupuestos...etc.

ANEXO I

CAMPUS DE FÚTBOL GUILLERME SIQUEIRA	FICHA DE INSCRIPCIÓN	
DATOS DEL NIÑO: - Nombre: _____ - Apellidos: _____ - Fecha de nacimiento: ___/___/_____ - Edad: _____ - Teléfonos: _____/_____ - E-mail: _____		<div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 80px; margin: 0 auto;"> FOTO </div>
DATOS GENERALES: - Nombre del padre: _____ - Domicilio: _____ - ¿Has ido de campus?: SI NO - ¿Dónde?: _____		
DATOS DEPORTIVOS: - Club dónde juega: _____ - Categoría: _____		
DATOS MÉDICOS: - Datos médicos de interés: SI NO - ¿Sigue tratamiento médico? SI NO - Otros datos (aparatos, gafas, etc): _____ - Alergias: SI NO - Observaciones: _____		
Firma del padre/madre: _____		
<p>La inscripción quedará formalizada al presentar esta ficha debidamente rellenada con el importe en metálico o el justificante de pago y la autorización legal para asistir al campus, o bien en el área de deportes del Ayuntamiento de Maracena ó al correo: campusguisqueira@gmail.com</p> <p>TELEFONOS DE CONTACTO: IMPORTE: 50€</p> <p>Sergio Martín: 656 87 85 98</p> <p>Jose Cañizares: 654 12 54 32 Nº de cuenta: 0020 0250 02 1045789685</p>		

ANEXO II

Este anexo recoge un ejemplo de modelo de autorización para que los padres den el consentimiento a sus hijos a asistir al campus de fútbol e informe sobre cómo y con quien irán al complejo deportivo.

HOJA PARA LOS PADRES/MADRES O TUTORES LEGALES

Para autorizar a su hijo/a asistir a la primera edición del Campus de fútbol Guilherme Siqueira en la localidad de Maracena que se celebrara los días del 29 de junio al 4 de julio en el complejo deportivo de Maracena.

Los padres que permitan a sus hijos asistir al evento, le rogamos nos indiquen quien será el familiar o compañero que los llevara y traerá, con el fin de mantener la seguridad de sus hijos/as.

D/Dña.:.....con

DNI.....autorizo, como representante legal del

Alumno/a..... DNI.....

a que participe en el campus de fútbol celebrado del 29 de junio al 4 de julio

en el Complejo Deportivo de Maracena (Granada)

El alumno/a ira con.....

Ena.....de.....2015

Firma

ANEXO III

El anexo III hace referencia a la elaboración de un cartel para colgarlo en los centros deportivos y colegios de la provincia de granada y alrededores, también se hará una nota de prensa con el mismo cartel. Por otro lado se realizara una cuña de radio con la que se de publicidad a este proyecto.

Cartel:



Nota de prensa:

En la sección de deportes de los periódicos Granada Hoy e Ideal se colocará dicho cartel para publicitar el proyecto, se pondrá los tres primeros lunes del mes de junio.

Cuña de radio:

“” ¿Te gusta el fútbol? Este verano es tu momento!!! Primer campus de verano Guilherme Siqueira en las instalaciones de la Ciudad deportiva de Maracena, los días del 29 de Junio al 4 de Julio. Edades comprendidas entre los 6 y 12 años. ¿¡TE LO VAS A PERDER!?! Inscripción gratuita, plazas limitadas. “” (20 segundos)

ANEXO IV

En esta tabla aparece toda la programación del proyecto (Tabla 10).

