

# **FOMENTO DE LA PARTICIPACIÓN A TRAVÉS DE LOS JUEGOS MODIFICADOS**

Trabajo Fin de Grado:

- ❖ Autor: Rubén Rodríguez Sanz
- ❖ Tutor Académico: Carlos Velázquez Callado

Curso 2012/2013

## RESUMEN/ABSTRACT

La presente intervención llevada a cabo, en un centro educativo de Valladolid, nos habla del posible fomento de la participación a través de los juegos modificados. Mediante una estructuración histórica-temporal acerca del concepto en cuestión, se elabora un plan de acción que consta de cinco sesiones. Durante cada clase, que cuenta con una progresión en su grado de dificultad, se realiza una valoración de distintos ítems que más tarde, proporcionarán unos resultados que contrastados con la fundamentación teórica nos permitirá establecer unas conclusiones finales acerca del grado de concreción de la intervención.

The present intervention carried out, in an educational center of Valladolid, speaks to us about the possible promotion of the participation across the modified games. By means of a historical - temporary structure it brings over of the concept in question, there is elaborated an action plan that consists of five meetings. During every class, which possesses a progression in his degree of difficulty, there realizes a valuation of different articles that later, they will provide a few results that confirmed with the theoretical foundation it will allow us to establish a few final conclusions brings over of the degree of concretion of the intervention.

### **PALABRAS CLAVE/KEYWORDS**

Juegos Modificados, participación, táctica, bate y campo, actitud, intervención.

Modified Games, participation, tactics, bat and field, attitude, speech.

# ÍNDICE

➤	Introducción.....	pag.1
➤	Capítulo I: Objetivos .....	pag.3
➤	Capítulo II: Los Juegos Modificados .....	pag.4
	1. Concepto.....	pag.4
	2. Clases.....	pag.7
	3. Introducción de los Juegos Modificados en el aula.....	pag.8
	4. Educación en valores a través de los Juegos Modificados .....	pag.11
➤	Capítulo III: Metodología.....	pag.13
	1. Contexto .....	pag.14
	2. Proceso de intervención.....	pag.15
	3. Sistema de evaluación .....	pag.17
	4. Análisis de los datos .....	pag.22
➤	Capítulo IV: Resultados .....	pag.23
	1. Actitud del alumno frente al juego .....	pag.24
	2. Nivel de participación .....	pag.26
	3. Actitud frente a los compañeros .....	pag.29
	4. Desarrollo de contenidos propios del juego .....	pag.31
	4.1. Competencia motriz .....	pag.31
	4.2. Concepción de principios tácticos .....	pag.32
➤	Capítulo V: Conclusiones.....	pag.34
➤	Capítulo VI: Limitaciones y Reflexión .....	pag.37
➤	Bibliografía.....	pag.39
➤	Apéndices:	
	○ Apéndice I .....	pag.42
	○ Apéndice II	
	▪ Apéndice II (a) .....	pag.58
	▪ Apéndice II (b) .....	pag.73
	○ Apéndice III.....	pag.85
	▪ Apéndice III (a) .....	pag.85
	▪ Apéndice III (b) .....	pag.88

- Apéndice IV
  - Apéndice IV (a) .....pag.91
  - Apéndice IV (b) .....pag.94
- Apéndice V
  - Apéndice V (a) .....pag.97
  - Apéndice V (b) .....pag.105
- Apéndice VI .....pag.111
  - Apéndice VI (a) .....pag.113
  - Apéndice VI (b) .....pag.155
- Apéndice VII .....pag.195
  - Apéndice II (a) .....pag.195
  - Apéndice II (b) .....pag.207

## INTRODUCCIÓN

El presente Trabajo Fin de Grado pretende corroborar como estudiante la adquisición de las competencias asociadas al Grado de Educación Primaria enumeradas en el Real Decreto 1393/2007, de 29 de Octubre, junto con el resto de enseñanzas universitarias oficiales. Los alumnos debemos haber demostrado la adquisición de todos los conocimientos pertinentes a lo largo del Grado realizado, especialmente dentro de nuestra área, en mi caso Educación Física. Permitiéndome de esta manera desarrollar posibles juicios y elaborar reflexiones de temas asociados a la materia en cuestión argumentándolos ante cualquier público.

La presente intervención está sujeta al reglamento sobre la confección y evaluación del Trabajo Fin de Grado plasmado por el Rector de la Universidad de Valladolid en la Resolución de 3 de febrero de 2012.

La Orden ECI/3857/2007, de 27 de diciembre recoge un total de doce competencias, entre otras cosas, que habilitan para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Primaria. Es muy importante, tener presente cada una de ellas a la hora de elaborar nuestro trabajo pero, se pueden destacar el diseño, planificación y evaluación de procesos de enseñanza aprendizaje en distintos contextos educativos, junto con la necesidad de fomentar la convivencia en el aula y fuera de ella, promulgando la igualdad y el respeto mutuo a través de situaciones de aprendizaje. Además, se debe abogar por el aprendizaje autónomo y cooperativo que enriquezca el aula y la labor docente, junto con una mejora del ambiente de trabajo.

En relación con dichos aspectos, la selección de los Juegos Modificados como sinónimo de participación difiere de las del resto por apostar por los principios redactados. Por intentar promover un mejor clima de aula, fomentando la participación y el aprendizaje autónomo, pues dicha metodología relega a un segundo plano la técnica y permite al alumno, confeccionar un juego, enriquecerlo y otorgarle todas las premisas necesarias que permitan la colaboración de todos, la igualdad de oportunidades, el respeto sin valorar condiciones físicas, sociales o culturales. Quizás, la elaboración propia de una dinámica implique más al

escolar, debido a que es un método de trabajo poco practicado, al menos en el contexto educativo en el que se lleva a cabo, además, permite al alumno ser consciente de los cambios en el proceso de aprendizaje, observar las necesidades de un juego y aprender junto con el resto de compañeros. La presente metodología de trabajo alberga muchos valores implícitos, además de permitir trabajar gran cantidad de contenidos relacionados con la educación pre-deportiva.

En las sucesivas páginas del presente Trabajo Fin de Grado, nos encontraremos con una contextualización histórica de la metodología a emplear, apoyada en autores que argumentan características y los beneficios que puede llegar a propiciar. También, se podrá observar los distintos objetivos fijados para la presente intervención limitada por una temporalización y un contexto determinado. Dentro de dicha disposición temporal se dispondrá un proceso de acción con los correspondientes instrumentos de evaluación, así como la descripción del análisis realizado. Los resultados se estratificarán en distintos apartados relacionados con los objetivos y que permitirán se comparados con el fin de establecer una posibles conclusiones acerca de éxito de nuestra intervención. Por último, se enumerarán las posibles limitaciones sufridas, aparte de diseñar un método de mejora de lo realizado, aplicando o delimitando distintas acciones que no propiciaron los resultados esperados y que en una futura intervención no se repetirían.

El presente Trabajo Fin de Grado, espero que sirva para demostrar las distintas competencias adquiridas para nuestra futura docencia, dado el grado de reflexión realizado gracias a las prácticas de aula llevadas a cabo.

# CAPÍTULO I

## OBJETIVOS

La presente intervención puede plantear gran cantidad de finalidades, pues trabaja implícitamente muchos aspectos, pero a continuación y teniendo en cuenta las delimitaciones establecidas por el tiempo disponible, la relación con el contexto y la familiarización con la metodología por parte del alumno, propongo el siguiente objetivo general a cumplir:

- Fomentar la participación activa del alumnado en juegos deportivos modificados, comprendiendo sus principales principios tácticos y manifestando una actitud de apoyo y respeto hacia los compañeros.

Que se concreta a su vez en los siguientes objetivos específicos:

- Participar activamente en juegos deportivos modificados.
- Comprender los principios tácticos en los juegos deportivos modificados, especialmente los de bate y campo.
- Manifestar una actitud de apoyo y respeto al juego y a los compañeros.
- Utilizar las capacidades físicas para solventar los retos propuestos.
- Utilizar la creatividad y la capacidad de reflexión para la mejora de las dinámicas propuestas.

## CAPÍTULO II

# LOS JUEGOS MODIFICADOS

La Educación Física se encuentra en un cambio constante, múltiples estudios de diversos autores nos hablan de nuevas tendencias, incorporaciones, ampliaciones y reformas de una asignatura que debe fomentar el desarrollo y bienestar del alumno. El papel secundario de la competición, la búsqueda de vivencias y experiencias corporales, la cooperación, el protagonismo del alumnado, son entre otros, los distintos aspectos que se han ido variando en la docencia con afán de facilitar el aprendizaje de los contenidos (González González, Cecchini, Fernández-Río y Méndez, 2007).

Las últimas orientaciones que repercuten en esta materia están encaminadas hacia la búsqueda de estilos de vida saludables y la noción de una Educación Física como experiencia personal y social (Devís, 2000). De esta manera, las conexiones entre la actividad física, entendida como proceso, y la salud aumentan más allá de la dimensión biologicista dominante que impera en nuestra profesión, además, se emplea como punto de partida para una vida activa en el futuro (Devís y Peiró, 1993; Almond, 1992; Devís 2000). En este sentido los juegos modificados se presentan como un excelente recurso para el tratamiento de la iniciación deportiva. A lo largo del presente capítulo presentaremos una aproximación conceptual a este término, identificaremos las clases de juegos modificados contempladas por diferentes autores y describiremos un posible proceso de introducción en las clases de Educación Física. Por último analizaremos brevemente las posibilidades de los juegos modificados para fomentar una educación en valores.

### 1. CONCEPTO

Una de las formas de trasladar esta nueva concepción al aula es el uso del deporte. Devís y Peiró (1997) citan la distinción propuesta por Brenda Read, en 1988, de dos modelos de aplicación en el aula de este contenido, a través de los juegos deportivos: (1) *el modelo aislado*, que comienza con el trabajo de la técnica de manera repetitiva, para más tarde, de

manera progresiva, introducir el juego. (2) *El modelo integrador*, que se inicia a través del planteamiento de una serie de problemas que deben ser solucionados por los alumnos, para acabar con una reflexión de lo realizado y las formas de afrontarlo. De esta manera se incide en mayor medida en la táctica, dejando de lado la técnica, a la que se acude una vez que se comprende la dinámica de juego.

Es en este último modelo donde encontramos la metodología a emplear en nuestra intervención, el juego modificado, considerado como una forma idónea de iniciación en el deporte. Para Devís y Peiró (1997), esta metodología se encuentra entre el juego libre y el juego deportivo, ofrece un margen de modificación que permite crear nuevos juegos e influye en gran medida en la táctica. Además, basándose en argumentos de Thorpe, Bunker y Almond, (1986), definen el juego modificado como:

La ejemplificación de la esencia de uno o de todo un grupo de juegos deportivos estándar; y la abstracción global simplificada de la naturaleza problemática y contextual de un juego deportivo que exagera los principios tácticos y/o reduce las exigencias o demandas técnicas de los grandes juegos deportivos (Devís y Peiró, 1997, pp. 153).

