

**JORNADAS DE**  
**INICIACIÓN DEPORTIVA**  
**EN EDUCACIÓN PRIMARIA**



**BOLETIN**  
**INFORMATIVO**

---

Cuenca

## ÍNDICE

### INTRODUCCIÓN

#### A. PARTICIPANTES

#### B. JORNADAS Y GRUPOS

#### C. INSCRIPCIÓN

#### D. ASPECTOS ORGANIZATIVOS

D.1. Composición de los equipos

D. 2. Instalaciones

D.2. Tiempo de juego

D.3. Participación

#### E. ROLES DE PARTICIPACIÓN

#### PROPUESTAS DE JUEGO

##### E.1. 1º y 2º de EDUCACIÓN PRIMARIA

a. Sooter Bowling

b. Earth ball

c. Long Ball (lanzamiento)

d. 5 pases

##### E.2. 3º y 4º de EDUCACIÓN PRIMARIA

a. Boccia

b. Goalball

c. Long Ball (patada)

d. Atrapa la bandera

##### E.3. 5º y 6º de EDUCACIÓN PRIMARIA

a. Disco gol (ringo)

b. Datchball

c. Balones a la caja

d. Balonkorf

## INTRODUCCIÓN

En aplicación de la normativa por la que se regula y convoca el programa *Somos Deporte 3 – 18 de Castilla la Mancha* según **Orden 145/2017** y en cumplimiento de su desarrollo por parte de la Comisión Técnica Provincial de Cuenca para el curso escolar 2017 - 2018, se convoca el **PROGRAMA DE INICIACIÓN DEPORTIVA EN EDUCACIÓN PRIMARIA** cuya difusión ha sido realizada a través de la **Circular 4/17-18**, estando su desarrollo técnico expuesto en el presente **boletín informativo** que atiende, de forma más concreta, a la organización de las jornadas y la participación del alumnado.

## A. PARTICIPANTES

En las Jornadas de Iniciación Deportiva en Educación Primaria podrá participar el alumnado que curse estudios a lo largo de toda la etapa de **educación primaria** en cualquiera de los Centros Docentes de la provincia de Cuenca.

Para las distintas actividades enmarcadas en las jornadas a celebrar se permitirá la participación de chicos y chicas de diferentes cursos educativos en un mismo equipo o conjunto, siempre dentro de las agrupaciones que por cursos, se contemplan.

## B. JORNADAS Y GRUPOS

La participación se desarrollará en una **única fase provincial** atendiendo a los siguientes grupos, centros docentes y jornadas:

### GRUPO A:

1	CEIP San Roque
2	CRA Retama
3	CEIP María Jover
4	CRA Los Olivos
5	CEP Casablanca
6	CEIP Hermenegildo Moreno
7	CRA Fermín Caballero
8	CEIP Fray Luis de León (Cuenca)
9	CEIP Fuente del Oro

Cursos	1ª JORNADA (Cuenca)	2ª JORNADA (Cuenca)
5º y 6º	6/11/2017	31/01/2018
3º y 4º	20/11/2017	14/02/2018
1º y 2º	4/12/2017	26/02/2018

### GRUPO B:

1	CEIP Luis de Mateo
2	CRA Airén
3	CRA Campos de la Alcarria
4	CEIP San Gil Abad
5	CRA El Quijote
6	CEIP Adolfo Martínez Chicano
7	CEIP Gúzquez
8	COLEGIO Sagrada Familia
9	CRA Fuente Vieja

Cursos	1ª JORNADA (Cuenca)	2ª JORNADA (Cuenca)
5º y 6º	8/11/2017	5/02/2018
3º y 4º	22/11/2017	19/02/2018
1º y 2º	13/12/2017	28/02/2018

## GRUPO C:

- 1 CRA Guadiela
- 2 CEIP Virgen del Rosario
- 3 CRA Ribera del Júcar
- 4 CEIP Infanta Cristina
- 5 CRA Los Girasoles
- 6 CEIP Ciudad Encantada
- 7 CEIP San Fernando
- 8 CRA Ojos de Moya

Cursos	1ª JORNADA (Cuenca)	2ª JORNADA (Cuenca)
5º y 6º	13/11/2017	7/02/2018
3º y 4º	27/11/2017	21/02/2018
1º y 2º	18/12/2017	5/03/2018

## C. INSCRIPCIÓN

La inscripción se ajustará al número de equipos solicitados por centro docente y jornada, previa comunicación a la organización, atendiendo al número de participantes que pueden componerlos según curso educativo (ver en **apartado siguiente**).