1ª Fase	
ACCIÓN	FECHA
Elaboración de una campaña para divulgar a la Federación Granadina de Fútbol (FGF) y concejalía de deportes de Maracena, el Proyecto “Yo Contigo y Tu Conmigo” con el fin de conseguir que se apruebe. En el caso de ser aprobado se establecerá un coordinador encargado de organizar todo el programa.	Junio 2015
Toma de contacto con el Ayuntamiento de Maracena y la diputación de Granada para la captación de posibles monitores o animadores deportivos con el perfil buscado. Toma de contacto con las empresas deportivas para informar sobre la realización del campus, por si desean participar.	Junio 2015
Puesta en marcha del programa de publicidad, se repartirá todos los folletos y se pegaran carteles informativos. También se realizaran los anuncios en la radio.	Junio y Julio 2015
Captación de clubes deportivos para la puesta en marcha de este programa.	Junio y Julio 2015
2ª Fase	
ACCIÓN	FECHA
Recogida de información sobre el número de participantes para establecer los grupos de trabajo.	Julio 2015
Comienzo del diseño del calendario de entrenamientos y de la semana del campus	Julio 2015
Preparación de todas las instalaciones y material correspondiente para la ejecución optima del campus de fútbol.	Julio 2015
3ª Fase	
ACCIÓN	FECHA
Inicio del campus de fútbol de verano.	Julio y Agosto 2015

Tabla 10. Sobre la programación del proyecto, desarrollándose sus tres fases.

ANEXO V

HORARIO I CAMPUS DE FÚTBOL GUILHERME SIQUEIRA

HORAS	LUNES 27	MARTES 28	MIÉRCOLES 29	JUEVES 30	VIERNES 31	SÁBADO 1
9:00 – 10:00	APOYO ESCOLAR	INGLÉS	APOYO ESCOLAR	INGLÉS	APOYO ESCOLAR	APOYO ESCOLAR
10:00 – 10:45	BLOQUE 1	BLOQUE 1	BLOQUE 1	BLOQUE 1	BLOQUE 1	BLOQUE 1
10:45 – 11:00	DESCANSO	DESCANSO	DESCANSO	DESCANSO	DESCANSO	DESCANSO
11:00 – 11:45	BLOQUE 2	BLOQUE 2	BLOQUE 2	BLOQUE 2	BLOQUE 2	BLOQUE 2
11:45 – 12:00	DESCANSO	DESCANSO	DESCANSO	DESCANSO	DESCANSO	DESCANSO
12:00 – 12:45	BLOQUE 3	BLOQUE 3	BLOQUE 3	BLOQUE 3	BLOQUE 3	BLOQUE 3
12:45 – 13:00	DESCANSO	DESCANSO	DESCANSO	DESCANSO	DESCANSO	DESCANSO
13:00 – 13:45	BLOQUE 4	BLOQUE 4	BLOQUE 4	BLOQUE 4	BLOQUE 4	BLOQUE 4
13:45 – 14:00	DESCANSO	DESCANSO	DESCANSO	DESCANSO	DESCANSO	PISCINA Y COMIDA DE DESPEDIDA

NOTAS:

- Apojo escolar: realizar actividades que tengan pendientes para el verano con la supervisión de profesores.
- Bloque 1: El calentamiento.
- Bloque 2: Técnica de fútbol.
- Bloque 3: Estrategias ofensivas y defensivas.
- Bloque 4: Juegos de cooperación.
- Descanso: Tiempo empleado para beber agua, quitar material y relajarse un poco.

ANEXO VI

En este anexo se muestra, como se van a organizar todo el personal del campus a la hora de prestar servicio en cada uno de los ámbitos de actuación que engloba esta jornada.

Ubicaciones en el Campus:

- El **concejal de deportes** del Ayuntamiento de Maracena hará el saque de honor y presenciara cada vez que quiera el transcurso del campus.
- **Un Coordinador del campus** estará continuamente organizando y asesorando a todo el personal del campus. Es la persona clave para que todo vaya sobre ruedas.
- **Un encargado de las instalaciones** estará a disposición de los monitores y de los utilleros para abrir vestuarios, campos de fútbol, zona de material, regar los campos, etc.
- **Doce monitores base** de fútbol:
 - 2 monitores con la categoría Pre-Benjamín.
 - 2 monitores con la categoría Benjamín.
 - 2 monitores con la categoría Alevín I (masculino)
 - 2 monitores con la categoría Alevín I (femenino)
 - 2 monitores con la categoría Alevín II (masculino)
 - 2 monitores con la categoría Alevín II (femenino)
- **Cuatro monitores** de INEF, estarán uno en cada categoría ayudando a los monitores base en las tareas.
- **Dos maestros** estarán de 9-10 en la sala habilitada para las clases teóricas, ayudando a todos aquellos alumnos a realizar las tareas extraescolares.
- **Cuatro utilleros** uno en cada categoría aportando los materiales que les digan los monitores y proporcionando agua a los alumnos.
- **Un speaker** a los mandos de la megafonía informando de los horarios y de los campos de entrenamiento de cada categoría.