Los juegos modificados mantienen una estructura similar a la planteada por el modelo integrador de implementación del deporte en el aula: en primer lugar, se presenta el juego de manera exagerada, con poca exigencia técnica y muchas variantes tácticas. De esta manera, los participantes son conscientes de la importancia del elemento táctico a través de preguntas que les orienten. Por último se repara en la ejecución técnica.

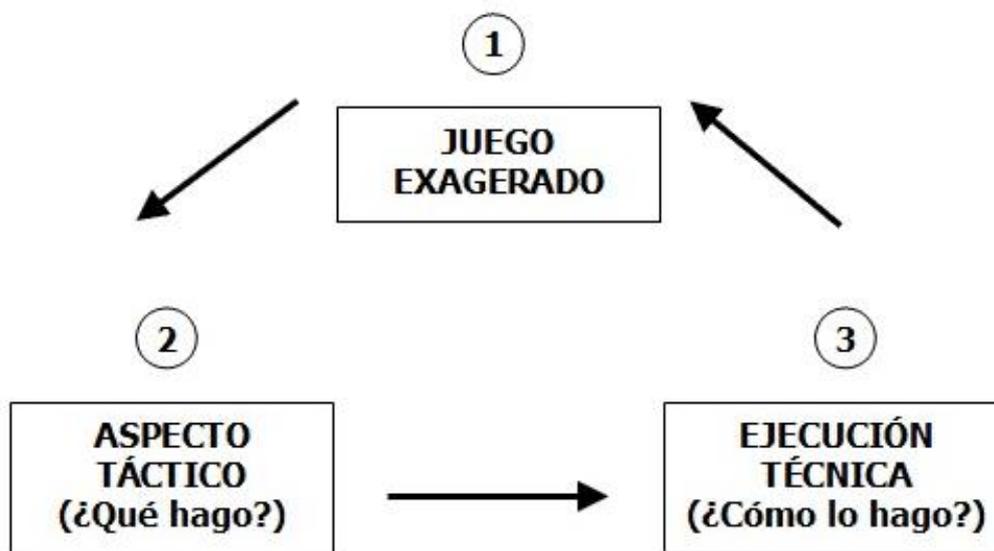


Figura 1. *Enfoque táctico en la enseñanza de los juegos (Thorpe et al, 1986) (extraído de Ponce Ibáñez, 2007).*

A partir del esquema propuesto, observamos la transición de trabajo en los juegos modificados, en los que la técnica se simplifica y se incide mucho más en la táctica. Un aspecto reseñable es el carácter modificable del que constan dichas prácticas deportivas. En un principio, se imparten una serie de premisas de actuación al alumnado, es decir, se establecen una serie de reglas esenciales para comenzar la práctica. Se trabaja sobre estas y se añaden otras nuevas normas, consensuadas por los participantes, con ayuda del docente en este caso y, además, como enuncia Arturo López Corredor (2007), se mantiene la esencia de cada deporte. La posibilidad de reformulación de las normas potencia la reflexión espontánea del escolar y mantiene la esencia lúdica que propicia este tipo de juegos. La poca exigencia técnica permite la participación de todo el alumnado y fomenta la cooperación, mientras que, a la vez, se consiguen una serie de objetivos comunes, adaptados a los diferentes niveles de habilidad cognitiva y motriz. Por ello, este tipo de práctica deportiva presenta un alto grado de participación e integración de los sujetos como un único grupo (Devís, 1996; López, Monjas y Pérez, 2003; Velázquez, 2002).

## 2. CLASES

Almond (Thorpe, Bunker y Almond, 1986), propone la siguiente clasificación de los juegos modificados atendiendo al criterio de requisitos tácticos comunes:

1. **Juegos deportivos de blanco o diana** que consisten básicamente en alcanzar con un móvil un objetivo (diana), en el menor número de intentos y con la máxima puntería posible. Algunos ejemplos de este tipo de juegos son el golf o los bolos.
2. **Juegos deportivos de campo y bate** en los que un equipo arroja un móvil dentro del espacio de juego e intenta realizar una serie de recorridos (carreras), mientras que el equipo rival, recupera el objeto arrojado y lo deposita en un determinado punto. Como ejemplos de esta categoría de juegos podemos mencionar el beisbol o el cricket.
3. **Juegos deportivos de cancha dividida o red y muro**, donde se debe intentar que el móvil toque el espacio de juego del equipo oponente sin que puedan devolverlo. El tenis o el voleibol son ejemplos de este tipo de juegos.
4. **Juegos deportivos de invasión**, en los que un equipo debe de cumplir un objetivo con un móvil el mayor número de veces posibles, y evitar que lo realicen los rivales más que ellos mismos. En esta categoría se incluyen, por ejemplo, el fútbol o el waterpólo.

La siguiente tabla sintetiza lo que acabamos de exponer. Muestra las características esenciales de cada juego junto con una serie de ejemplos:

Tabla 1. *Los juegos modificados (elaboración propia).*

<b>Tipos</b>	<b>Características</b>	<b>Juegos</b>
Juegos de blanco o diana	-Alcanzar la diana con un móvil -Pocos intentos -Intentar obtener la máxima puntuación posible -Más individual que grupal	-Golf -Bolos -Tiro con arco -Stick-bolos
	Atacante: -Arrojar un móvil -Tratar de obtener la máxima puntuación posible	-Beisbol -Cricket -Pelota pasadizo

Juegos de campo y bate	Defensor: -Recoger el móvil -Correcta distribución para reducir el tiempo de acción	-El cuadrado
Juegos de cancha dividida o red	-interacción atacante y defensor constante -Arrojar el móvil sobre zonas de difícil devolución -Devolver el móvil distribuyéndose correctamente por el campo -Carácter grupal	-Tenis -Voleibol -Bádminton -Frontón
Juegos de invasión	-Interacción atacante y defensor constante -Tratar de obtener la máxima puntuación posible -Correcta distribución de ataque -Correcto despliegue defensivo -Carácter grupal	-Fútbol -Waterpolo -Baloncesto -Hockey

A partir de este planteamiento, se han realizado reformulaciones o ampliaciones por parte de diversos autores, algunas de estas, han podido ganar mayor o menor aceptación. Las propuestas tratan de ampliar la clasificación dentro de cada tipo de juego, de este modo, en los juegos modificados de blanco y diana, se encuentran tres categorías (Méndez-Giménez, Fernández-Río y Casey, 2012): diana fija sin oposición como por ejemplo el golf o los bolos. Diana fija con oposición donde nos podemos encontrar con juegos como el cricket o el curling. Por último, cementerio o vidas, quedan incluidos dentro de los juegos de diana móvil.

### **3. INTRODUCCIÓN DE LOS JUEGOS MODIFICADOS EN EL AULA**

Como podemos observar, la clasificación de juegos modificados es bastante amplia. Todos ellos constan, en mayor o menor medida, de una predisposición táctica y de una serie de competencias (espaciales, motrices, cognitivas...) que no están muy desarrolladas en edades

tempranas. A pesar de ello, los juegos modificados simples se pueden desarrollar en los primeros ciclos, adquiriendo mayor grado de complejidad conforme avanza el desarrollo evolutivo de los alumnos que llevan a cabo estas dinámicas e incluso llegando a modificar los planteamientos iniciales a través de las correctas orientaciones por parte del profesor. Pero, según Jean Le Boulch (1991), la mejor etapa del escolar para la iniciación en esta metodología es el tercer ciclo, ya que los estudiantes pueden regular de manera autónoma el juego modificado. Además, argumenta que, según Piaget, el niño pasa de la cooperación naciente al estadio de la codificación de las reglas, siendo capaz de esta manera de confeccionar estas para un juego.

El juego modificado, a pesar de la posible complejidad que conlleva por la amplitud de campos que abarca y las necesidades que requiere para el sujeto, parte de un planteamiento básico: el docente imparte unas premisas sencillas, unas normas básicas del juego, que mantienen la esencia del deporte al que se suele asemejar. A partir de ello, los alumnos investigan, interaccionan entre ellos, debatiendo posibles problemas que puedan surgir a lo largo de la práctica (resolución de problemas).

Más tarde, se realiza un paréntesis, el profesor se reúne con el alumnado y entre todos debaten los problemas que han surgido, dificultades, inconvenientes y proponen posibles mejoras o normas que traten de subsanar los “puntos muertos” con los que cuenta dicho juego.

Normalmente, los alumnos proponen sus propias ideas, aunque, también es conveniente que el profesor los oriente, les dé pequeñas pistas sobre lo que variar y sobre cómo hacerlo. De esta manera, el docente guía o dirige el juego por donde quiere, incidiendo implícitamente en los aspectos que cree que debe modificar e incluso promoviendo estrategias de inclusión de todo el alumnado ante posibles problemas que los mismos niños no resuelven, debido a que no se percatan de ello (descubrimiento guiado).

Después de consensuar las distintas normas pertinentes, se continúa con la práctica, observando el funcionamiento de las posibles reformas y nuevas consignas, comprobando su posible eficacia.

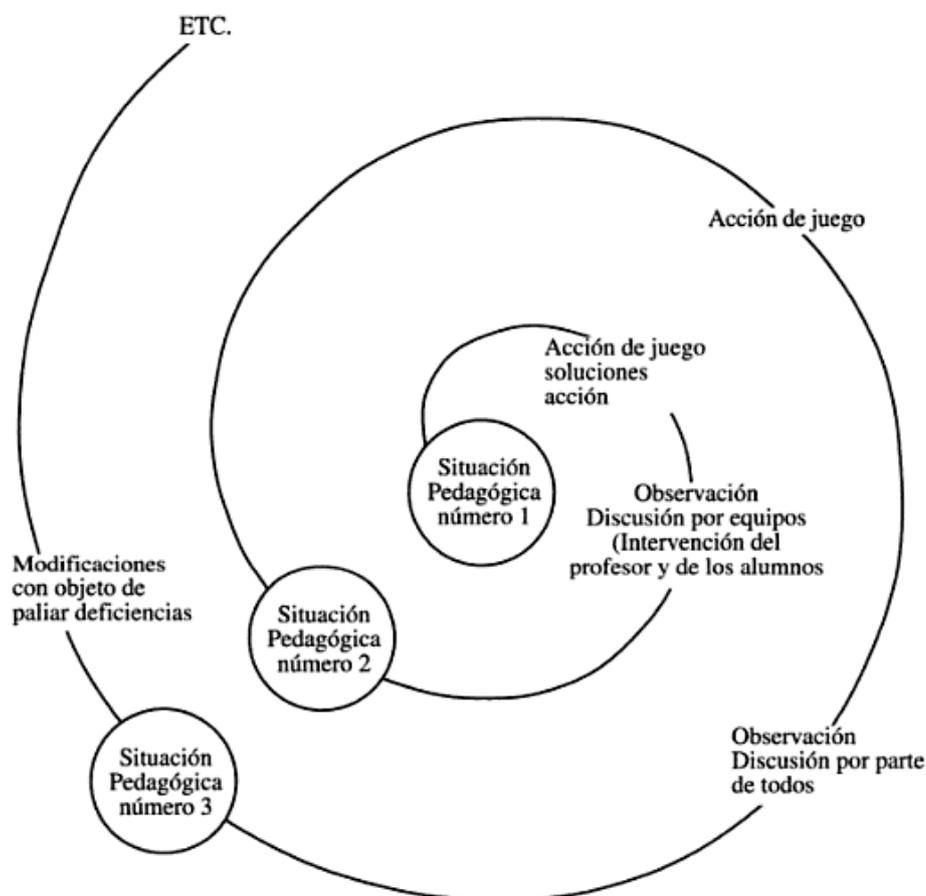


Figura 2. (Blázquez Sánchez, 1986, p.262).