Cada entidad realizará su inscripción a través del portal web [www.deportesclm.educa.jccm.com](http://www.deportesclm.educa.jccm.com), debiendo inscribir al alumnado una vez se haya formalizado su solicitud de participación en el *Programa Somos Deporte 3 - 18* a través de la plataforma **PAPAS 2.0**.

Dicha inscripción se realizará considerando el número de equipos solicitados y sus propios componentes, identificando los mismos de forma independiente según diferente denominación. Por ejemplo:

CEIP "DeportesCu"; 1º - 2ª; A  
CEIP "DeportesCu"; 1º - 2º; B; Y así, sucesivamente.

Todos los equipos han de estar inscritos **10 días antes** de la celebración de la jornada.

## D. ASPECTOS ORGANIZATIVOS

### D.1. Composición de los equipos (roles):

#### Primero – Segundo; Tercero - Cuarto de Primaria

Los equipos serán mixtos, estando formados por un **mínimo de 4 y un máximo de 6 jugadores**, participando **3** de ellos directamente en el juego (chicos y chicas en diferente combinación).

#### Quinto - Sexto de Primaria

Los equipos serán mixtos, estando formados por un **mínimo de 5 y un máximo de 8 jugadores**, participando **4** de ellos directamente en el juego (2 chicos y 2 chicas).

Además de considerar la participación en los juego como **deportistas**, existirá entre otras, la figura del **entrenador/a**, quien podrá estimar la realización de cambios durante el tiempo de juego. Siempre, tras la consecución de punto por parte de cualquiera de los equipos participantes. Igualmente, podrá orientar a sus compañeros sobre las evoluciones en el juego.

Otro/a de los integrantes del equipo actuará como **árbitro** o **juez** del encuentro.

### D.2. Instalaciones

La instalación principal y en la que se centralizarán la mayor parte de las actividades será:

- **Pabellón Polideportivo El Sargal** (Bajada a El Sargal s/n).

Podrán utilizarse otras instalaciones, dándose a conocer previamente a la realización de los encuentros:

- Campo de fútbol Sagrado Corazón (Bajada a El Sargal s/n).

- Pabellón Polideportivo Luis Yúfera (Avenida San Ignacio de Loyola s/n).

### D.3. Organización temporal de la jornada:

HORARIO	JORNADA
9:50	Llegada de participantes
<b>10:00 – 10:35</b>	<b>PRIMERA ROTACIÓN</b>
<b>10:45 – 11:20</b>	<b>SEGUNDA ROTACIÓN</b>
11:20 – 11:40	DESCANSO - ALMUERZO
<b>11:40 – 12:15</b>	<b>TERCERA ROTACIÓN</b>
<b>12:25 – 13:00</b>	<b>CUARTA ROTACIÓN</b>
13:00	Fin de la actividad. Vuelta a casa.

### D.4. Juegos deportivos

El alumnado podrá participar en todas las actividades programadas para cada jornada existiendo un orden de rotación entre las mismas.

Los juegos deportivos en los que participarán serán:

	Blanco y diana	Cancha dividida	Bate y campo	Invasión
1º - 2º	Scooter Bowling	Earth Ball	Long Ball (lanzamiento)	5 pases
3º - 4º	Boccia	Goalball	Long Ball (patada)	Atrapa la bandera
5º - 6º	Disco gol (ringo)	Datchball	Balones a la caja	Balonkorf

## E. ROLES DE PARTICIPACIÓN

A lo largo del encuentro, todos los niños y niñas experimentarán diferentes roles de participación, cuyas acciones principales deberían conocer de antemano con el fin de conseguir una familiarización previa a su participación en cada uno de los juegos deportivos propuestos en las jornadas.