ANEXO VII

En este anexo mostramos los petos y los balones que se van a emplear en el campus. También mostramos un ejemplo de la fotografía que vamos a regalar a los participantes al terminar el campus.

BALÓN



PETOS



FOTOGRAFÍA



ANEXO VIII

Este apartado del anexo VIII, hace referencia al diseño de la evaluación y en ella se contemplan, varios ejemplos de tablas que se utilizaran para valorar y conocer aquellos aspectos del proceso que deben ser evaluados.

Evaluación de la Unidad Didáctica

En este aparece una tabla en la que el monitor tendrá que tachar en cada casilla que aparece si se han cumplido o no los diferentes propósitos de esta unidad y argumentar el porqué, mientras que los alumnos solo tendrán que rellenar las cuestiones.

Cuestionario de evaluación de la Unidad Didáctica (proceso enseñanza aprendizaje)			
Cuestionario a rellenar por el monitor al final de cada sesión.			Cuestionario a rellenar por los alumnos al final de cada sesión.
1- No se consigue	2- A veces	3- Conseguido	Nombre: Apellidos: Categoría: ¿Qué has aprendido del fútbol en estas sesiones? ¿Qué has aprendido sobre esta disciplina? ¿Te han gustado las sesiones? ¿Cuáles han sido tus juegos preferidos? ¿Y los que menos te han gustado? ¿Qué te han parecido los desafíos marcados? ¿Qué conclusiones has obtenido? ¿Crees que son necesarias mas sesiones para aprender bien las reglas y técnica de este deporte? ¿Qué fase es la que más te ha gustado? ¿Qué es lo que más te ha costado? ¿Qué cambiarías de las sesiones sobre este deporte? ¿El monitor ha explicado bien los juegos? ¿Y las reglas sobre este deporte?
1	2	3	
¿Se han cumplido los objetivos marcados?			
¿Se adecuan los contenidos a las características de los alumnos?			
¿Se ajustan las actividades al tiempo de clase y a las fases que tiene la sesión?			
¿El material y el espacio es el adecuado para desarrollar las actividades?			
¿Mostraban los alumnos interés y motivación hacia la práctica?			
¿Son útiles los instrumentos de evaluación para evaluar a los alumnos?			
¿Han tenido muchas dificultades con los juegos?			

Tabla 14. Se muestra los ítems para evaluar la U.D.

Evaluación del monitor

Debe ser rellena por el coordinador del proyecto.

Hoja evaluación del monitor					
Categoría:	Sesión:	Nombre:			Observaciones
1- No se consigue 2- A veces 3- Conseguido		1	2	3	
Información clara y breve					
Organización del espacio y del material					
Motiva a los alumnos					
Respeto por los alumnos, actitud positiva					
Ofrece correctamente Feedback a los alumnos					
Viene con buena presentación a dar clase					
Cumple con las normas del campus					
Cuida el material					
Llega a su hora y es fiel con el horario					
Control de los alumnos					
Buen clima en las sesiones					
Estructura bien el tiempo de aprendizaje					
Estructura bien el tiempo de práctica					
Estructura bien el tiempo de descanso					

Tabla 15. Ítems para evaluar la competencia del monitor a la hora de las sesiones.