Casi siempre son necesarias varias interrupciones para consensuar distintas formas de trabajo hasta que por fin se continúa con el juego hasta el final de la clase. Es en ese momento cuando se reflexiona con los alumnos sobre lo trabajado y se profundiza en las normas secundarias implantadas y el porqué de las mismas, llegando de esta manera a incidir sobre la táctica llevada a cabo. Blázquez (1986), nos habla de un proceso de formación del estudiante, cuando ante un problema, se propone una solución que, tras ponerse en práctica, genera un descubrimiento.

Así, un aspecto clave de los juegos modificados es la táctica, concepto vital que diferencia este tipo de prácticas del resto. La técnica adquiere un papel secundario. De hecho, en las primeras fases no se incide apenas en la correcta ejecución de un determinado gesto motriz. Por el contrario, se hace hincapié en la disposición de los sujetos a lo largo del juego, sus labores y las finalidades. Esta incidencia en la táctica implica trabajar, entre otros aspectos,

el ataque, la defensa, el posicionamiento en el campo, las tareas de cada componente dependiendo del rol asignado...

Diferentes autores proponen trabajar la táctica implícitamente desde el inicio del juego para que, poco a poco, el alumnado tome conciencia de ella. De este modo, las modificaciones en las reglas del juego obligan a los estudiantes a consensuar ciertas decisiones de rigor táctico orientadas a alcanzar los objetivos del juego modificado (Devís y Peiró, 1997; García Antolín y Valls, 2009; Ruiz, 2005).

#### **4. EDUCACIÓN EN VALORES A TRAVÉS DE LOS JUEGOS MODIFICADOS**

La escuela incide en gran medida en el desarrollo del alumno, no solo se progresa curricularmente, sino que también se producen cambios como persona. En este aspecto, la Educación Física tiene mucho que hablar, a través de sus clases, incide en gran cantidad de valores del alumno y aspectos de su desarrollo personal. (Prat y Soler, 2003).

El juego modificado es una de las estrategias metodológicas de las que podemos valernos en Educación Física para incidir en determinados aspectos relacionados con una educación en valores del alumnado. Para empezar, se exige cierta cooperación de grupo, sin la cual, las posibles tácticas y consecución de objetivos son imposibles. La diversión es el objetivo principal de este tipo de planteamientos, por lo que se debe de tratar de reducir la competitividad. Para ello se puede reducir la sensación de victoria, mejorar la tolerancia a la derrota y conducir el juego a sentidos de compañerismo, trabajo en equipo y sensación de bienestar. Este aspecto es muy difícil de tratar, no se consigue de la noche a la mañana, requiere cierto trabajo, paciencia y esmero para llegar a consensuar o incentivar a ello, las normas más indicadas en cada caso (Moreno y Rodríguez, 1997; Devís y Peiró, 2007).

Se podría decir que se trabajan valores en dos ámbitos: (1) en relación al propio equipo y (2) en relación al equipo contrario y al juego. Desde esta primera visión, se debe respetar al compañero dentro y fuera del juego, tolerando las características de los mismos, exprimiendo sus posibles virtudes e incluyendo en todo momento en la práctica deportiva a todos los integrantes del grupo. Claramente, no todos disponemos del mismo nivel técnico

en las distintas prácticas llevadas a cabo, pero no por ello debemos dejar de valorar a esos individuos, debido a que lo importante es la cooperación, el compañerismo y la participación de todos en las dinámicas propuestas.

Dentro del segundo ámbito, se debe reforzar la actitud crítica, reflexiva y respetuosa de las normas de juego, valorándolas positivamente. De igual manera, se debe respetar a los contrarios y ser conscientes de que, tras esta actividad, todos somos un grupo de compañeros que han pasado un buen rato aprendiendo juntos.

De esta manera, se puede promover una participación activa en el aula, en la que todos colaboran, se respetan y trabajan en la misma dirección. Es una tarea difícil, pero a través de la metodología del juego modificado se puede llevar a cabo. Es necesario incentivar al alumno del valor del grupo, de cada compañero, independientemente de sus características. Por ello, en un principio, el descubrimiento guiado por parte del docente en la búsqueda de la inclusión del alumnado es vital. Este tipo de dinámicas cuentan con una virtud esencial, la ausencia de exigencia técnica, este aspecto posibilita la participación de todo el alumnado sin necesidad de disponer de un cierto nivel de juego. Las disquisiciones tácticas se van generando conforme avanza la actividad y poco a poco, se reformulan las normas provocando que los “puntos muertos” de la dinámica, queden suplantados por estrategias de inclusión propuestas o consensuadas entre alumnos y profesores (Navarro, 2002; Arráez, 1997).

Las posibles reformulaciones de variables del juego pueden permitir mejor la inclusión de los alumnos, independientemente de sus características físicas, psíquicas y sociales. El docente debe estudiar minuciosamente sus posibles intervenciones porque lo esencial es que los escolares propongan las normas de manera autónoma. En cualquier caso, existen ciertas reformulaciones por parte del docente dentro del ámbito-“material de juego” que pueden orientar mejor la idea inicial y promover una mayor necesidad de participación por parte de todos. Si el docente proporciona un rol de privilegio a un niño (alumnos menos integrados o con necesidades educativas especiales), proporcionándole un papel más activo, incorporando reglas de interacción cooperativa en torno a él, la participación de dicho sujeto aumentara sustancialmente, propiciando un mejor ambiente de clase y una posible cohesión dentro del grupo para futuras situaciones de juego (Navarro, 2002).

## CAPÍTULO III

# METODOLOGÍA

A través de la intervención docente pretendo conseguir como objetivo primordial la participación activa de todo el alumnado en las distintas dinámicas realizadas. Cada escolar debe sentirse parte activa de un grupo clase, sin experimentar síntomas de posible rechazo o exclusión por parte de los compañeros. Por ello, gracias a los juegos modificados pretendo motivar y promover una actitud participativa al juego por parte de todos, tolerando las posibles diferencias sociales, físicas y culturales que puedan existir entre los escolares. Dentro de este tipo de juegos, he escogido los de bate y campo como el tipo de dinámicas más idóneas para mi cometido.

Para empezar, recordaremos que los juegos modificados de bate y campo son aquellos en los que un grupo o equipo lanza un móvil dentro de un espacio determinado con la intención de retrasar el mayor tiempo posible su recogida. Cuando se lleva a cabo dicho lanzamiento, el equipo que lanzó (atacante) realiza una determinada acción (desplazamientos) el mayor número de veces, antes de que el equipo que recoge el móvil (defensor) se haga con él y detenga el cometido de los lanzadores.

Con este tipo de dinámicas se pretende trabajar en gran medida la táctica, la secuenciación por turnos, los paréntesis entre golpes para posibles reuniones permiten al alumno profundizar en la concepción de las secuencias de ataque-defensa con todos los contenidos que cada uno de ellos engloba. A su vez, permite al docente analizar más pausadamente y en mayor medida los aspectos sobre los que quiere incidir para fomentar y promulgar la participación. Además, las posibles reformulaciones son consensuadas en gran medida con los escolares, por lo que ellos mismos observan las posibles guías del docente y confeccionan “solos” los planes de actuación para que todos participen.

Dentro de cada juego se realizan pausas, en las que se implantan nuevas normas, como ya hemos citado, pero estas conllevan un aumento del rigor táctico o una variable que obliga a modificar los métodos de actuación dentro de cada grupo y reinventarse de nuevo.

A lo largo de los siguientes apéndices situaré en el contexto la intervención llevada a cabo, con su correspondiente proceso empleado en cada sesión, además de mostrar los distintos instrumentos de evaluación de las dinámicas y enumerar el sistema establecido para el análisis de datos.

## **1. CONTEXTO**

La intervención se llevó a cabo con alumnado de 5º de Primaria del Colegio Jesús y María, situado en la Plaza del Colegio Santa Cruz, en Valladolid.

Señalando que los grupos tienen dos sesiones semanales de Educación Física, de una hora cada una. Para el desarrollo de las clases se utilizó básicamente el gimnasio grande y el patio cuando las condiciones meteorológicas lo permitían, a pesar de que el centro dispone de otro gimnasio más pequeño. El gimnasio grande consta de una serie de columnas que pueden entorpecer la práctica deportiva pero, mayoritariamente se emplean como un recurso más, los alumnos se sienten muy cómodos con ellas, están acostumbrados y no entorpecieron las dinámicas. Además está dotado de gran cantidad de material para llevar a cabo las dinámicas pertinentes.

El patio del centro es amplio, compuesto por una cancha de baloncesto, otra de fútbol y distintos espacios destinados para otro tipo de actividades lúdicas durante el recreo.

El centro es de línea dos y cuenta con 743 alumnos distribuidos entre Infantil, Primaria, Secundaria y Bachillerato. Cuenta con 38 alumnos inmigrantes y 107 casos de alumnos con necesidades educativas especiales, entre los que destacan escolares con discapacidades psicológicas, altas capacidades y necesidad de atención especial por situaciones familiares.

Dentro de Primaria nos encontramos con 290 alumnos, de los cuales un total de 44, pertenecen a 5º curso. Se encuentran distribuidos en dos clases: 5ºA, compuesto por 22

alumnos de los cuales reseñamos un escolar límite y con déficit de atención y un escolar de altas capacidades. Además, dicha clase cuenta con un inmigrante. Una semana antes de llevar a cabo la unidad, ha llegado al aula un nuevo alumno inmigrante. 5ºB, está constituido por 22 alumnos de los cuales uno es de altas capacidades y otro presenta problemas de audición.

## 2. PROCESO DE INTERVENCIÓN

La presente intervención constó de un total de cinco sesiones en las que se propició un progreso en la estructura de los juegos modificados de bate y campo. La Unidad Didáctica en cuestión está incluida en apéndices (apéndice I). A través de un narrado simple se indican las actividades que se realizaron con sus correspondientes objetivos y contenidos.

El esquema de trabajo en un inicio fue básico, el **primer día** se inició con una contextualización de este tipo de juegos, proporcionando al alumnado una aproximación al contenido como concepto. Tras este acercamiento, los escolares pusieron en práctica la susodicha metodología, en la que se iniciaron a partir de una serie de juegos base.

La dinámica propuesta introducía los caracteres tácticos básicos en los juegos de bate y campo. No se incluían lanzadores ni bases donde depositar el móvil. Básicamente, se trabajaron los aspectos ofensivos y defensivos, omitiendo cualquier tipo de variante que desviase la atención del alumno en la adquisición de las nociones básicas de disposición y objetivos del juego.

Los juegos modificados relegan a la técnica a un segundo plano, por lo que la este tipo de dinámicas promueven de manera implícita la participación activa de un colectivo. De esta manera, se observó y recogió (al igual que en el resto de sesiones) en el cuaderno de campo el comportamiento del alumnado, sobre todo del equipo defensor en esta primera dinámica.