Así, los roles y funciones principales en cada caso serían:

### E.1. Jugador/a

- Mantener una actitud activa durante el juego.
- Apoyar a los compañeros de equipo.
- Cumplir con las reglas del juego.
- Respetar a los oponentes, jueces y/o árbitros (juego limpio).

### E.2. Entrenador/a

- Liderar al equipo.
- Establecer las posibles estrategias de juego.
- Tomar decisiones acerca de las alineaciones de equipo.
- Decidir los cambios de jugador/a dentro de la alineación de juego.

### E.3. Juez/Árbitro

- Considerar si un equipo consigue el objetivo de juego, asignando la consecución de punto.
- Señalar cualquier falta de juego (contraria al juego limpio).
- Señalar la salida del balón u objeto del terreno de juego.
- Indicar la reanudación del juego (banda y/o centro).

### E.4. Aficionado

- Aplaudir siempre el juego de ambos equipos.
- Respetar las decisiones del juez/árbitro.
- Evitar las discrepancias y acciones antideportivas ante los contrarios.

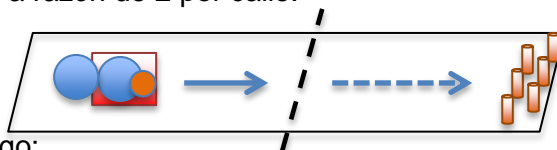
## F. PROPUESTAS DE JUEGO DEPORTIVO

### 1º y 2º de EDUCACIÓN PRIMARIA

#### **a. Scooter bowling (blanco y diana)**

1. Espacio de juego:

El espacio de lanzamiento estará dividido en dos partes: Una primera zona de empuje o lanzamiento. A continuación estará la zona de frenado, al final de la cual, se situarán 6 bolos, a razón de 2 por calle.



2. Objetivo de juego:

Derribar mediante el lanzamiento de la pelota el mayor número de bolos posibles.

3. Puntuación:

Se conseguirán tantos puntos como bolos sean derribados.

4. Otras reglas de juego:

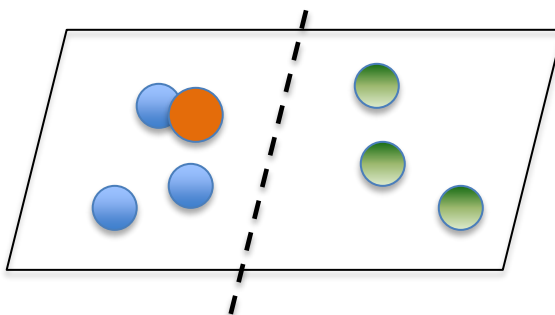
El lanzador se situará sentado o de rodillas sobre la plataforma móvil que será impulsada por un compañero/a de equipo dentro de la zona de empuje o lanzamiento.

El lanzamiento ha de realizarse desde la zona de empuje o lanzamiento. En caso de realizar el lanzamiento de la pelota más allá de la línea de lanzamiento, los bolos derribados serán considerados nulos.

#### **b. Earth ball (cancha dividida)**

1. Espacio de juego:

Dos equipos se sitúan en el espacio de juego dividido en su mitad por una red que delimita el campo propio y contrario.



2. Objetivo de juego:

Enviar el balón gigante al campo contrario, evitando su caída en el campo propio.



### 3. Puntuación:

Un equipo conseguirá punto cuando haga llegar el balón gigante al suelo del campo del equipo contrario.

