

SESIÓN 1: INTRODUCCIÓN AL JUGGER. FABRICACIÓN DE MATERIALES.

OBJETIVOS DE LA SESIÓN	- Diseñar y fabricar de forma cooperativa armas de Jagger seguras, respetando normas básicas de seguridad. - Desarrollar actitudes de responsabilidad, cooperación y cuidado del material común. - Comprender la funcionalidad del material en relación con el uso del espacio y el juego limpio.
SABERES BÁSICOS	- EFl.3.B.2. Preparación de la práctica motriz: mantenimiento y reparación de material deportivo.

METODOLOGÍA

• T. de enseñanza: Indagación y búsqueda e Instrucción directa. • Estilo de enseñanza: Descubrimiento guiado y Asignación de tareas. • Estrategia en la práctica: Analítica • Agrupamientos: Individual. • Rol del profesor: Diseña, guía y observa. • Rol del alumnado: construye, coopera...	MATERIALES E INSTALACIONES • Materiales: Tubos de espuma (aislante de fontanería o churros de piscina). Tubos de PVC fino o varillas flexibles (estructura interior). Cinta americana o aislante. Tijeras (uso controlado). Espuma blanda adicional. Cartulina o rotuladores para identificación. • Instalaciones: pabellón.
---	--

ESTRUCTURA DE LA SESIÓN

T	ACTIVIDADES E INFORMACIÓN PREVIA		
5'	- Control de asistencia y explicar el objetivo principal de la sesión. - Explicación de la situación de aprendizaje desgranando en la pizarra la secuenciación de sesiones. - Presentación de normas de seguridad: • No golpear. • Uso responsable de tijeras. • Material blando obligatorio. - Muestra de modelo de arma segura y breve explicación de su función en el juego.		
10'	ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN/ACTIVACIÓN		
Nº	Descripción	Organización	Tiempo
1	- Presentación de la Situación de Aprendizaje.	Masiva e Individual	5'

	- Cada alumno/a decide qué tipo de arma fabricará (espada corta, bastón, cadena blanda simulada). - Preguntas guía del docente: • <i>¿Para qué servirá en el juego?</i> • <i>¿Cómo garantizamos que sea segura?</i>		
40'	ACTIVIDADES DE EXPLORACIÓN / ESTRUCTURACIÓN		
Nº	Descripción	Organización	Tiempo
I	Fabricación del arma - Montaje progresivo del arma: • Estructura interior. • Revestimiento con espuma. • Refuerzo de zonas sensibles. - Supervisión constante del docente. - Identificación del arma con color o nombre del equipo. Vídeos: - Mandoble: https://acortar.link/FVnKgE - Bastón: https://goo.su/Ub7SCV - Cadena: https://goo.su/oocOB6 - Escudo: https://goo.su/bjlix - Q-Tip: https://goo.su/x2pP69B - Espada corta: https://goo.su/XpiAc	Individual	40'
5'	ACTIVIDADES DE APLICACIÓN/CONCLUSIÓN.		
Nº	Descripción	Organización	Tiempo
I	Vuelta a la calma: - Comprobación de seguridad: revisión colectiva de las armas fabricadas. - Prueba estática de uso (sin contacto). - Reflexión final guiada: • <i>¿Qué hemos tenido en cuenta para que sea segura?</i> • <i>¿Cómo influirá el material en el juego?</i> - Recogida y almacenamiento del material.	Gran grupo	5'

SESIÓN 2: CONQUISTA COOPERATIVA. ZONAS DE CONTROL SIN OPOSICIÓN DIRECTA.

OBJETIVOS DE LA SESIÓN	- Utilizar el espacio de juego de forma cooperativa para conquistar y mantener zonas de control. - Coordinarse con el grupo mediante comunicación y reparto de roles, sin oposición directa. - Aplicar estrategias colectivas básicas respetando normas y acuerdos
SABERES BÁSICOS	- EFl.3.D.1. Autorregulación emocional. - EFl.3.D.2. Habilidades sociales. Estrategias de negociación y mediación en contextos motrices. - EFl.3.D.2.1. Estrategias de negociación y mediación en contextos motrices.

METODOLOGÍA

• T. de enseñanza: Instrucción directa e Instrucción directa • Estilo de enseñanza: Asignación de tareas y Descubrimiento guiado • Estrategia en la práctica: Global • Agrupamientos: Grupos de 4 • Rol del profesor: Diseña, guía y observa. • Rol del alumnado: Participa y decide.	MATERIALES E INSTALACIONES
	• Materiales: conos, aros, petos de colores, pizarra portátil (opcional). • Instalaciones: Pabellón.