Los primeros días, los juegos llevados a cabo contaron con una metodología similar al descubrimiento guiado. El docente dejó que los escolares investigaran, creando sus propias formas de trabajo. Pero a la hora de reflexionar y reformular, el profesor llevó la batuta de los diálogos, orientando al alumno a la búsqueda de la participación global a través de preguntas: ¿Cuándo cogéis el móvil (balón), que hacéis?, ¿Os pasáis el móvil para llegar antes?, ¿Por qué?, ¿Y si impedimos movernos con el móvil de la mano?, ¿Y si nos pasamos

todos la pelota antes de tratar de dar al bateador?... (El grado de literalidad de las reformas varió conforme al grado de reflexión de los alumnos de 5º).

Tras asentar las bases tácticas, el **segundo día** se añadió una variante que supuso un gran cambio en las estrategias de juego. Se trabajó con las bases del equipo defensor donde depositar el móvil. Además, se incluyó en la práctica a todos los integrantes del equipo atacante desde el inicio. A través de esta dinámica pretendíamos observar el comportamiento del alumnado ante un nuevo elemento, la inclusión de bases donde depositar el móvil, propiciando variaciones tácticas de disposición en el campo y plan de acción. Así mismo, el atacante varió su lanzamiento en función de la colocación y la situación de la base en cuestión e incluso de la disposición por el espacio del equipo defensor. Además, todos los integrantes del equipo atacante corrían alrededor de las respectivas áreas para contabilizar el mayor número de vueltas posibles. Todos debían cooperar y trabajar para apoyarse y conseguir obtener la máxima puntuación posible.

En esta segunda sesión, se fomentaron sobre todo los valores de equipo en los atacantes, propiciando un sistema de respeto hacia los compañeros y con las variantes sucesivas de carácter cooperativo se asignaban nuevos roles y se cambiaba el sistema de juego. Hay que destacar que dicho aspecto no estuvo presente entre los atacantes en la anterior dinámica.

El **tercer día** se puso en práctica una dinámica muy similar al deporte al que se asemeja, el béisbol. Se incluyó de esta manera el rol de lanzador, se aumentaron las bases y se limitaron el número de “carreras”. Los lanzamientos, con sus respectivas carreras se realizaron de uno en uno.

Este nuevo juego incluyó variaciones en la táctica a emplear aunque las premisas básicas no difieren de las primeras actividades, pues mantienen la esencia de ocupar bien el espacio, lanzar a áreas despejadas... sin embargo, se propiciaba la aplicación de variables de comportamiento y formas de llevarlo a cabo.

Durante la sesión, el docente actuaba de mediador, sobre todo en las reflexiones, orientando el juego e intentando propiciar un incremento del nivel de dificultad y del nivel de cooperación, lo cual implica un aumento de la participación por parte de los escolares.

De nuevo planteé un distinto sistema de juego para cada clase (una variante distinta) con la intención de obtener distintos resultados, pero en ambos se incluía un nuevo método de

lanzamiento, con una mayor exigencia técnica, pero no imposible (introducción del “bate” para golpear), condicionado a su vez por el lanzador que ejecuta el pase. Son variables técnicas que condicionaban el juego dependiendo de las posibilidades de cada alumno pero necesarias para evolucionar hasta el deporte en sí.

Por último, el **cuarto día**, se llevó a cabo el deporte de béisbol en sí.

La última clase, funcionó como cómputo global de observación de los avances realizados, analizando el grado de intención o de participación en el juego dentro del grupo además de las disposiciones tácticas que planteaban.

El **quinto día** careció de actividad física, fue una clase en el aula y tenía un carácter evaluativo de la intervención y de la unidad.

A lo largo de todas las sesiones, el docente actuó como guía. En un inicio planteaba la dinámica a realizar, se daba libertad al alumnado y a la hora de reflexionar, el profesor dirigía el debate, orientando a los alumnos para que valorasen el juego y trataran de mejorarlo, sin necesidad de diseñar normas inverosímiles que no enriquecieran el juego. Poco a poco el grado de intervención docente fue disminuyendo conforme avanzaban las clases otorgando un mayor grado de autonomía los alumnos. Implícitamente, se debía reducir el grado de competitividad que genera este tipo de prácticas deportivas

### **3. SISTEMA DE EVALUACIÓN**

El sistema de evaluación de los alumnos y de la intervención se realizó de manera conjunta. A través de distintos instrumentos, se pudo incidir en ambos campos, tratando de obtener la información de la manera más precisa posible.

Para empezar, se recogía en un **cuaderno de campo** tras cada sesión el comportamiento-actitud de manera global, así como la transcripción de cada sesión, indicando los aspectos más importantes (relevantes a la intervención), anotados en el momento que ocurrieron para no perder información.

Las semanas previas de estancia en el centro me permitieron observar a los alumnos y establecer de esta manera un criterio de selección más concreto de determinados escolares que presentaban unas características idóneas para el análisis de su progreso a lo largo de la Unidad Didáctica (dificultades sociales, posible discriminación condicionada por el nivel motriz, reciente llegada al centro...). Se seleccionaron de cada aula cuatro alumnos con alguna o varias características de las indicadas y los cuatro primeros alumnos de la lista (un total de ocho por clase).

Dichas personas partían de un breve **informe de situación inicial**, y conforme avanzaban las clases se elaboraban tras las mismas una serie de **anotaciones de progreso** o aspectos observados reflejando en la última sesión el posible desarrollo obtenido. Además de elaborar la **ficha de registro** común a todos los alumnos.

Dicha ficha de registro contaba con una serie de ítems a valorar de manera muy escueta que a continuación expondré, en el caso de los alumnos sometidos a un mayor grado de análisis, se confeccionaban las citadas anotaciones (breves informes) de ampliación de información de lo sucedido, con posibles datos puntuales y demostraciones de los resultados marcados en el apartado correspondiente de la ficha.

Como es muy difícil observar y valorar los distintos ítems en todos los alumnos, realicé, como mínimo un análisis individual de cada individuo a lo largo de toda la unidad, además de los ocho obligatorios indicados anteriormente.

A continuación expongo los distintos ítems de observación y los distintos grados de valor que se podían asignar a cada uno de ellos:

En el caso de los alumnos sometidos a un análisis más exhaustivo, los aspectos valorados disponen de un desarrollo en el correspondiente informe individual con las posibles anotaciones o anécdotas observadas.

Actitud del alumno frente al juego. Análisis individual del comportamiento del escolar mientras se llevaba a cabo la dinámica. Podía ser participativo, líder, acobardado, quizás se escondiese del juego o incluso autoexcluirse por el miedo a ser rechazado por ejemplo por ser consciente de su bajo nivel motriz comparado con el resto.

Valores respectivos en la ficha:

- Positiva: el sujeto recibía bien la propuesta, se motivaba e intentaba hacer las cosas lo mejor posible, implicándose en la dinámica, tanto en la parte de actividad como en la de reflexión. (↑ muy buena actitud, ↓ falla en algunos aspectos)
- Media: el individuo promovía una serie de sensaciones pero no completaba o llegaba a tener una actitud positiva debido a alguna circunstancia, quizás por presentar un aspecto negativo hacia el juego. (↑ cercano a la buena actitud, ↓ cercano a la actitud negativa)
- Negativa: el sujeto se escondía del juego, no se sentía a gusto en la dinámica, evitaba implicarse en la parte física o en la reflexiva (↑ cercano a una actitud media, se implicaba un poco en algún momento de la sesión)

Nivel de participación. Era un aspecto relacionado con el anterior pero centrado única y exclusivamente en el objetivo principal de la intervención. Se observaba el grado de implicación del alumno, su nivel de participación, si lo intentaba o no a pesar de ser rechazado, si se esforzaba por conseguir mejores resultados o integrarse en el equipo, etc. Este concepto está recogido de nuevo en otro apartado para poder solo centrarse en él y analizar una posible progresión dentro de cada individuo.

Valores respectivos en la ficha:

- Activa: el individuo colaboraba, trabajaba, trataba de ser una parte activa constantemente dentro de la dinámica, se implicaba en el juego a pesar de obtener malos resultados (↑ activa constantemente, ↓ momentos de ausentismo, provocados por alguna razón (rechazo, desanimo, fracaso, falta de entusiasmo-iniciativa...))
- Pasiva: el sujeto no participaba, no se integraba ni lo intentaba, evitando la participación (↑ existen bastantes momentos de inactividad provocados por situaciones similares a las anteriores, ↓ participación casi inexistente o nula)

Actitud frente a los compañeros. Observación del comportamiento entre los propios escolares. Ambiente de respeto, tolerancia, apoyo y refuerzo. En definitiva, un buen clima de trabajo promulgado por ellos mismos.

Valores respectivos en la ficha:

- Positiva: actitud de apoyo, de respeto al compañero, premiando las buenas actuaciones y animando en la adversidad(↑ Muy buena actitud, ↓ falla en algunos momentos de manera leve o mínima)

- Negativa: el sujeto presentó un bajo nivel de compañerismo, falta de respeto a los demás, desaprobaciones, críticas, etc.
- Imparcial: no mostró sus sentimientos, ni las actuaciones de los compañeros despertaron sus sensaciones, no opinó, valoró, incentivó, criticó ni apoyó. (↑ en algunos casos lo hace, presenta ciertos rasgos, ciertas actitudes, ↓ no lo hace nunca)

Desarrollo de contenidos propios del juego. Observación a través de sus actuaciones y sus sucesivas reflexiones en los debates acerca de la adquisición de pautas de juego, percepción espacial, táctica e incluso nivel de competencia motriz. Es cierto que no todos los alumnos partían del mismo punto, por lo que unos alumnos tenían más desarrollados unos aspectos que otros. Dentro de la competencia motriz, no se incidió sobre la técnica de lanzamiento, ejecución de los gestos y demás (aspectos que no son importantes dentro de los juegos modificados), sino que se analizó el nivel coordinativo.

Valores respectivos en la ficha: (clasificación en dos apartados)

Competencia motriz:

- Alta: alto grado de solvencia de los retos motrices propuestos, gran nivel de coordinación.
- Media: (↑ cercano a la alta, ↓ cercano a la baja)
- Baja: bajo nivel de coordinación y de competencia motriz.

Concepción de principios tácticos: Aspecto dificultoso de valorar, con un mayor grado de subjetividad que el resto de ítems y condicionado por algunos de ellos (baja iniciativa no puede suponer que tenga baja concepción táctica pero aun así cumple lo que le encomiendan, no explora ni lleva a cabo sus ideas).

- Alta: mostró un alto grado de concepción de dichos aspectos, aconsejando, liderando (tanto de manera individual como grupal), además de haber participado y promovido sus ideas tácticas en los momentos de reflexión.
- Media: no mostró de manera abierta sus credenciales pero presentó síntomas de juego óptimos (aconsejados o no). (↑ cercano a la alta concepción táctica, ↓ cercano a la baja)
- Baja: no percibió las disposiciones de juego, no plasmó buenas disposiciones tácticas, siempre fue colocado por el resto...