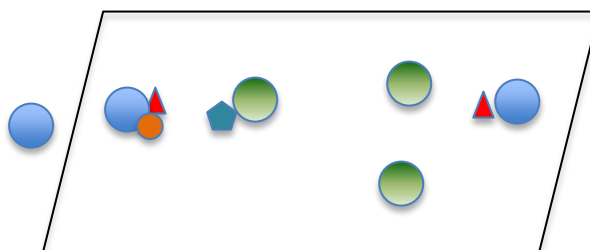
### 4. Otras reglas de juego

*El balón gigante será siempre jugado con las manos, pudiéndose empujar o golpear. En ningún caso, podrá ser agarrado o pellizcado.*

### c. Long ball (bate y campo)

#### 1. Espacio de juego:

En un espacio común, coexistirán dos equipos con funciones diferenciadas (ataque y defensa). En ambos extremos del espacio de juego, se situarán dos bases. Una identificará la zona de lanzamiento, siendo igualmente base de cierre o carrera. La otra, estará situada en el extremo contrario como lugar intermedio de carrera (primera base). Entre ambas se situará la base del receptor.



#### 2. Objetivo de juego:

Conseguir carrera, tras la realización del lanzamiento y la realización del recorrido existente entre la base primera y la de cierre o carrera.

#### 3. Puntuación:

La consecución de carrera otorgará punto al equipo atacante.

#### 4. Otras reglas de juego:

El equipo atacante iniciará la entrada mediante el lanzamiento del balón, siempre hacia delante de su posición de lanzamiento.

El equipo defensor podrá eliminar a un contrario si hace llegar el balón a la base del receptor antes de que llegue a cualquiera de las dos bases del espacio de juego.

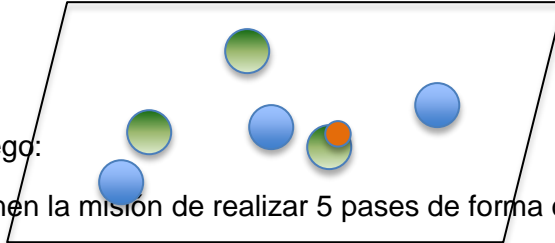
Existirá cambio de roles cuando:

- El equipo atacante haya realizado tres entradas o lanzamientos.
- El equipo defensor decepcione un balón al aire.
- Cuando el equipo defensor elimine a los tres integrantes del equipo contrario.

## **d. 5 pases (invasión)**

### 1. Espacio de juego:

Dos equipos se sitúan en un espacio de juego común.



### 2. Objetivo de juego:

Ambos equipos tienen la misión de realizar 5 pases de forma consecutiva entre sí.

### 3. Puntuación:

Conseguirá punto el equipo que consiga 5 pases.

### 4. Otras reglas de juego:

Los jugadores se podrán mover libremente por el espacio de juego, a excepción del poseedor del balón, quien solo podrá realizar un máximo de tres pasos.

Los pases podrán realizarse libremente entre los jugadores del equipo, con una única excepción: será considerada falta, y por tanto, pérdida de posesión del balón, si un jugador devuelve el pase a un compañero.

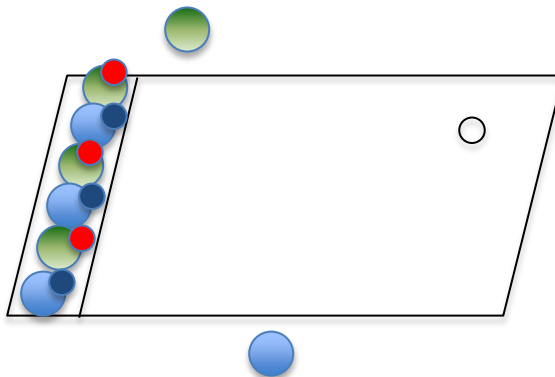
No se podrá realizar una defensa directa al jugador en posesión del balón, debiendo mantener una distancia mínima de un metro.

## **3º y 4º de EDUCACIÓN PRIMARIA**

### **a. Boccia (blanco y diana)**

#### 1. Espacio de juego:

Dos equipos se sitúan en un espacio de juego común, con salida desde uno de los extremos en el que se situarán los boxes de lanzamiento. A continuación, se situará el área de lanzamiento.