EVALUACIÓN DEL ALUMNADO

Se divide en tres dominios a evaluar que son los siguientes:

Dominio Socio-afectivo

Evaluación socio-afectiva (comportamiento)	1	2	3
Uso responsable del material			
Motivación hacia la práctica de la disciplina abordada			
Participación sobre las preguntas que se hacen			
Entrega de cuestionario de cada sesión de la unidad didáctica			
Respeto hacia los demás			
Cooperación y compañerismo			
Asistencia al campus			
Actitud positiva ante las actividades que se proponen			

Tabla 18. Hoja de registro para la evaluación socio-afectivo; 1. Suspenso 2. Aprobado (bien) 3. Muy bien

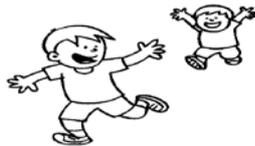
Dominio Cognitivo

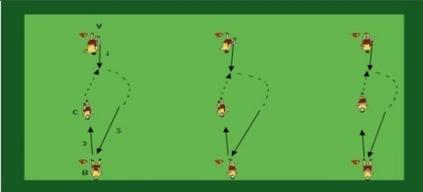
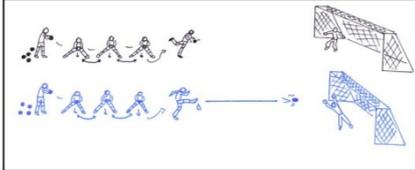
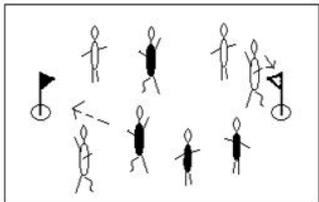
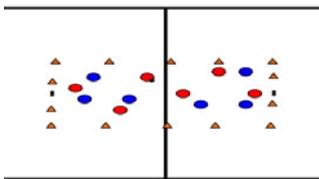
Evaluación cognitiva	1	2	3	4
Táctica				
Posicionamiento en el campo				
Movimientos defensivos correctos				
Movimientos ofensivos correctos				
Estrategia				
Movimientos				
Posicionamiento de cada una				
Función de cada uno en cada momento				

Dominio motor

Evaluación motora	1	2	3	4
Agilidad				
Toques de balón con pie dominante				
Toques de balón con pie no dominante				
Toques de balón con la cabeza				
Coordinación				
Técnica de carrera				
Paso de aros				
Paso de picas				
Conducción				
Balón pegado al pie en línea recta o con giros				
Esquivando conos				
Esquivando compañeros				
Golpeo				
Con la pierna dominante desde parado o en movimiento				
Con la pierna no dominante desde parado o en movimiento				
Con la cabeza				
Flexibilidad				
Estiramientos individuales o grupales				
Estiramientos estáticos				
Estiramientos dinámicos				

ANEXO IV

SESIÓN 4: ¿QUÉ VAMOS HACER? DISFRUTAR, COMPETIR Y APRENDER		
CATEGORÍA: Benjamín	DURACIÓN: 5 horas	RATIO: 20 alumnos
INSTALACIÓN: - Campo de fútbol nº 2 - Sala de usos múltiples.	MATERIALES: Petos, conos, picas, balones, proyector, mesas, sillas y pizarra.	
OBJETIVOS DIDÁCTICOS		
<ul style="list-style-type: none"> - Mejorar la relación y la interacción entre los miembros del equipo. - Participar y colaborar de forma activa. - Realizar actividades físicas deportivas y recreativas. - Respetar las normas y el entorno. 		
CONTENIDOS		
<ul style="list-style-type: none"> - Participación y actitud positiva ante las actividades propuestas. - Valoración de las diferentes actividades deportivas. - Motivación hacia la práctica del fútbol. - Respeto por las normas. 		
METODOLOGÍA		
<ul style="list-style-type: none"> - Enseñanza directa. - Descubrimiento guiado. - Resolución de problemas. 		
EVALUACIÓN		
<ul style="list-style-type: none"> - Demuestra mediante su práctica las reglas y elementos técnicos básicos. - Muestra y establece una actitud de colaboración y respeto por el compañero. - Aplica correctamente las técnicas y dosifica el esfuerzo. 		
FASES		
APOYO ESCOLAR (60 minutos)		
<ul style="list-style-type: none"> - Apoyo para los alumnos en tareas extraescolares. - Enseñanza de métodos de estudio eficaces. - Enseñanza del idioma, nivel básico. 		
DESCANSO (15 minutos)		
BLOQUE 1: EL CALENTAMIENTO (45 minutos)		
<ul style="list-style-type: none"> - El monitor explica la importancia del calentamiento antes de cualquier actividad física. - El monitor dirá algunos ejercicios y estiramientos para calentar de una forma adecuada. - Simulacro de calentamiento pre-competición. El monitor ira diciendo los ejercicios que deben de realizar. 		
<ul style="list-style-type: none"> - <u>Policía y ladrones.</u> En un espacio determinado, hacemos dos equipos del mismo número de alumnos. Uno serán los policías que deberán pillar a los ladrones, y los otros serán los ladrones que deberán escapar de los policías. 		
<ul style="list-style-type: none"> - <u>Roba-Balones.</u> Se realizan dos grupos. El primer equipo (peto verde), llevaran balón en los pies. El segundo equipo (peto azul), deberá quitarle el balón a los del equipo verde. 		
DESCANSO (15 minutos)		