Como ya hemos citado, dichas valoraciones incidieron en la evaluación de los colegiales y de la intervención, otorgando más relevancia a los conceptos que mayor relación mantengan con los objetivos de esta (participación activa).

En la última sesión los alumnos respondieron a **dos fichas de evaluación**.

La primera de ellas tendía un carácter más orientado a la evaluación conceptual de lo trabajado. De esta manera, los alumnos expusieron los conocimientos adquiridos en torno a las disposiciones tácticas y acerca de los juegos modificados como concepto. La idea de volver a hablar de las disposiciones tácticas difiere de las reflexiones en la realización individual de cada uno de sus concepciones, pudiendo de esta manera observar la opinión de todos y determinar en mayor o menor medida la relevancia de sus respuestas. Valorando positivamente las contestaciones que sobresalieron de la media (por encima de lo normal al responder las cuestiones). Dentro de esta ficha se observaron posibles propuestas de inclusión, de participación a la hora de diseñar un nuevo o similar juego modificado de bate y campo, atendiendo al sujeto en cuestión que las realizó.

La segunda ficha sirvió como instrumento de recogida de datos acerca de la valoración de la intervención por parte del alumno (a modo de autoevaluación), permitiendo observar al docente de manera implícita los aspectos participativos más relevantes. Mediante una valoración numérica el alumno atribuyó un mayor o menor grado de conformidad dependiendo de lo que hubiera disfrutado, de lo que se haya sentido parte del grupo, de lo que haya participado...

En ambas dos fichas el análisis fue mucho más exhaustivo entre los escolares sometidos a observación, sin embargo, el resto de la clase recibió ciertas anotaciones en la valoración de la intervención conforme se presentaron respuestas peculiares o que diferían de las del resto aportando algo nuevo o especial.

A modo de cómputo global se realizaron unas estadísticas con los datos obtenidos en la segunda ficha, comentando lo más relevante. Gracias a los diarios de sesión, a las reflexiones de la primera ficha y al análisis final de los sujetos sometidos a observación se elaboró un informe acerca de los resultados obtenidos en relación con el fomento de la participación a través de los juegos modificados, en especial de bate y campo.

#### **4. ANÁLISIS DE LOS DATOS**

Antes de enunciar la manera en que analicé los datos, me gustaría incidir sobre el distinto grado de concreción en las reflexiones realizadas sobre los alumnos, pues he permanecido un mayor número de horas (contando con otras materias) con los escolares de 5ºA que con los de la otra clase. Este aspecto quiero remarcarlo para incidir en posteriores resultados con mayor o menor grado de profundidad en función de la clase y los conocimientos previos de los que partía de ella. En el caso de 5ºA, tengo un mayor conocimiento de las relaciones sociales fuera de Educación Física, además de otros posibles conflictos que puedan estar presentes entre integrantes de la clase. Como mi actuación la llevé a cabo en primer lugar con los alumnos de 5ºA, me he permitido agregar variantes y reformular los planteamientos iniciales de la dinámicas para obtener resultados distintos con los escolares de 5ºB.

A partir de los instrumentos de evaluación presentados el método de análisis de los datos recogidos fue muy sencillo. Establecí una triangulación entre la información obtenida de las fichas de registro de sesión, el diario de sesiones, recogido en el cuaderno de campo y los informes individuales. Las categorías de análisis del cuaderno de campo y los informes individuales del alumnado son las mismas recogidas en la ficha de registro. La definición de estas categorías ya se ha realizado en el epígrafe anterior. El análisis intento ver una progresión, incidiendo sobre todo en los alumnos sometidos a observación de los que disponíamos una serie de anotaciones de progreso (breves redacciones tras cada clase), además del informe de situación inicial del sujeto.

Por último y con ayuda de las fichas de evaluación, se elaboró un cómputo global de la adquisición de contenidos y de aspectos relevantes a la participación, reseñando los resultados más peculiares e incidiendo por supuesto en los escolares observados.

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS

A través de la intervención propuesta, se ha podido apreciar un progreso del alumnado en las distintas áreas de observación. Conforme se desarrollaba la Unidad Didáctica, aumentando de esta manera en nivel de dificultad de juego en todos los ámbitos (social, motriz, actitudinal y táctico), se activaban distintos parámetros de actuación de los escolares cada vez más complejos.

La estructuración de los resultados mantiene el esquema pautado en los ítems de observación a lo largo de la intervención, por lo tanto, la presentación de los mismos se elaborará en distintos apartados con afán de delimitar los radios de acción de cada uno y mejorar el grado de comprensión de los datos obtenidos.

Antes de iniciar el análisis de cada ítem, me gustaría reseñar un aspecto importante dentro de la presente unidad, que se trabajó implícitamente y que está presente en la mayoría de actividades diarias que realizan los alumnos, especialmente las relacionadas con la actividad física, aunque estén consideradas como juegos. Dicho concepto tan vital es la **competitividad**.

Antes del inicio de la unidad observé el nivel de ansiedad, nervios y posibles discusiones que generaban los juegos de carácter competitivo. Es cierto que es una característica propia del ser humano, pero algunos escolares lo trasladan hasta las cotas más altas, llegando a promover malos comportamientos en clases posteriores (“piques”). Claramente, los juegos modificados poseen dicho elemento, por lo que a lo largo de las sesiones fue imposible no generarla (en 5ºB en mayor grado), a pesar de tratar de omitir constantemente la exposición de resultados o puntuaciones. En parte quise trabajar la competitividad como algo normal, obviando los datos de registro realizados y promulgando actitudes de tolerancia (en la derrota o victoria), restando importancia a los “ganadores” y valorando las acciones de los “perdedores”. Aun así, hay que ser consciente de que muchos niños conciben todo como

una competición. De hecho, la competitividad puede otorgar un plus de motivación en muchos casos, pero se debe promover el “saber ganar” y el “saber perder”, tomando conciencia de que todos somos compañeros, de que es un juego tras el cual, todos somos amigos que han compartido un buen rato realizando actividad física en clase. Pero, tras cada sesión, siempre obtenía la misma pregunta “¿Quién ha ganado? ¿Quién fue el mejor?”.

Los juegos de bate y campo mantienen un sistema de puntuación, y propiciar esa actitud de respeto en cuatro sesiones resultó muy dificultoso. Pero, tras cada sesión se realizó un inciso sobre dichos aspectos, quitando “peso” al asunto, otorgando un valor de irrelevancia al ganador o perdedor o al sistema de puntuación en sí (normalmente cuando los alumnos ya se habían cambiado y se disponían a regresar al aula).

## **1. ACTITUD DEL ALUMNO FRENTE AL JUEGO**

La acogida del juego, por norma general, ha resultado ser muy positiva. Todos los escolares, en mayor o menor medida, han participado activamente y de buena gana en las dinámicas realizadas.

El presente ítem y el siguiente han sido valorados a través de las fichas de registro de sesión (con sus respectivas anotaciones de los individuos observados), el cuaderno de campo y la ficha de autoevaluación final.

En líneas generales, todos los alumnos han presentado una actitud positiva de trabajo, tratando de implicarse en unas dinámicas distintas de lo trabajado hasta ahora. Por lo tanto, no se puede establecer una línea de progreso bien diferenciada. Es decir, ambas clases han contado con escolares que destacaban por encima de todos, líderes que, desde la primera sesión, han llevado la batuta del juego, gracias a unas capacidades físicas superiores a las del resto o por disponer de una mejor concepción espacial:

C.C. (Cuaderno de Campo) 1ª sesión (5ºA): *“En el ámbito defensivo, antes de empezar, Pepito Grillo (los nombres empleados para hacer referencia a los alumnos no son originales), muy bueno motivadamente, empieza a ejercer dotes de líder colocando y distribuyendo a sus compañeros por el campo debido a que práctica*

*fútbol y parte de una concepción espacial distinta a la de sus compañeros, acostumbrado a llevar a cabo ejercicios de este tipo (disposición por el campo)”.*

Esta última característica enumerada suponía un extra de competitividad, pues los alumnos más capaces motrizmente, a pesar de encontrarse en el mismo equipo, competían por tener un mayor grado de protagonismo, sobre todo a la hora de defender (cuando atacaban o disponían de un rol pasivo, se dedicaban en su mayoría a “aconsejar” al resto de compañeros sobre su posible lanzamiento):

C.C. 1ª Sesión (5ºA): *“La cooperación, mayoritariamente es nula”... “recorren todo el gimnasio con el balón de la mano para golpear al jugador atacante”.*

Bajo mi punto de vista, las condiciones espaciales provocaron dicha disposición, ya que en el caso de 5ºB, realizando el juego en el patio, existía una sensación de amplitud que invitaba a la “cooperación” con la intención de tardar el menor tiempo posible en cumplimentar los objetivos propuestos.

Por último, destacamos el grueso de alumnos que, en mayor o menor medida, presentaban una actitud positiva frente al juego, algunos con menor o mayor iniciativa, con mejor o peor grado de autonomía. Cada uno trataba de implicarse en la medida de lo posible, confiando en sus posibilidades y permitiendo, la gran mayoría que los “buenos” hicieran casi todo el trabajo. Destaca dentro de este grupo la actitud negativa de Xena, que se mantuvo al margen y no trató de implicarse en el juego a lo largo de toda la unidad, limitándose a realizar las acciones obligadas (lanzamiento-bateo).

Asentadas las distintas posibles líneas de actuación del escolar, indicamos que, observando las fichas de registro, las variaciones de cada sesión en torno al comportamiento, fueron mínimas o nulas, salvo una alumna de 5ºA (Lisa), que presentó un amplio progreso del grado de implicación conforme se la otorgaba mayor valor dentro del grupo. Sí que es cierto, que muchos de los alumnos demostraban una peor actitud o sensación de disconformidad según se incluyeran nuevas normas de juego, es decir, cuanto más complejo era el juego o mayor grado de cooperación exigía:

C.C 1ª Sesión (5ºB): *“...analizó el juego cooperativo del equipo defensor y propuso la imposibilidad de moverse con el balón con la intención de promover los pases entre compañeros para que todos se diviertan y participen más. Fueron varios los*

*protestantes pero, especialmente destacaron Sebastián y Ferb como los escolares más disconformes con esta regla. Los dos tienden a ser protagonistas en sus respectivos equipos, quitando el balón de las manos a los compañeros, compitiendo con los propios integrantes de su grupo con la intención de realizar ellos solos todas las acciones necesarias para detener la carrera del jugador atacante”.*

C.C 4ª Sesión (5ºB): *“Ferb- las normas de prohibición de pasos con el balón en los juegos no me han gustado nada”.*

Dentro de las evaluaciones personales de la intervención (fichas de autoevaluación) empleadas sobre todo para valorar los dos primeros ítems. Encontramos respuestas acordes con lo observado en las dinámicas, reflexiones u opiniones propuestas en el juego. Por ejemplo, alumnos que discrepaban de las normas de juego incorporadas han otorgado un 3 como máximo a la tercera cuestión “Valora la importancia de la inclusión de normas del juego”. Sin embargo, los escolares que se han sentido más participes en el juego gracias a las mismas (normalmente los menos competentes y sometidos a una observación más regular), plasman un 5 en sus reflexiones o incluso un 10 (error de una alumna, ¿quizás traicionada por el subconsciente?), además de hacerlo saber en sus reflexiones:

C.C. 4ª Sesión: *“Tom- cuantas más normas, mayor diversión”.*

## **2. NIVEL DE PARTICIPACIÓN**

El presente ítem se encuentra muy vinculado al anterior apartado. La personalidad del alumno condiciona ambos aspectos, determinando genéricamente pautas de actuación similares debido a la estrecha relación que mantienen.

