



TÍTULO
JUGANDO AL FÚTBOL

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/bbhye6>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Actitudes positivas hacia la salud, Toma de decisiones y Autoestima.

ÁREA CURRICULAR
Lengua Castellana y Literatura, Biología y Educación Plástica, Visual y Audiovisual

CONTEXTO ESCOLAR
Convivencia

EDAD RECOMENDADA
De 14-16 años

SINOPSIS
Un grupo de amigos juega al fútbol. El juego les proporciona sensaciones y experiencias excitantes que son compartidas por todos ellos y que se asemejan a las mismas sensaciones que tienen los jugadores profesionales.

REFERENTE TEÓRICO: El deporte y la actividad física potencian virtudes y beneficios que van más allá de la prevención de problemas físicos. Cuando los deportes, tanto colectivos como individuales, se practican inteligentemente, desarrollan cualidades personales como la solidaridad, la cooperación y el respeto mutuo y facilitan la participación en proyectos de vida en sociedad.

RAZÓN DE SER: A partir del visionado de un anuncio, de una reflexión grupal y de diferentes dinámicas, se pretende que el alumnado valore las actividades deportivas y reflexione sobre la importancia de la participación y diversión en un juego deportivo y no en la victoria.

DESARROLLO

1ª Fase

El docente entrega una tarjeta en blanco a cada alumno y pide que escriban una sensación positiva que produce hacer deporte. Pasado un minuto, se recogen las tarjetas, pero no se leen.

2ª Fase

Se proyecta el audiovisual y a continuación se formulan preguntas para facilitar la comprensión del mensa-

je del anuncio:

- ¿Qué os ha parecido el anuncio? ¿Os ha gustado? ¿Por qué?
- ¿Qué quiere decir?
- ¿Qué diferencia hay entre los profesionales y las personas que practican el fútbol por hobby?

Finalmente, se pide a un alumno que lea las tarjetas que se repartieron al principio de la actividad.

El anuncio habla de la magia del fútbol, pero ¿qué tiene de mágico? Sin daros cuenta, en vuestras tarjetas habéis contestado a esta pregunta. Vamos a leerlas y a llenar la clase de las sensaciones mágicas que producen todos los deportes.

3ª Fase

No todas las personas que practican deporte lo hacen buscando sensaciones mágicas, positivas y de bienestar. En algunas personas el deseo de ganar está por encima de otros y esta es una actitud muy poco deportiva que suele generar sensaciones negativas si no se consigue la victoria.

¿Alguna vez os habéis enfadado muchísimo cuando habéis perdido al jugar a algo? ¿En qué situaciones? ¿Por qué? (Competir es una sana motivación que nos anima a superarnos pero cuando nuestro único objetivo es competir para ganar, esto puede provocarnos ira, ansiedad, o frustración. En cambio, cuando lo que deseamos es ganar, pero también valoramos la diversión y un juego limpio se producen en nosotros sensaciones de satisfacción, reconocimiento personal, valía...).

¿Qué ejemplos conocéis de poca deportividad? (hacer trampas para ganar, el dopaje, no preocuparse por un contrincante lesionado y seguir compitiendo...).

Si me gusta un deporte pero no se me da bien ¿Qué alternativas tengo? (1- Dejar de practicarlo. 2- Seguir practicándolo y mejorar) ¿Qué alternativa le aconsejarías a un amigo?

Se divide la clase por parejas y se hace el siguiente comentario:

Entre todos vamos a crear un rap pro-deportividad, vamos a lanzar un mensaje a todos aquellos que no se enteran de que hacer deporte es algo más que ganar, es hacer amigos, divertirse, disfrutar. Cada pareja creará tres frases cortas y breves pro-deportividad. Posteriormente juntaremos todas y haremos el rap.

Ejemplos de frases:

- Entérate ya, lo importante no es ganar.
- Dónde vas con tu enfado perdedor, ¿quién te crees que eres? Aquí nadie es mejor.
- Las reglas se respetan, para todos están puestas.
- Cada día te superas y sufres, tú pones tus metas y los límites a tus experiencias. Pierde más el que no lo sabe aceptar.
- Tu deporte y haz lo que te parezca, que nadie te diga que desaparezcas.

PROPUESTA DE CONTINUIDAD

Utilizando el aula de informática, el alumnado realizará un análisis de la oferta de recursos deportivos disponibles en la zona en la que viven.

Se divide a la clase en equipos de 2-3 alumnos y se le asigna una zona del barrio a cada grupo. Después de realizar el trabajo de investigación, cada equipo ubicará en un mapa todos los recursos encontrados destinados a actividades deportivas: polideportivos, asociaciones, centros médicos deportivos, piscinas, pistas de fútbol, tenis o pádel, empresas privadas como gimnasios... Cada recurso contará con la siguiente información:

- ¿Cómo se llama?
- Dirección.
- Fotografía.
- ¿Qué actividades deportivas se realizan en él?
- ¿Es público o privado?
- ¿Cuál es su objetivo?

Finalmente y con toda la información recopilada, entre toda la clase se creará un dossier, que el alumnado presentará a modo de mural colectivo.