## 2. Objetivo de juego:

Aproximarse lo más posible con cualquiera de las bolas del equipo a la bola blanca o diana.

## 3. Puntuación:

Conseguirá un punto el equipo que más próximo haya dejado una de sus bolas a la bola blanca o diana.

## 4. Otras reglas de juego:

Cada equipo dispondrá de seis bolas, cada uno de diferente color (rojo y azul), teniendo cada jugador/a 2 bolas a lanzar. Existirá una última bola de color blanco siendo la diana del juego.

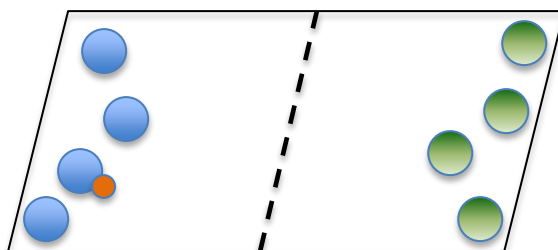
Se considerará bola pérdida, y por tanto no válida, toda bola que salga del espacio de juego.

Comenzará el juego, tras sorteo, el equipo que elija las bolas rojas. Ambos equipos, alternarán los lanzamientos a realizar.

### **b. Goalball**

## 1. Espacio de juego:

Dos equipos se sitúan en el espacio de juego dividido en su mitad por una línea que delimita el campo propio y contrario. En los fondos del terreno de juego se ubicarán las porterías o líneas de fondo/puntuación.



## 2. Objetivo de juego:

Ambos equipos, en condiciones de deficiencia visual total mediante el uso de antifaces, tienen la misión de pasar el balón rodando por la línea de gol del equipo contrario.

## 3. Puntuación:

Será gol y por tanto, conseguirá punto el equipo que envíe el balón más allá de la línea de fondo o entre completamente en la portería del equipo contrario.

## 4. Otras reglas de juego:

Todos los jugadores/as de campo han de jugar con antifaz. Se usará un balón con cascabeles.

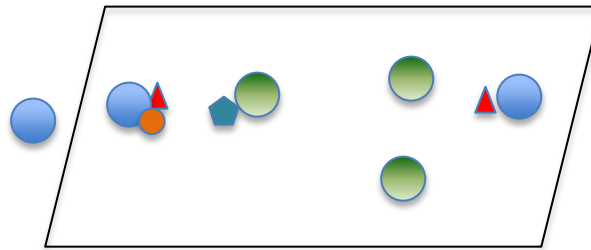
El balón ha de tocar el suelo, al menos una vez, en el campo propio antes de pasar al contrario.

En caso de balón muerto (por falta de posesión por parte de cualquier integrante de uno u otro equipo), será pitado por el árbitro y siendo éste devuelto al equipo lanzador.

### **c. Long ball (bate y campo)**

#### 1. Espacio de juego:

En un espacio común, coexistirán dos equipos con funciones diferenciadas (ataque y defensa). En ambos extremos del espacio de juego, se situarán dos bases. Una identificará la zona de pateo, siendo igualmente base de cierre o carrera. La otra, estará situada en el extremo contrario como lugar intermedio de carrera (primera base). Entre ambas se situará la base del receptor.



#### 2. Objetivo de juego:

Conseguir carrera, tras la realización del pateo y la realización del recorrido existente entre la base primera y la de cierre o carrera.

#### 3. Puntuación:

La consecución de carrera otorgará punto al equipo atacante.

#### 4. Otras reglas de juego:

El equipo atacante iniciará la entrada mediante el pateo del balón, siempre hacia delante de su posición de lanzamiento.

El equipo defensor podrá eliminar a un contrario si hace llegar el balón a la base del receptor antes de que llegue a cualquiera de las dos bases del espacio de juego.