El desarrollo del presente apartado ha sido dispar en muchos aspectos, dependiendo de la clase. Primero, con 5ºA, nos hemos encontrado gran variedad de sucesos relacionados con el afán de protagonismo que limitaba la participación global, destacando la actitud de Minnie, alumna “discriminada” en Educación Física dado su bajo nivel motriz, pero muy competente en el resto de áreas (en las que se muestra superior a sus compañeros). Es una niña muy exigente en todos los aspectos, tanto de manera individual como colectiva y busca siempre el protagonismo llevando a cabo acciones como la siguiente:

A. P. (Anotaciones de Progreso) 1ª Sesión (5ºA): *“Su afán de protagonismo la lleva a realizar acciones no muy adecuadas a los ojos de los demás que conllevan una gran cantidad de reproches por parte de sus compañeros (a pesar de que ellos lo hagan igual), por ejemplo coger el móvil y llevarlo de lado a lado del gimnasio”*.

A partir de la aplicación de reformas que obligaban a la cooperación, se desarrollaron estrategias de juegos que se adaptaban a las nuevas circunstancias y conforme progresaban las dinámicas, se emplearon nuevas disposiciones de juego que plasmaban un mayor grado de juego en equipo.

Este tipo de actitudes generalizadas dinamizaron el sistema de juego y provocaron cambios que, en el juego final (4ª sesión), quedaron plasmados debido a que, a pesar de no exigir la cooperación, los alumnos participaron activamente. Es cierto que los alumnos con menos iniciativa no buscaban el móvil constantemente para recogerlo, ni se lo arrebatában de las manos a los demás, pero también es verdad que adquirirían un mayor grado de decisión, solicitando el móvil cuando las posiciones eran las idóneas (dependiendo la situación), recogéndolo cuando se encontraba cerca o incluso integrándose en el sistema de interceptación-disposición de juego. Por lo tanto, el principio elemental de fomento de la participación tras mi presente intervención es el aumento de la ratio de pases realizados. Cuanto mayor grado de cooperación se exige, mayor es el incremento de la participación en todos los ámbitos. En el caso de Xena no se obtuvieron grandes cambios. Creo que se encuentra muy condicionada por su situación actual, recién llegada, fuerte cambio social, se debe habituar a un contexto, etc. pero al final de la unidad, no se escondía del juego. No se comportaba tan activamente como el resto de alumnos pero no rehuía si la pasaban el móvil o si debía realizar una determinada acción colectiva.

En el caso de 5ºB, no fue necesaria la inclusión de normas que fomentasen la participación. Es más, rechazaban ese tipo de variables, incluso los menos integrados en la actividad, pero, desarrollaron un criterio de selección de estrategias distinto. Concebían (tanto los más, como los menos competentes-protagonistas) el sistema de pases como una disminución del tiempo de acción del equipo atacante. En un principio se sucedían los actos sin criterio entre los alumnos más protagonistas:

## C. C. 2ª Sesión (5ºB): “Jerry- ¡dando pelotazos!”

Pero conforme avanzaron las sesiones, los sistemas de cooperación variaron y adquirieron un mayor grado de complejidad, permitiendo incorporar en el último juego (4ª sesión) reglas más difíciles que con el grupo de 5ºA (Eliminación del corredor obligado) y obteniendo de esta manera resultados satisfactorios en el grado de participación, llegando a existir un sistema de cooperación variable, diferenciado en estratos dependiendo la zona de acción.

A continuación adjunto una serie de tablas estadísticas relacionadas con las fichas autoevaluativas, en las que aparte de observar el ítem anterior, observamos el actual, contemplando en nivel de satisfacción de las dinámicas realizadas, relacionando el mayor grado de diversión del sujeto con un mayor nivel de participación llevado a cabo.

Tabla 2. *Resultados ficha de autoevaluación (elaboración propia)*

Preguntas:

1. ¿Te han gustado los juegos de bate y campo practicados?
2. ¿Te has divertido realizándolos?
3. Valora la importancia de la inclusión de normas en los juegos
4. ¿Jugarías de nuevo por tu cuenta con tus compañeros a algún juego de los practicados?

		Valoración (1 poco/ 5 mucho)						
		5ºA	1	2	3	4	5	Total alumnos
Preguntas	P1					9	12	21
	P2				1	6	14	21
	P3		1	1	8	9	2	21
	P4			1	2	8	10	21

		Valoración (1 poco/ 5 mucho)						
		5°B	1	2	3	4	5	Total alumnos
Preguntas	P1				2	11	7	20
	P2				5	5	10	20
	P3				3	8	9	20
	P4			1	3	6	10	20

Dentro de esta misma ficha, se encontraba una pregunta que pretendía ahondar en los dos ítems trabajados hasta ahora. La cuestión solicitaba tres modificaciones esenciales en los juegos de bate y campo. Mi pretensión era observar quién solicitaba reglas de juego en equipo, de fomento de la participación, suponiendo que esos mismos eran los alumnos que menos integrados se habían sentido, pero los resultados no fueron tan obvios. En algunos casos sí encontramos cierta semejanza, pero mayoritariamente la pregunta la han orientado los escolares hacia pautas de seguridad en el juego o modificaciones de gran exigencia motriz. Aun así, encontramos un número reducido de alumnos que abogan por normas de cooperación, de trabajo en grupo, independientemente de su condición dentro del grupo clase. Creo que en la mayoría de casos, los alumnos han promovido los ideales de juego que les han resultado divertidos y con los que se lo han pasado mejor de manera general en todas las dinámicas.

### 3. ACTITUD FRENTE A LOS COMPAÑEROS

El presente ítem se encuentra muy ligado a la personalidad del sujeto. Por norma general, los alumnos más individuales disponen de una concepción más competitiva de las dinámicas, sin embargo, el resto de compañeros promueven actitudes dispares. Partimos desde los alumnos que se esconden del juego que no presentan ningún tipo de acción ante sus compañeros, son totalmente imparciales y luego, podemos encontrarnos con alumnos que no tienen alma de líder, pero que llevan la competición muy dentro o por el contrario, que tratan de participar y pasar un buen rato con todos los compañeros.

La valoración del presente apartado se realizó gracias al diario de sesión y las fichas de registro diarias, a parte de las posibles anotaciones de progreso de los escolares observados.

Es cierto que ningún escolar presentó una actitud perfecta frente a los compañeros. Es más, en su mayoría, los alumnos viven de manera muy individual la competición, o como mucho en pequeños círculos de amistad. Pero, a lo largo de las sesiones se han sucedido casos posiblemente irrepetibles, pero que mantienen relación con la personalidad de esa persona. Es decir, si es muy crítico, no realizaba muchas aprobaciones, pero si por el contrario siempre promovió un buen clima de juego, es más probable que se sucedan casos como el siguiente:

C. C. 3ª Sesión (5ºA): *“Minnie, dada su bajo nivel motriz, no fue capaz de realizar un buen pase, más bien arrojó el móvil con fuerza al cuerpo de su compañero”... “se permitieron otro intentos y mientras los compañeros del equipo de Minnie criticaban sus acciones (debido a que erró tres veces el pase), Ariel, del equipo rival, se acercó y aconsejó a su “rival” sobre la mejor forma de lanzar “a cuchara y suavcito””*.

Contrasta esta actitud con la de los alumnos más individualistas del juego, más competitivos, que siempre tratan de conseguir la victoria, por ello, son muy exigentes y no dudan en reprochar cualquier tipo de acción al resto de compañeros y por supuesto, “picar” a los rivales cuando algo lo hicieron bien. La tónica de todos los escolares bajo esta descripción no varió, salvo la de un alumno, líder y muy competente, motrizmente hablando. Siempre ejerció comentarios constructivos, positivos, confiaba en sus posibilidades y se desalentaba cuando el resto de compañeros erraban, pero no desaprobaba sus acciones ni les recriminaba ningún aspecto, sino que realizaba en algunos casos comentarios de posible refuerzo moral.

Por último, destacamos a los escolares más imparciales. Alumnos que viven la actividad desde un segundo plano, llevan la “profesión” muy por dentro, no exteriorizan en gran medida ningún gesto de aprobación o crítica, ni mucho menos lo verbalizan. Parece como si se mantuvieran al margen. Dentro de este campo es donde se han podido atisbar algunos cambios que, aunque mínimos, merecen ser destacados. Algunos integrantes comenzaron a proferir algunas voces (positivas), a realizar ciertos aspavientos cuando sus compañeros realizaban una acción positiva, en definitiva, a mostrar sus sentimientos y creo, que este aspecto está condicionado con sentirse parte del grupo, ser un elemento activo dentro de la

dinámica, contagiándose de esta manera del sentimiento de grupo, de competición en cierto modo.

#### **4. DESARROLLO DE CONTENIDOS PROPIOS DEL JUEGO**

Dentro del presente ítem se van a analizar dos partes distintas, es decir, se desglosan los contenidos del juego en los aspectos motrices del alumnado y en la concepción de los principios tácticos propios de este tipo de dinámicas.

##### **4.1. Competencia motriz**

El nivel de competencia motriz de los alumnos varió en función de las características propias (ítem presentado en las fichas de registro de sesión y los correspondientes narrados). Al contar con un número reducido de clases, no se pudo incidir en la técnica, adquisición del correcto gesto de golpeo, de lanzamiento, de recepción o incluso de pase. De todas formas, estos conceptos reseñados no son importantes en los juegos modificados. A partir de la práctica se repara más tarde en la técnica y se diseñan estrategias individuales para la correcta ejecución, es decir, se aprende conforme se practica y con cierta sensación de autonomía.

El número limitado de sesiones imposibilitó atisbar un progreso en el alumnado debido a que en pocas sesiones se trabajaron con distintos materiales, tanto de bateo como de móvil a lanzar, que no dieron tiempo a emplear de manera que se interiorizase su utilización. Por lo tanto, el presente apartado quedaba limitado a la valoración de la ejecución personal, por mera curiosidad de competencia motriz y enfocado a su vez al nivel de coordinación de los escolares. Este último aspecto era el más reseñado. Junto con los posibles consejos implementados por mi parte a lo largo de las sesiones, los alumnos hacían uso de todas sus capacidades para resolver los distintos retos propuestos.

Conforme dispusieran de un mejor o peor nivel motriz, experimentaban en mayor o menor medida. Aunque es cierto, que en algunos casos, no era necesario ser muy bueno motrizmente, sino de disponer de ingenio y una buena estrategia-táctica que propiciase una buena acción que permitiera cumplir los objetivos con solvencia:

C.C. 1ª Sesión (5ºB): *“Doraemon fue el primero en variar de táctica, recurriendo al lanzamiento con la mano (mayor precisión) a un lateral del campo”*.