BLOQUE 2: TÉCNICAS DEL FÚTBOL	
<p>- Los alumnos se desplazaran por el espacio haciendo una conducción con balón, y pasando a compañeros que no tengan balón. El alumno que no tenga balón hará un ejercicio de calentamiento (visto en el bloque anterior). Se irá modificando el modo de conducción (ambas piernas, sin que se caiga, con la cabeza, etc.)</p>	
<p>- <u>Control y pase</u>. Se hacen varias filas de alumnos, se coloca unas filas en frente de otras. La actividad consiste en pasarse el balón e ir a la fila de enfrente. Hay algunas variaciones (paredes con el compañero, primer toque, control y golpeo, conducción, etc.)</p>	
<p>- <u>Conducción y golpeo</u>. Se hace un circuito con picas y conos. Los alumnos realizaran el circuito y lanzaran a portería. Hay variaciones para realizar el circuito y el lanzamiento (ambas piernas, pierna dominante, pierna no dominante, centro con remate de cabeza, etc.)</p>	
DESCANSO (15 minutos)	
BLOQUE 3: ESTRATEGIAS OFENSIVAS Y DEFENSIVAS	
<p>- Las banderas. Se hacen dos equipos (peto verde y peto azul). Cada equipo tiene una base con una bandera del color del equipo contrario. Los alumnos deberán hacer una estrategia ofensiva para capturar la bandera de su color; y una estrategia defensiva para evitar que le quiten la bandera de su base.</p>	
<p>- El monitor indica algunas estrategias más efectivas en ataque y en defensa. Hacemos dos equipos (verde y azul). Uno actuara ofensivamente y otro defensivamente. Los alumnos tendrán que mecanizar los movimientos según el tipo de estrategia. Luego cambiaran el roll.</p>	
<p>- Estrategia en balón parado. Los dos mismos equipos, el monitor enseñara varios tipos de saques de banda, faltas cercanas, faltas lejanas y córner. Los alumnos aprenderán los movimientos previos a las acciones. Luego cambiaran el roll.</p>	
DESCANSO (15 minutos)	
BLOQUE 4: JUEGOS DE COOPERACIÓN	
<p>- Esquiva como puegas. Dentro de un espacio limitado por conos se hacen dos campos. Dos equipos, uno en cada campo. Con una pelota blanda deberá darle a compañeros del equipo contrario para traérselo como rehenes a su campo. El primer equipo que logre dejar al otro equipo sin jugadores gana.</p>	
<p>- Posesión de balón. En una zona limitada por conos, se enfrentaran dos equipos. La actividad consiste en mantener el balón con los jugadores de tu equipo para evitar que el equipo contrario te robe la pelota.</p>	
<p>- Partido minicampeones. Dos equipos se enfrentaran en un partido con reglas. Estas las pone el monitor. Estas reglas se irán modificando para incrementar la dificultad.</p>	