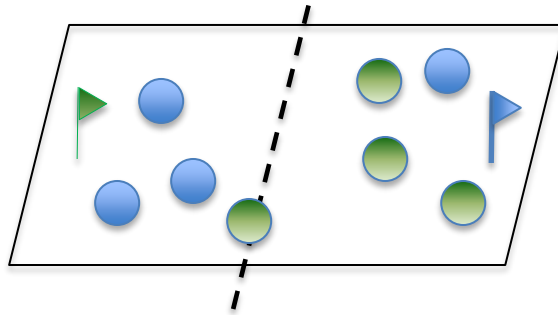
Existirá cambio de roles cuando:

- El equipo atacante haya realizado tres entradas o lanzamientos.
- El equipo defensor decepcione un balón al aire.
- Cuando el equipo defensor elimine a los tres integrantes del equipo contrario.

## **d. Atrapa la bandera**

### 1. Espacio de juego:

Dos equipos se sitúan en el espacio de juego dividido en su mitad por una línea o frontera que delimita el campo propio y contrario. En los fondos del terreno de juego se ubicarán dos banderas o pañuelos (una que defender y otra que conseguir).



### 2. Objetivo de juego:

Ambos equipos tienen la misión tomar la bandera del equipo contrario.

### 3. Puntuación:

Conseguirá punto el equipo que lleve la bandera contraria al campo propio sin ser atrapado por los oponentes. En tal caso, la bandera será devuelta a su posición original.

### 4. Otras reglas de juego (prisioneros):

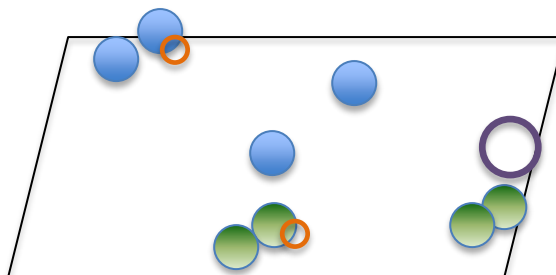
Los jugadores podrán ser pillados en campo ajeno cuando sean tocados o atrapados, debiendo sentarse en el suelo no pudiendo participar en el juego mientras no sean salvados por un compañero/a mediante toque o palmada.

## **5º y 6º de EDUCACIÓN PRIMARIA**

### **a. Disco gol (blanco y diana)**

#### 1. Espacio de juego:

En un espacio abierto se situará el blanco o diana, pudiendo ser aro, canasta, portería.



## 2. Objetivo de juego:

Desde el lugar de inicio o entrada, cada equipo realizará el número de lanzamientos que sean necesarios hasta conseguir encestar el aro o ringo en la diana de juego.

## 3. Puntuación:

Serán anotados tantos lanzamientos como sean necesarios hasta la consecución del objetivo de juego.

## 4. Otras reglas de juego:

Tras la salida y realizado el primer lanzamiento, los componentes del equipo alternarán su participación.

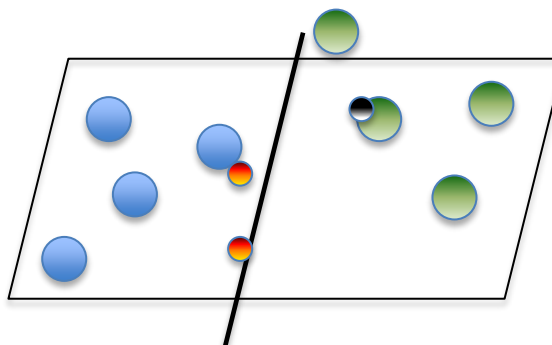
Todos los lanzamientos se realizarán desde el lugar en el que se haya detenido el ringo en el lanzamiento anterior.

### **b. Datchball**

#### 1. Espacio de juego:

El espacio de juego estará dividido en su mitad por una línea o cuerda delimitando así el campo propio y contrario.

Cada equipo jugará la pelota en su campo propio, no pudiendo sobrepasar la línea o cuerda e invadir así el campo contrario. Podrá recoger una pelota en campo contrario siempre que esté a su alcance y no toque o se apoye con cualquier parte de su cuerpo en campo contrario.



#### 2. Objetivo de juego:

Conseguir eliminar al equipo contrario mediante el golpeo del balón en el cuerpo del contrario.