#### 4.2. Concepción de principios tácticos

El presente campo a evaluar estaba predispuesto por una subjetividad pasmosa. Puedo valorar muchos comportamientos en las fichas de registro o incluso en el cuaderno de campo, también puedo evaluar muchas actitudes e incluso muchas concepciones de juego, pero, ¿en realidad cada alumno promueve la suya o todos siguen lo pautado por algún compañero? ¿ese compañero es líder o por el contrario es de los más tímidos? ¿Cómo desenredar esta trama? Pues bien, para empezar cuento con mi capacidad de observación, a través de la cual he podido anotar datos de juego de los alumnos, aspectos tácticos que resaltan por encima de los demás:

C.C. 2ª Sesión (5ºA): “... diseñaron con sus compañeros un sistema bastante eficaz. Formaban una fila desde la zona límite de seguridad hasta el aro de base donde depositar el balón”...”En función de donde se realizase el golpeo, salían una pareja hacia el móvil, lo cogían y pasaban al principio de la fila hasta que tras una sucesión de pases, se depositaba el móvil en la base. Un dato peculiar era que no siempre salían siempre los mismos”.

Este aspecto no tenía por qué corresponderse con los alumnos más competentes, como por ejemplo el caso expuesto al final del anterior apartado (competencia motriz).

Como mis observaciones no podían en muchos casos condicionar a algunos alumnos, empleé la ficha de evaluación como sistema de análisis individual del contenido en cuestión. De esta manera, aunque todos los alumnos se habían enriquecido entre todos, aportando nuevas ideas a lo largo de las reflexiones, plasmando nuevas estrategias o incluso reservándoselas para presentarlas durante el juego, se podía observar el nivel de concreción de cada individuo, destacando ejemplos en ataque de que no siempre es el más capacitado motrizmente el diseñador de las mejores estrategias:

F.E. (Ficha de Evaluación) (5ºB):

ATAQUE: (cuando te tocaba batear, ¿Cómo lo hacías?, ¿a dónde lanzabas?, ¿por qué?, y ¿cuándo pasabas para que tu compañero batease?)

La daba con el pie para llegar mas lejos  
o corria a poner el balón

Corroborando de esta manera que los escolares con menor nivel motriz, pueden tener mejor ingenio para plasmar mejores estrategias:

F.E. (5ºB):

*ATAQUE: (cuando te tocaba batear, ¿Cómo lo hacías?, ¿a dónde lanzabas?, ¿por qué?, y ¿cuándo pasabas para que tu compañero batease?)*

*Yo intentaba lanzar en lugares estratégicos, ya que de otra manera me hubieran eliminado enseguida.*

O incluso confirmando la suposición de disposición de juego que posiblemente pueda ser consensuada por alumno que normalmente se presentan como imparciales o no exteriorizan desmesuradamente su sentimiento de competitividad:

F. E. (5ºB):

*DEFENSA: (cuando os tocaba recoger el móvil ¿cómo os distribuáis por el campo?, ¿por qué?, ¿Qué hacíais para tardar menos en llevar el móvil a la base?)*

*Algunos nos poníamos delante del ~~la~~ límite para no pasarnos dentro de donde bateaban. Otros mas atrás, otros cerca del arco y otros cerca de las bases. Porque masi nos hera mas facil llegar a la base y si bateaban cualquiera podía coger la pelota y para llevar antes el móvil a la base hacíamos passes.*

Por último, cabe reseñar que la mayoría de características personales de los escolares, sí que van asociadas a sus actos. Pero como ya indiqué, el proceso de enriquecimiento entre alumnos ha supuesto un aprendizaje entre iguales de conceptos tácticos y disposiciones estratégicas que todos han plasmado en mayor o menor medida en sus fichas.

## CAPÍTULO V

### CONCLUSIONES

Los resultados obtenidos pueden ser concluidos a través de la comparación con la opinión de distintos autores experimentados en la presente metodología.

Tras la intervención, queda claro que, como González González, Cecchini, Fernández-Río y Méndez (2007) argumentan, la presente forma de trabajo está orientada hacia el protagonismo del alumno pero, por el contrario, no aboga por otorgar un papel secundario a la competición. A pesar de no darle importancia y de tratar de omitirlo lo máximo posible, los escolares necesitan competir, motivarse y como consecuencia se generan posibles disputas entre distintos integrantes, que aunque de manera minoritaria, no ayuda a instaurar un buen clima de trabajo de respeto y apoyo.

Las distintas dinámicas se llevaron a cabo con alumnos del tercer ciclo de Educación Primaria, según Le Boulch (1991), la mejor etapa por su autonomía de trabajo. Fueron juegos muy simples, pertenecientes al apartado de juegos modificados de bate y campo, partiendo de la clasificación de Almond (Thorpe, Bunker y Almond, 1986) y no supusieron ninguna dificultad a los escolares, pues a pesar de ser un método de trabajo poco trabajado en el presente contexto. Como nos indicaba Devís y Peiró (1997), su relación entre un deporte (el béisbol en este caso) y el juego libre, permitía al alumno ubicarse conceptualmente.

A lo largo de las sesiones, se sucedió un proceso de enriquecimiento táctico mutuo entre los alumnos, a pesar de que las ideas surgían de unos pocos, todos proponían sus ideales, o variaban los establecidos propiciando distintos sistemas de juego. Incluso los más tímidos y con menos iniciativa formaban parte de un colectivo e interiorizaban los conceptos tácticos básicos. Por una parte, es normal, la metodología empleada se encuentra dentro del modelo integrador propuesto por Brenda Read (Devís y Peiró, 1997), en el que se deja de lado la

técnica para incidir en la táctica a través del planteamiento de problemas que requieren una determinada solución a descubrir por los alumnos.

Una de las ventajas de trabajar dichos principios es, como argumentaban Devís y Peiró (1997), su exageración, promulga unas disposiciones tan evidentes, sobre todo dentro de los juegos realizados, donde entre cada golpeo existe un intermedio de dialogo, de reformulación dentro del propio equipo y por lo tanto, de disposición espacial fácil de observar. Además, la táctica estuvo presente desde la primera dinámica propiciando que los alumnos poco a poco tomasen conciencia de ella como bien nos indican García Antolín y Valls (2009). Aunque, es cierto que el nivel de disposición a la misma es distinto dependiendo del contacto que hayan tenido con ella en otros campos (deportes extraescolares o juegos predecesores).

Durante la intervención, se han observado cambios en el progreso de actuación de los alumnos, no se puede decir que todos los escolares hayan acabado participando activamente de manera continua en todas las dinámicas realizadas pero, sí es cierto que se han observado ciertas mejoras en algunos, no muy significativas, quizás por el poco tiempo que ha durado la intervención, pero han supuesto una variable en su forma de actuar a diferencia de las primeras sesiones. A lo mejor el aumento paulatino de la confianza dentro de la unidad (realizar juegos similares) ha provocado la mejora participativa de algunos escolares y cuanto más tiempo se hubiera dedicado, mejor hubiera sido su integración. También se debe sumar a esto el posible fomento de la participación que predispone este tipo de juegos cooperativos, sobre todo si se integran normas de trabajo en equipo que al final pueden afianzar unos hábitos de sentimiento de unidad. Pero lo que sí es cierto es que Devís (1996) o López, Monjas y Pérez (2003) tienen razón al exponer que la poca exigencia técnica de este tipo de dinámicas permite la participación de todo el alumnado y fomenta la cooperación, a la vez que se consiguen una serie de objetivos comunes, adaptados a los diferentes niveles de habilidad cognitiva y motriz.

Como hecho puntual, según como aconseja Navarro (2002), propicié roles más activos a los alumnos menos integrados con afán de aumentar su grado participación. Los resultados fueron significativos destacando uno, en el que se desató una sensación de liderazgo y de

ganas de realizar las dinámicas increíble, comparado con las primeras sesiones supuso ser la tecla que activo una actitud de trabajo positiva, con iniciativa y participativa dentro de cada juego sucesivo.

Como indican Prat y Soler (2003), la asignatura de Educación Física es un elemento clave para incidir en los valores, por supuesto, no iba a ser menos la presente metodología empleada. Se debe convivir con un aspecto muy nocivo, la competitividad, pero con los juegos realizados se han promovido actitudes ya indicadas por Moreno y Rodríguez (1997), como el respeto, el compañerismo, el sentimiento de unidad... que a grandes rasgos han acabado calando a cada jugador, salvo aquellos que el sentimiento de competición lo llevan muy arraigado.

Los dinámicas realizadas han mantenido el esquema de trabajo propuesto por Blázquez Sánchez (1986), en un inicio se plantea un juego con unas normas básicas y los alumno interactúan y resuelven los retos motrices propuestos. Más tarde se produce un paréntesis dentro del juego para reflexionar y enriquecer el juego de manera creativa. Este aspecto costó focalizarlo en las primeras sesiones, sobre todo porque venía derivado de la mala orientación propiciada por mi parte, pero, conforme mejoré el sistema de guía, los alumnos interactuaron y enriquecieron los juegos de manera significativa y autónoma, propiciando de esta manera un proceso de formación del estudiante propuesto por Blázquez (1986), en el que ante un problema, se proponen unas soluciones, que tras ponerse en práctica generan un descubrimiento.

En resumen, se ha observado un fomento de la participación a través de la presente metodología, aunque no ha sido radical ni tampoco ipso facto. Es decir, no todos los alumno han participado de igual manera, pero de manera individual se ha producido un progreso en la implicación y no ha ocurrido en la primera sesión, es decir, conforme han avanzado las clases se han ido produciendo los cambios. Lo mismo ocurre con la concepción de los principios tácticos aunque aquí todos se han enriquecido mutuamente. Respecto al clima de trabajo, hay poco que abordar, no ha variado, pero ha prevalecido un ambiente de respeto y apoyo.

## CAPÍTULO VI

### LIMITACIONES Y REFLEXIÓN

La intervención llevada a cabo ha contado con los elementos necesarios para poder analizar todo el proceso realizado, pero, claramente, todo es mejorable y reestructurable.

Antes de nada, me gustaría enumerar que los resultados y conclusiones obtenidas no pueden ser generalizados debido a que se dan en un contexto y una situación concretos. Por lo tanto, la oportunidad de poder trasladar este mismo planning de trabajo a otros contextos hubiera permitido contrastar la información obtenida pudiendo llegar incluso a establecer unas variables ante las conclusiones obtenidos.

En relación con este último aspecto, si la intervención constase de un mayor tiempo de acción, ya sería lo ideal. Es decir, si la propuesta de Unidad Didáctica contara con un mayor número de sesiones se podría trabajar mucho más y mejor, profundizando en los distintos roles y elementos del juego, permitiendo que el alumno interactuara aún más con cada dinámica, incluso, se podría trabajar el resto de juegos modificados existentes, pero, claro, para ello es necesario disponer de mucho más tiempo.

Cuando estaba diseñando la intervención dudaba entre diseñar una unidad con muchos tipos de juegos modificados o con solo un tipo de juegos. Al final, me decanté solo por los juegos de bate y campo debido al poco tiempo de acción del que disponía y fue un acierto, debido al grado de progreso del alumnado dentro del desarrollo de la unidad. Con cuatro sesiones sobre distintos juegos, solo hubiera dado “pinceladas” de cada aspecto y no hubiera podido observar ningún cambio, o al menos sería mucho más difícil de observar en los escolares ya que a pesar de utilizar la misma metodología, los roles y planes de actuación variarían continuamente.

