



# **INTERVENCIÓN** **CPI VALDESPARTERA III**

**VIRGINIA DE JUAN HERRERO (924604)**  
**DAVID MEMBRADO DOLZ (930477)**  
**DAFNE SERRANO ARNAS (930629)**

**PSICOLOGÍA DEL DESARROLLO, G4**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN**



**Universidad**  
**Zaragoza**

## ÍNDICE

|   |          |
|---|----------|
| <b>Actividad: La isla del rescate</b>       | <b>3</b> |
| Objetivos generales:                        | 3        |
| Duración de la sesión:                      | 3        |
| Desarrollo de la sesión:                    | 3        |
| Las instrucciones o reglas:                 | 4        |
| Materiales necesarios (aproximación):       | 4        |
| Variantes y Adaptaciones:                   | 5        |
| Saberes básicos:                            | 5        |
| Competencias específicas:                   | 5        |
| Criterios de evaluación:                    | 6        |
| <b>GUIÓN PRESENTACIÓN VALDESPARTERA III</b> | <b>7</b> |
| INTRODUCCIÓN                                | 7        |
| DIAPOSITIVA 1                               | 7        |
| DIAPOSITIVA 2                               | 9        |
| DIAPOSITIVA 3                               | 9        |

## Actividad: La isla del rescate

### Objetivos generales:

- Fomentar la cooperación entre equipos, resaltando que la competencia mal enfocada puede impedir el éxito.
- Enseñar a gestionar la frustración cuando no se obtiene un resultado inmediato.
- Reforzar la importancia del trabajo en equipo más allá de los propios intereses.

### Duración de la sesión:

45 minutos

### Desarrollo de la sesión:

**1. Introducción (15 min).** A partir de la presentación se explicará el tema que se trabajará en la sesión en el aula de clase. En ella se mostrarán diferentes famosos deportistas que puedan conocer junto a momentos en los que ellos mismos hayan tenido fallos o hayan actuado incompetentes en sus deportes, junto con cómo han gestionado estos fallos y como deberían de hacerlo.

**2. Desarrollo de la actividad (30 min).** Tras la breve introducción, nos trasladaremos a otro lugar más amplio adaptado para realizar la actividad (gimnasio del centro). Una vez reunidos a todos los alumnos/as allí, se les planteará el siguiente reto:

*“Imaginemos que cada equipo está en una isla diferente y necesitan construir un puente para cruzar al otro lado. Sin embargo, al inicio, cada equipo solo tiene una parte del material necesario. Si intentan hacerlo solos, no lo lograrán. Sólo si colaboran con los otros equipos podrán completar el puente y salvarse todos.”*

El objetivo es que los alumnos, al intentar avanzar de forma individual, descubran por sí mismos que la única manera de ganar es unir fuerzas con los demás grupos.

### **Desafío:**

“Construcción del Gran Puente” . Para la preparación del espacio, se delimitarán varias “islas” (espacios marcados en el suelo con cuerdas), una para cada grupo (de 4 a 5 alumnos cada uno), al otro extremo del área se marcará la “meta” o zona segura a la que todos deben llegar, por último, se distribuirán materiales en cada isla, pero de forma desigual (cajas, tablas de madera livianas, cuerdas, aros, colchonetas, etc.), de manera que ningún equipo tenga suficientes recursos para resolver el desafío por sí solo.

**3. Reflexión y Cierre (5 min).** Si queda tiempo restante en la sesión se realizará al alumnado diferentes preguntas sobre lo trabajado en clase como podría ser el caso de: ¿Cómo os sentisteis al principio cuando intentábais hacerlo solos?, ¿Qué pasó cuando comenzasteis a cooperar con otros equipos?, ¿Por qué creéis que en el deporte y en la vida es importante colaborar en lugar de competir de manera negativa? Finalmente, se refuerza la idea de que competir no siempre significa vencer a los demás, sino encontrar maneras de trabajar juntos para superar los desafíos.

### **Las instrucciones o reglas:**

1. Cada equipo debe intentar cruzar desde su isla hasta la meta utilizando únicamente los materiales que tienen en su isla (sin tocar el suelo).
2. Si un equipo pisa fuera de los materiales, debe volver a empezar desde su isla.
3. No se permite correr o lanzar objetos.
4. Truco del juego: No se les dice desde el inicio que la única forma de ganar es uniendo recursos con otros equipos.
5. A medida que intentan avanzar y se frustran al ver que no pueden solos, el docente les dará pistas para que piensen en cooperar.
6. Cuando todos los grupos unan sus recursos y trabajen juntos, construirán un camino con el material combinado y podrán llegar a la meta.

### **Materiales necesarios (aproximación):**

Para delimitar las islas y la meta:

- 5 cuerdas o cintas (de 2-3 metros cada una) para marcar los límites de las islas.
- 6 conos para señalar la zona de meta.