ESTRUCTURA DE LA SESIÓN

T	ACTIVIDADES E INFORMACIÓN PREVIA		
5'	- Control de asistencia y explicar el objetivo principal de la sesión. - Presentación del objetivo: “<i>aprender a conquistar espacios trabajando juntos, sin enfrentarnos</i>”.		
5'	ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN/ACTIVACIÓN		
Nº	Descripción	Organización	Tiempo
1	- Calentamiento general: Mov.art. + Activ. + Estiramientos. - Calentamiento específico: Desplazamientos libres ocupando zonas señaladas por el docente.	Individual	5'
35'	ACTIVIDADES DE EXPLORACIÓN / ESTRUCTURACIÓN		
Nº	Descripción	Organización	Tiempo
1	Zonas de control:	Grupos de 4	20'

	- El campo se divide en varias zonas delimitadas con conos o aros. - Cada equipo debe ocupar el mayor número de zonas posibles. - Para conquistar una zona: - Deben permanecer al menos dos jugadores/as durante 5 segundos. - No existe oposición directa entre equipos. Preguntas guía del docente: ¿Cómo os organizáis para ocupar más zonas? ¿Qué pasa si todos vais a la misma zona?		
2	Control y mantenimiento: - Se reduce el número de zonas disponibles. - Las zonas conquistadas deben mantenerse ocupadas durante un tiempo determinado. - Se introduce la figura de observador/a de equipo, que ayuda a la organización.	Grupos de 4	15'
15'	ACTIVIDADES DE APLICACIÓN/CONCLUSIÓN.		
Nº	Descripción	Organización	Tiempo
1	Aplicación: Juego final rápido aplicando lo aprendido, variando tiempos o número de zonas.	Grupos de 4.	10'
2	Vuelta a la calma: Estirando, reflexionamos con las siguientes preguntas: ¿Qué estrategia ha funcionado mejor? ¿Cómo os habéis comunicado?	Masivo	5'

SESIÓN 3: OPOSICIÓN REGULADA. ISLAS EN DISPUTA.

OBJETIVOS DE LA SESIÓN	- Resolver situaciones de colaboración-oposición regulada, utilizando el espacio de forma estratégica. - Aplicar toma de decisiones colectivas respetando normas de contacto y juego limpio. - Gestionar las emociones derivadas de la oposición, manteniendo actitudes de respeto y autocontrol.
SABERES BÁSICOS	- EFl.3.D.1. Autorregulación emocional. - EFl.3.D.2. Habilidades sociales. Estrategias de negociación y mediación en contextos motrices. - EFl.3.D.2.1. Estrategias de negociación y mediación en contextos motrices.

METODOLOGÍA

• T. de enseñanza: Instrucción directa e Instrucción directa • Estilo de enseñanza: Asignación de tareas y Descubrimiento guiado • Estrategia en la práctica: Global • Agrupamientos: Grupos de 4 • Rol del profesor: Diseña, guía y observa. • Rol del alumnado: Participa y decide.	MATERIALES E INSTALACIONES • Materiales: aros (islas), conos, petos de colores, cronómetro. • Instalaciones: pabellón y patio.
--	--

ESTRUCTURA DE LA SESIÓN

T	ACTIVIDADES E INFORMACIÓN PREVIA		
5'	- Control de asistencia y explicar el objetivo principal de la sesión. - Presentación del objetivo: <i>“aprender a conquistar espacios cuando hay rivales”</i>.		
10'	ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN/ACTIVACIÓN		
Nº	Descripción	Organización	Tiempo
1	- Calentamiento general: Mov.art. + Activ. + Estiramientos. - Calentamiento específico: • Desplazamientos libres evitando contacto. • Entradas y salidas controladas de las islas.	Gran grupo y grupos de 4	10
35'	ACTIVIDADES DE EXPLORACIÓN / ESTRUCTURACIÓN		
Nº	Descripción	Organización	Tiempo