Un jugador será eliminado cuando:

- La pelota le golpee en el cuerpo (con o sin impacto directo), botando después en suelo, pared o techo.
- Pise la cuerda central.
- Invada el campo contrario.

Todo jugador ha de reconocer su eliminación levantando su mano.

Un equipo obtendrá punto cuando consiga eliminar a todos/as los jugadores/as del equipo contrario.

### 3. Otras reglas de juego:

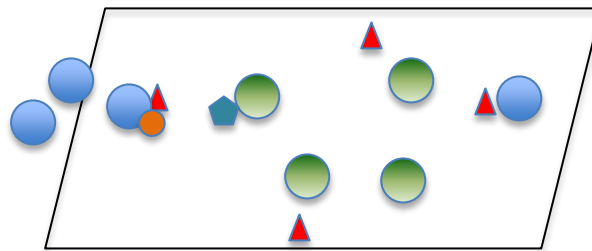
El partido comenzará a la voz de “datchball”, con las pelotas sobre la línea o cuerda central, estando los jugadores de uno y otro equipo en contacto con las paredes del fondo.

Las pelotas de juego podrán ser lanzadas o golpeadas con las manos. En ningún caso con los pies.

### ***c. 3 balones a la caja (bate y campo)***

#### 1. Espacio de juego:

En un espacio común, coexistirán dos equipos con funciones diferenciadas (ataque y defensa). En un extremo del espacio de juego, se situará la zona de lanzamiento y/o pateo, siendo igualmente base de cierre o carrera. Enfrente de la misma, estarán situadas tres bases como lugar intermedio de carrera. Entre todas estas se situará la base del receptor.



#### 2. Objetivo de juego:

Conseguir carrera, tras la realización del lanzamiento y/o pateo y la realización del recorrido existente entre bases.

#### 3. Puntuación:

La consecución de carrera otorgará un punto al equipo atacante.

#### 4. Otras reglas de juego:

El equipo atacante iniciará la entrada mediante el lanzamiento y/o pateo de tres balones, siempre hacia delante de su posición de lanzamiento.

El equipo defensor podrá eliminar a un contrario si hace llegar los tres balones a la caja o base del receptor antes de que éste llegue a cualquiera de las bases del espacio de juego.

Existirá cambio de roles cuando:

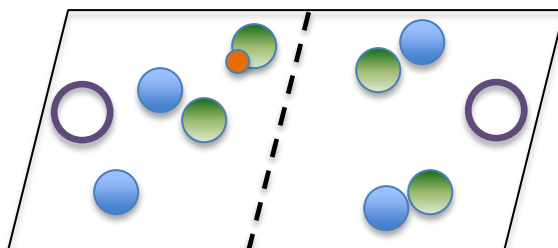
- El equipo atacante haya realizado tres entradas o lanzamientos.
- El equipo defensor decepcione un balón al aire.

- Cuando el equipo defensor elimine a los cuatro integrantes del equipo contrario.

#### **d. Balonkorf (invasión)**

##### 1. Espacio de juego:

Dos equipos se sitúan en el espacio de juego dividido en su mitad por una línea o frontera que delimita el campo propio y contrario. Así, dos jugadores defensivos estarán situados en campo propio y otros dos - atacantes - en campo contrario. En los fondos del terreno de juego se ubicarán dos canastas.



##### 2. Objetivo de juego:

Ambos equipos tienen la misión encestar el balón en la canasta defendida por el equipo contrario.

##### 3. Puntuación:

El valor de la canasta será de 1 punto.

##### 4. Otras reglas de juego (prisioneros):

El balón solo podrá ser jugado con las manos, no pudiéndose golpear con el puño.

Se considerarán faltas de juego:

- Driblar, correr o andar con el balón en las manos.
- Golpear o quitar el balón al contrario.
- Defender a un contrario del sexo opuesto o que ya se encuentre defendido.
- Jugar fuera del cuadro propio.
- Tirar al cesto desde el cuadro defensivo, en el saque neutral o tiro libre.