Materiales para la construcción del puente (distribuidos entre las islas):

- 10 colchonetas
- 15 aros
- 10 cajas o ladrillos de plástico
- 5 pelotas pequeñas o pañuelos – Se pueden usar como “fichas” que los equipos intercambian para negociar materiales.

Extras (opcional, según disponibilidad y variaciones):

- 5 hojas de papel con pistas

*(Importante: ningún equipo debe tener suficientes materiales para cruzar por sí solo ni tampoco los mismos materiales entre los diferentes equipos.)*

### **Variantes y Adaptaciones:**

Se puede hacer con diferentes materiales según el espacio disponible (ejemplo: aros en el suelo en lugar de tablas, pequeñas cajas en lugar de colchonetas, etc.).

Si los alumnos captan rápido la idea, se puede aumentar la dificultad, como incluir “vientos fuertes” (es decir, mover ligeramente los materiales con reglas específicas).

### **Saberes básicos:**

La "Dimensión II. Cultura, autoconocimiento, valores y sostenibilidad". Es afín a una pedagogía a través de las conductas motrices. Bloque C: Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices

| <b>C. Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices</b>  |   |
|---|---|
| Este bloque se centra, por un lado, en el desarrollo de los procesos dirigidos a regular la respuesta emocional del alumnado ante situaciones derivadas de la práctica motriz, por otro, incide sobre el desarrollo de las habilidades sociales y el fomento de las relaciones constructivas e inclusivas entre los participantes y por último en la resolución de conflictos de manera dialógica.  |   |
| <i>Conocimientos, destrezas y actitudes</i>   | <i>Orientaciones para la enseñanza</i>  |
| <ul style="list-style-type: none"><li>- Gestión emocional: estrategias de identificación, experimentación y manifestación de emociones, pensamientos y sentimientos a partir de experiencias motrices.</li><li>- Habilidades sociales: verbalización de emociones derivadas de la interacción en contextos motrices.</li><li>- Respeto de las reglas de juego.</li><li>- Conductas que favorezcan la convivencia, inclusivas y de respeto a los demás, en situaciones motrices: estrategias de identificación de conductas contrarias a la convivencia o discriminatorias.</li><li>- Roles de trabajo en las actividades relacionadas con las diferentes situaciones motrices.</li><li>- Conciencia de los efectos producidos tras la realización de acciones motrices.</li></ul> | <p>Este bloque pertenece la Dimensión II “Cultura, el autoconocimiento, los valores y la sostenibilidad”. Este bloque se recomienda abordarlo enriqueciendo las actividades del Bloque A.</p> <p>Un ejemplo sería que en una unidad didáctica de juegos con balón (acciones motrices de colaboración-oposición) hagamos hincapié en la importancia del respeto a las normas de los juegos o situaciones practicadas, valorar la participación de todo el alumnado independientemente de su nivel de error/acierto, etc.</p> |

### **Competencias específicas:**

**CE.EF.3.** Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades personales y sociales y actitudes de cooperación, respeto, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias étnico-culturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la

convivencia y al compromiso ético en los diferentes espacios conectados con el contexto social próximo.

**Criterios de evaluación:**

3.1. Identificar las emociones que se producen durante el juego, intentando gestionarlas y disfrutando de la actividad física.

3.1. Mostrar una disposición positiva hacia la práctica física y hacia el esfuerzo, controlando la impulsividad y las emociones negativas que surjan en contextos de actividad motriz.

3.2. Respetar las normas consensuadas, así como las reglas de juego y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, aceptando las características y niveles de los participantes.

3.2. Respetar las normas consensuadas en clase, así como las reglas de juego y actuar desde los parámetros de la deportividad y el juego limpio, valorando la aportación de los participantes (deportistas, árbitros-juez, entrenadores u otros roles que formen parte de la dinámica establecida).

3.3. Participar en las prácticas motrices cotidianas, comenzando a desarrollar habilidades sociales de acogida, inclusión, ayuda y cooperación, iniciándose en la resolución de conflictos personales de forma dialógica y justa, y mostrando un compromiso activo frente a las actuaciones discriminatorias y de violencia.

3.3. Desarrollar habilidades sociales de acogida, inclusión, ayuda y cooperación al participar en prácticas motrices variadas, resolviendo los conflictos individuales y colectivos de forma dialógica y justa, y mostrando un compromiso activo frente a los estereotipos, las actuaciones discriminatorias y de violencia.

## GUIÓN PRESENTACIÓN VALDESPARTERA III

### INTRODUCCIÓN

(Aparece la introducción de equipos de investigación)

Buenos días, somos Dafne, David y Virginia, estudiantes de magisterio en la universidad. Venimos desde equipo de investigación con psicología del desarrollo para realizar una sesión de Educación Física en la que trabajaremos la gestión de la frustración y la competitividad mal enfocada.