1	Islas en disputa (oposición regulada): - Varias “islas” (aros) repartidas por el campo. - Dos equipos compiten por ocupar el mayor número de islas. - Para conquistar una isla: - o Permanecer dentro durante 5 segundos. - Oposición regulada: - o Solo se puede desalojar tocando suavemente (mano o arma blanda simulada). - o No se permite empujar ni contacto brusco.	Grupos de 4	15'
2	Islas prioritarias: • Algunas islas valen doble puntuación. • Los equipos deben decidir qué islas atacar o defender. • Introducción del rol de capitán/a para organizar al equipo.	Grupos de 4	20'
10'	ACTIVIDADES DE APLICACIÓN/CONCLUSIÓN.		
Nº	Descripción	Organización	Tiempo
1	Control de zonas: - Combate por el control del mayor numero de zonas.	Grupos de 4	5'
2	Vuelta a la calma: Estirando, reflexionamos con las siguientes preguntas: - ¿Qué estrategia os ayuda a mantener más islas? - ¿Cuándo es mejor defender y cuándo atacar?	Individual	5'

SESIÓN 4: ESTRATEGIA ESPACIAL. CAMINO AL OBJETIVO

OBJETIVOS DE LA SESIÓN	- Diseñar y aplicar estrategias colectivas de progresión espacial hacia un objetivo común. - Tomar decisiones motrices ajustadas a la organización del espacio, roles y tiempos de juego. - Cooperar y oponerse de forma regulada, respetando normas y mostrando juego limpio.
SABERES BÁSICOS	- EFl.3.D.1. Autorregulación emocional. - EFl.3.D.2. Habilidades sociales. Estrategias de negociación y mediación en contextos motrices. - EFl.3.D.2.1. Estrategias de negociación y mediación en contextos motrices.

METODOLOGÍA

• T. de enseñanza: Instrucción directa e Instrucción directa • Estilo de enseñanza: Asignación de tareas y Descubrimiento guiado • Estrategia en la práctica: Global • Agrupamientos: Grupos de 4 • Rol del profesor: Diseña, guía y observa. • Rol del alumnado: Participa y decide.	MATERIALES E INSTALACIONES • Materiales: conos (zonas), aros (objetivo), petos, armas de Jugar autoconstruidas, cronómetro. • Instalaciones: pabellón.
--	--

ESTRUCTURA DE LA SESIÓN

T	ACTIVIDADES E INFORMACIÓN PREVIA		
5'	- Control de asistencia y explicar el objetivo principal de la sesión. - Presentación del objetivo: <i>"para llegar al objetivo, antes debemos conquistar el camino"</i>.		
10'	ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN/ACTIVACIÓN		
Nº	Descripción	Organización	Tiempo
I	- Calentamiento general: Mov.art. + Activ. + Estiramientos. - Calentamiento específico: ○ Desplazamientos por zonas con consignas cooperativas. ○ Entradas y salidas controladas entre zonas.	Gran grupo	10
35'	ACTIVIDADES DE EXPLORACIÓN / ESTRUCTURACIÓN		
Nº	Descripción	Organización	Tiempo
I	Camino al objetivo: - El campo se divide en zonas progresivas: ○ Zona defensiva ○ Zona media	Grupos	20'

	○ Zona ofensiva (objetivo) - Para poder intentar puntuar: ○ El equipo debe haber conquistado previamente la zona media. - Oposición regulada con normas claras de contacto (toque controlado).		
2	Estrategia y roles: - Cada equipo utiliza una estrategia básica (defender, avanzar, proteger). - Introducción o consolidación de roles: ○ Capitán/a (organiza) ○ Defensores/as ○ Atacantes/as - El docente introduce pequeñas modificaciones (tiempos, número de jugadores).	Grupos de 4	15'
10'	ACTIVIDADES DE APLICACIÓN/CONCLUSIÓN.		
Nº	Descripción	Organización	Tiempo
1	Juego con puntuación: - Juego final integrando todo lo trabajado.	Grupos	5'
2	Vuelta a la calma: Estirando, reflexionamos con las siguientes preguntas: - ¿Qué estrategia ha sido más eficaz? - ¿Cómo os habéis comunicado?	Individual	5'

SESIÓN 5: TÉCNICA-TÁCTICA DE JUGGER. JUGGER REDUCIDO CON ZONAS DE CONQUISTA.

OBJETIVOS DE LA SESIÓN	- Aplicar acciones técnico-tácticas básicas de Jugg en situaciones reales de juego reducido. - Utilizar la conquista y control de zonas como medio para progresar hacia el objetivo (jugg). - Cooperar y oponerse de forma regulada, respetando normas, roles y principios de juego limpio.
SABERES BÁSICOS	- EFl.3.D.1. Autorregulación emocional. - EFl.3.D.2. Habilidades sociales. Estrategias de negociación y mediación en contextos motrices. - EFl.3.D.2.1. Estrategias de negociación y mediación en contextos motrices.

METODOLOGÍA

• T. de enseñanza: Instrucción directa e Instrucción directa • Estilo de enseñanza: Asignación de tareas y Descubrimiento guiado • Estrategia en la práctica: Global • Agrupamientos: Grupos de 4 • Rol del profesor: Diseña, guía y observa. • Rol del alumnado: Participa y decide.	MATERIALES E INSTALACIONES
	• Materiales: Armas de Jugg autoconstruidas. Jugg (pelota u objeto blando). Conos para delimitar zonas. Petos de colores • Instalaciones: pabellón.

ESTRUCTURA DE LA SESIÓN

T	ACTIVIDADES E INFORMACIÓN PREVIA		
5'	- Control de asistencia y explicar el objetivo principal de la sesión. - Presentación del objetivo: <i>“para conseguir el jugg, antes hay que conquistar el espacio”</i>.		
5'	ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN/ACTIVACIÓN		
Nº	Descripción	Organización	Tiempo
I	- Calentamiento general: Mov.art. + Activ. + Estiramientos. - Calentamiento específico: ○ Desplazamientos con arma sin contacto. ○ Simulación de golpes controlados al aire y entradas en zonas.	Gran grupo	5'
35'	ACTIVIDADES DE EXPLORACIÓN / ESTRUCTURACIÓN		
Nº	Descripción	Organización	Tiempo

1	Jugger reducido con zonas de conquista: - Campo dividido en zonas defensiva, media y ofensiva. - Para poder intentar anotar: - El equipo debe controlar previamente la zona media. - Jugger reducido (4v4 o 5v5). - Eliminación temporal mediante toque controlado con arma blanda.	Grupos de 4	15'
2	Jugger 3x3 continuo: - Equipos de 3. Uno en medio del campo (ataca hacia un lado) y los otros dos en cada mitad (defienden). - El juego no se detiene. - Cuando un equipo anota: - El equipo anotado SALE inmediatamente del campo. - Entra otro equipo que estaba esperando. - El equipo que ha anotado se queda en pista y ataca hacia el otro lado del campo.	Grupos de 3	20'
5'	ACTIVIDADES DE APLICACIÓN/CONCLUSIÓN.		
Nº	Descripción	Organización	Tiempo
1	Jugger 6x6: - Igual que el 3x3 pero con equipos de 6 jugadores.	Grupos de 6	10'

SESIÓN 6: MINI-LIGA. JUGGER CON VENTAJAS POR ESPACIOS CONQUISTADOS.

OBJETIVOS DE LA SESIÓN	- Aplicar de forma integrada técnica, táctica y normas del Juggo en una competición organizada. - Utilizar la conquista previa de espacios como elemento estratégico que influye en el desarrollo del juego. - Participar en un contexto competitivo mostrando respeto, cooperación y autorregulación emocional.
SABERES BÁSICOS	- EFl.3.D.1. Autorregulación emocional. - EFl.3.D.2. Habilidades sociales. Estrategias de negociación y mediación en contextos motrices. - EFl.3.D.2.1. Estrategias de negociación y mediación en contextos motrices.

METODOLOGÍA

• T. de enseñanza: Instrucción directa e Instrucción directa • Estilo de enseñanza: Asignación de tareas y Descubrimiento guiado • Estrategia en la práctica: Global • Agrupamientos: Grupos de 4 • Rol del profesor: Diseña, guía y observa. • Rol del alumnado: Participa y decide.	MATERIALES E INSTALACIONES
	• Materiales: armas de Juggo autoconstruidas, jugg, conos (zonas de conquista), petos, hojas de control de partidos, cronómetro. • Instalaciones: pabellón.

ESTRUCTURA DE LA SESIÓN

T	ACTIVIDADES E INFORMACIÓN PREVIA		
5'	- Control de asistencia y explicar el objetivo principal de la sesión. - Explicación del funcionamiento de la mini-liga: ○ Duración de partidos (3-5 minutos). ○ Sistema de rotación de equipos. - Recordatorio de normas de seguridad y juego limpio. - Presentación de las ventajas por espacios conquistados.		
10'	ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN/ACTIVACIÓN		
Nº	Descripción	Organización	Tiempo
1	- Calentamiento general: Mov.art. + Activ. + Estiramientos. - Calentamiento específico: ○ Desplazamientos con arma sin contacto. ○ Simulación de golpes controlados al aire y entradas en zonas.	Gran grupo	10