En equipos de investigación, es importante recordar que competir no significa solo querer ganar, sino aprender y mejorar juntos. Si la competitividad se enfoca mal, podemos olvidarnos del trabajo en equipo. Por eso, aprender a gestionar la frustración nos ayuda a disfrutar del proceso, superar desafíos y crecer con nuestros compañeros. A si que, vamos a ello.

### DIPOSITIVA 1

Contamos con tres conceptos básicos y claves para introducirnos en el tema:

#### **1. Frustración**

La frustración es la sensación de enfado o tristeza que sentimos cuando algo no sale como queremos y/o esperábamos. Es una emoción normal y nos pasa a todos, pero lo importante es cómo la manejamos. Tenemos varios ejemplos:

- **En el deporte:** Un niño intenta marcar gol varias veces, pero el portero siempre lo detiene. Se siente frustrado porque cree que nunca lo va a lograr.
- **En los estudios:** Una niña estudia mucho para un examen pero no obtiene la nota que esperaba. Se siente desanimada y piensa que todo su esfuerzo no ha servido de nada.
- **En los juegos:** Un niño juega a un videojuego y pierde varias veces en el mismo nivel, por ejemplo en el Mario Bros. Se enfada tanto que apaga la consola de golpe.

#### Cómo gestionarla bien:

- En lugar de enfadarse, el niño que falló el gol puede practicar más y pedir consejos a su entrenador.
- La niña del examen puede analizar qué errores cometió y mejorar para la próxima vez.
- El niño del videojuego puede tomarse un descanso y volver a intentarlo con calma.

#### **2. Competitividad mal enfocada**

La competitividad mal enfocada ocurre cuando una persona solo piensa en ganar y se enfada si no lo consigue. Esto puede llevar a actitudes negativas, como tratar mal a los compañeros o perder el interés en el juego. Algunos ejemplos pueden ser:

- **En un partido de fútbol:** Un niño se enfada con su equipo porque no le pasan el balón y grita a sus compañeros.
- **En una carrera en el colegio:** Una niña empuja a otro niño para llegar antes a la meta.
- **En un juego de mesa:** Un niño hace trampa porque no soporta perder y quiere ganar a toda costa.

#### Consecuencias:

- Los compañeros pueden sentirse incómodos y no querer jugar con esa persona.
- El niño o niña puede dejar de disfrutar el deporte o el juego porque solo se enfoca en ganar.
- Puede afectar la amistad y el trabajo en equipo.

### 3. Competitividad positiva

La competitividad positiva significa esforzarnos para mejorar sin hacer daño a los demás. No se trata solo de ganar, sino de aprender, respetar las reglas y disfrutar del proceso. Ejemplos de este concepto tenemos:

- **En un partido de baloncesto:** Un niño pierde el partido, pero en vez de enfadarse, felicita al equipo contrario y piensa en cómo mejorar para la próxima vez.
- **En una carrera:** Una niña ve que su amiga se ha caído y, en vez de seguir corriendo sin más, la ayuda a levantarse.
- **En un videojuego:** Un niño pierde contra su amigo, pero en lugar de enfadarse, le pide consejos para mejorar su estrategia.

#### Beneficios de la competitividad positiva:

- Nos ayuda a mejorar y aprender de nuestros errores.
- Hace que disfrutemos más del deporte y los juegos.
- Nos enseña a respetar a los demás y a trabajar en equipo.

Por lo que, sentir frustración es normal, pero lo importante es cómo reaccionamos. Si aprendemos a manejarla y a competir de manera sana, podremos mejorar y disfrutar más de los juegos, los deportes y cualquier reto que enfrentemos. A continuación os enseñamos ejemplos reales de deportistas famosos.



## **DIPOSITIVA 2**

Vamos a ver tres vídeos. En el primero nos responderá a la siguiente pregunta:

¿Qué hace RAFA NADAL tras perder un par?

En el segundo, ¿Qué hace MARC MÁRQUEZ tras cometer un error en carrera?

Como habéis visto, llega a la conclusión de “Ayer no era superman y hoy tampoco es un desastre”. Con estas palabras nos dice que aunque se cometan errores, de todo se aprende, de todo podemos sacar algo bueno y seguir mejorando.

Y, por último, ¿Qué hace XAVI HERNÁNDEZ cuando su equipo está perdiendo y/o pierde un partido?

Como podéis ver, ninguno de estos tres pierden la calma y afrontan la derrota o el error como un punto a mejorar para seguir adelante, nunca se rinden.

## **DIPOSITIVA 3**

Por último, vamos a ir al gimnasio del centro a realizar una actividad en la que os vamos a dividir en 4 equipos y a partir de un reto que os comentaremos, tendréis que llegar desde vuestra isla hasta la meta pero, ¿podréis conseguirlo solos?.