40'	ACTIVIDADES DE EXPLORACIÓN / ESTRUCTURACIÓN		
Nº	Descripción	Organización	Tiempo
I	Mini-liga de Jugger con ventaja espacial: - Antes de cada partido, los equipos realizan un minijuego rápido de conquista de espacios: - o Varias zonas delimitadas con conos o aros. - o El equipo que conquiste más zonas obtiene una ventaja inicial. - Ejemplos de ventajas (a elegir I): ▪ Comienzo con posesión del jugg. ▪ Un jugador/a del equipo rival comienza con eliminación inicial de 5 segundos. ▪ Salida adelantada en el inicio del partido. ▪ Partido de Jugger reducido con roles activos: - o Árbitro controla normas. - o Observador registra respeto y cooperación.	Grupos	45'
5'	ACTIVIDADES DE APLICACIÓN/CONCLUSIÓN.		
Nº	Descripción	Organización	Tiempo
I	Vuelta a la calma: Estirando, reflexionamos con las siguientes preguntas: - ¿Ha sido importante conquistar espacios antes del partido? - ¿Qué estrategias han funcionado mejor?	Grupal	5'

SESIÓN 7: PRODUCTO FINAL. TORNEO FINAL + REFLEXIÓN Y AUTOEVALUACIÓN

OBJETIVOS DE LA SESIÓN	- Aplicar de forma integrada los aprendizajes técnico-tácticos, estratégicos y normativos del Jugger en un torneo final. - Mostrar autonomía, respeto y juego limpio en contextos reales de colaboración-oposición. - Reflexionar sobre el propio aprendizaje y el del grupo mediante autoevaluación y coevaluación.
SABERES BÁSICOS	- EFl.3.D.1. Autorregulación emocional. - EFl.3.D.2. Habilidades sociales. Estrategias de negociación y mediación en contextos motrices. - EFl.3.D.2.1. Estrategias de negociación y mediación en contextos motrices.

METODOLOGÍA

• T. de enseñanza: Instrucción directa e Instrucción directa • Estilo de enseñanza: Asignación de tareas y Descubrimiento guiado • Estrategia en la práctica: Global • Agrupamientos: Grupos de 4 • Rol del profesor: Diseña, guía y observa. • Rol del alumnado: Participa y decide.	MATERIALES E INSTALACIONES • Materiales: armas de Jugger autoconstruidas, jugg, petos, conos, hojas de autoevaluación y coevaluación, cronómetro. • Instalaciones: pabellón.
--	--

ESTRUCTURA DE LA SESIÓN

T	ACTIVIDADES E INFORMACIÓN PREVIA		
5'	- Control de asistencia y explicar el objetivo principal de la sesión. - Presentación del torneo final: ○ Formato de partidos cortos (3-5 minutos). ○ Recordatorio de normas y roles. - Organización de equipos y calendario rápido. - Reparto de hojas de observación y autoevaluación (a cumplimentar al final).		
10'	ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN/ACTIVACIÓN		
Nº	Descripción	Organización	Tiempo
1	- Calentamiento general: Mov.art. + Activ. + Estiramientos. - Calentamiento específico: ○ Desplazamientos con arma sin contacto. ○ Simulación de golpes controlados al aire y entradas en zonas.	Gran grupo	10
35'	ACTIVIDADES DE EXPLORACIÓN / ESTRUCTURACIÓN		

Nº	Descripción	Organización	Tiempo
I	Torneo final de Jugger: - Desarrollo del torneo con: - o Partidos de Jugger reducido. - o Roles activos de arbitraje y observación. - El docente observa y registra: - o Cooperación. - o Respeto a normas. - o Gestión emocional. - El alumnado aplica estrategias trabajadas (conquista de espacios, roles, comunicación).	Grupos	35'
10'	ACTIVIDADES DE APLICACIÓN/CONCLUSIÓN.		
Nº	Descripción	Organización	Tiempo
I	Vuelta a la calma: Estirando, reflexionamos con las siguientes preguntas: - <i>¿Qué hemos aprendido jugando a Jugger?</i> - <i>¿Cómo ha influido la conquista del espacio?</i> - <i>¿Qué rol me ha resultado más fácil o difícil?</i> Autoevaluación individual: - Participación. - Respeto y cooperación. - Toma de decisiones. Coevaluación sencilla (opcional): - Funcionamiento del equipo. Cierre positivo de la SdA y recogida de material.	Grupal	10'