Acerca de la metodología es otro aspecto del que me gustaría reflexionar, debido a que es necesario trabajar algo más de tiempo con este sistema de trabajo, aunque lo que creo que

realmente falló, fueron mis propias “guías” al escolar, sobre todo en las reflexiones. En las primeras sesiones tardé y no supe orientar bien las reflexiones del alumno, pero en las últimas o en la unidad trabajada más tarde con 5ºB, el dinamismo y ritmo de las reuniones fue mucho más rápido y no porque saliera mal, ya que surgieron nuevas normas de trabajo, originales y sin necesidad de disparates o diseño de reglas extravagantes. De esta manera, si realizase de nuevo la intervención, incluiría todas las cadencias citadas de la actual y me mostraría mucho más dinámico a la hora de reflexionar, debido a la experiencia adquirida.

A pesar de ello, creo que la intervención ha sido un éxito, las conclusiones no son contundentes pero se pueden observar ciertos cambios sociales entre los alumnos que tras mi marcha ¿quién sabe si se mantendrán? Además esta experiencia ha enriquecido mi Prácticum, mi conexión con el alumno y ha aumentado mis ganas por mejorar y aprender de este maravilloso mundo de la enseñanza. Sin olvidar que el rango de mejora es amplísimo y esta profesión cuenta con un progreso constante, al que debemos ajustarnos y reformularnos continuamente.

## BIBLIOGRAFÍA

- Almond, L. (1992). El ejercicio físico y la salud en la escuela. En J. Devís y C. Peiró. *Nuevas perspectivas curriculares en educación física: la salud y los juegos modificados*. Barcelona: INDE.
- Arráez, JM. (1997). *¿Puedo jugar yo? El juego modificado. Propuesta para la integración de niños y niñas con necesidades educativas especiales*. Granada: Proyecto Sur.
- Blázquez Sánchez, D. (1986). *Iniciación a los deportes de equipo*. Barcelona: Martínez Roca S.A.
- Devís, J. (1996). *Educación física, deporte y curriculum*. Madrid: Visor.
- Devís, J. (2000). *Actividad física, deporte y salud*. Barcelona: INDE.
- Devís, J. y Peiró, C. (1993). La actividad física y la promoción de la salud en niños/as y jóvenes: la escuela y la educación física. *Revista de Psicología del Deporte*, 4, 71-86.
- Devís, J. y Peiró, C. (1997). *Nuevas perspectivas curriculares en educación física: la salud y los juegos modificados*. Barcelona: INDE.
- Devís, J. y Peiró, C. (2007). La iniciación en los juegos deportivos: la enseñanza para la comprensión. En R. Aroleda. *Aprendizaje motor: elementos para una teoría de la enseñanza de las habilidades motrices*. Medellín: Funámbulos.
- García Antolín, R.; Valls, V. (2009). Propuestas recreativas para la introducción de los juegos modificados en la clase de educación física. En A. Grasso. *La educación física cambia*. Buenos Aires: Ediciones Novedades Educativas.
- González González, C.; Cecchini, JA.; Fernández-Río, J.; Méndez, A. (2007). Posibilidades del modelo comprensivo y del aprendizaje cooperativo para la enseñanza deportiva en el contexto educativo. *Aula abierta*, 36, 27-38.
- González Víllora, S.; Gil, P.; Contreras, OR. y Pastor, JC. (2008). Propuesta de formación permanente del profesorado de Educación Física sobre deportes de invasión. *Perfiles educativos*, 121, 97-124.

- Le Boulch, J. (1991). *La educación psicomotriz en la escuela primaria*. Barcelona: Paidós.
- López Corredor, A. (2007). La iniciación deportiva en la Enseñanza Primaria: los juegos motores modificados. *Ensayos*, 22, 127-154.
- López, VM.; Monjas R. y Pérez, D. (2003). *Buscando alternativas a la forma de entender y practicar la educación física escolar*. Barcelona: INDE.
- Méndez-Giménez, A.; Fernández-Río, J. y Casey, A. (2012). El uso de la jerarquía táctica de TGFU para mejorar la comprensión del juego de los estudiantes. Ampliando la categoría de juegos de diana. *Calle libre CCD*, 7, 135-141
- Moreno, JA. y Rodríguez, PL. (1997). Hacia una nueva metodología en la enseñanza de las habilidades a través del juego motriz y deportivo. En F. Ruiz. *Los juegos y las actividades deportivas en la educación física básica*. Murcia: Universidad de Murcia.
- Navarro, V. (2002). El juego motor modificado como integrador con alumnos con necesidades educativas especiales. *EFDeportes.com*, 47. Consultado el 12 de marzo de 2013 en <http://www.efdeportes.com/efd47/rolpri3.htm>.
- Orden ECI/3857/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Primaria. *Boletín Oficial del Estado*, 312 (29 de diciembre de 2007), 53747-53750.
- Ponce, F. (2007). Modelos de intervención didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los deportes. *EFDeportes.com*, 112. Consultado el 18 de marzo de 2013 en <http://www.efdeportes.com/efd112/modelos-de-intervencion-didactica-en-el-proceso-de-ensenanza-aprendizaje-de-los-deportes.htm>.
- Prat, M. y Soler, S. (2003). *Actitudes, valores y normas en la educación física y el deporte: reflexiones y propuestas didácticas*. Barcelona: INDE.
- Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales. *Boletín Oficial del Estado*, 224 (30 de octubre de 2007), 44037-44048.

Resolución, de 3 de febrero de 2012, del Rector de la Universidad de Valladolid, por la que se acuerda la publicación del Reglamento sobre elaboración y evaluación del Trabajo Fin de Grado. *Boletín Oficial de Castilla y León*, 32 (15 de febrero de 2012), 10146-10154.

Ruiz Omeñaca, JV. (2005). Una experiencia en la búsqueda de un deporte educativo para la escuela. *Cuadernos de Pastopas*, 2, 19-27.

Thorpe, R.; Bunker, D. y Almond, L. (1986). *Rethinking games teaching*, Loughborough University Press, 71-72.

Velázquez, C. (2002). Actividades cooperativas. Una propuesta para el baloncesto. En *Actas del segundo congreso estatal de actividades físicas cooperativas*. Valladolid: La Peonza.

# APÉNDICES

## APÉNDICE I

### JUEGOS MODIFICADOS DE BATE Y CAMPO

#### Tema

Realización de juegos similares a un deporte, en este caso, el béisbol. Son juegos que adquieren variaciones que enriquecen la dinámica propuestas por los propios participantes.

#### Descripción

La presente Unidad Didáctica se impartirá en 5º de Primaria. El centro es de línea dos por lo que cuenta con dos clases:

5º A, compuesto por 21 alumnos, de los cuales 12 son chicas y 9 son chicos. Es un grupo homogéneo, sin grandes diferencias, entre ellos destacan un alumno de altas capacidades y un ANCE. Además, están presentes en la clase dos alumnos inmigrantes (Asia y América Centro-Sur). Una semana antes del inicio de la unidad llegó al centro una nueva alumna inmigrante (América Centro-Sur) por lo que el grupo pasó a estar compuesto por 22 alumnos.

5º B, compuesto por 22 alumnos, de los cuales 13 son chicas y 9 son chicos. También es un grupo homogéneo, sin grandes diferencias, aunque destaca entre ellos un alumno de altas capacidades.

El sistema de presentación de la Unidad Didáctica es el mismo al empleado para la elaboración de la Memoria del Prácticum II.

**PROPUESTA DE UNIDAD DIDÁCTICA**

<b>OBJETIVOS</b>	<b>CONTENIDOS</b>	<b>TAREAS DE E-A</b>	<b>EVALUACIÓN</b>
<p>-Trabajar los juegos modificados como concepto.</p> <p>-interiorizar las estrategias básicas de ataque y defensa en este tipo de juegos.</p> <p>-Promover una actitud positiva y de respeto de las normas de juego y a los compañeros.</p> <p>-Desarrollar la autonomía.</p> <p>-Utilizar las habilidades motrices como sistema de resolución de problemas.</p> <p>-Desarrollar la capacidad de reflexión y la creatividad.</p>	<p>-Definición, características y tipos de juegos modificados.</p> <p>Inciendiendo en los de bate y campo.</p> <p>-Control y dominio de habilidades motrices asociadas a gestos deportivos.</p> <p>-Refuerzo de la autoestima.</p> <p>-Principios básicos de los juegos pre-deportivos.</p> <p>-Respeto de las características motrices individuales.</p> <p>-Asociación de los juegos realizados con los deportes a los que se asemeja (roles, normas, situaciones...)</p>	<p>-Concepto de juegos modificados de bate y campo.</p> <p>-Juegos modificados de bate y campo de iniciación.</p> <p>-Juegos modificados de bate y campo de participación global.</p> <p>-Juegos modificados de bate y campo con inclusión de bases de juego.</p> <p>-Juegos modificados de bate y campo con inclusión de lanzador.</p> <p>-Beisbol o Beisbol-pie.</p>	<p>- Informes de situación inicial</p> <p>-Observaciones del transcurso de las dinámicas (cuaderno de campo, fichas de registro y anotaciones de progreso).</p> <p>-Informes de situación final.</p> <p>-Ficha evaluativa de los contenidos trabajados.</p> <p>-Ficha autoevaluativa de la práctica del alumnado.</p>

## PLANES DE SESIÓN

### Sesión I

#### Objetivos de la sesión

- Conocer el concepto de Juego Modificado, sus características, clasificación y las formas de practicarlo.
- Asentar las bases tácticas esenciales sobre la disposición de juego en los Juegos Modificados de Bate y Campo.
- Familiarizarse con las normas y roles clave en este tipo de dinámicas (atacantes, defensores, lanzadores, corredores).
- Utilizar sus capacidades físicas básicas para superar una serie de retos propuestos
- Respetar las normas de juego y a los compañeros.
- Mostrar una actitud positiva frente al juego.

#### Sugerencias metodológicas

- Descubrimiento guiado y resolución de problemas.
- Tratar de dinamizar las reflexiones mediante posibles comentarios orientativos.
- Aportar consejos de juego a los alumnos.

#### Material

- Conos-chinos
- Móvil:
  - Balón de plástico duro o blando
  - Indiaca
  - Pelota de tenis
  - Balón de Rugby

### Desarrollo de la sesión

#### Momento de encuentro:

- Llegada de los alumnos al gimnasio, cambio de indumentaria y reunión en el área estipulado para ello.
- Se comienza hablando del nuevo contenido a trabajar, los juegos modificados, se interactúa con el alumnado para ver desde que conocimientos previos parten, o que intuyen por el título de este tipo de dinámicas. Luego se realiza una breve definición, hablando sobre sus características y los distintos tipos que existen (intentando que ellos mismos lo definan, poner ejemplos e incidir en el tipo de juegos que vamos a llevar a cabo, los de “bate y campo”). Ideas básicas, pero concretas que creen en el alumno conciencia sobre que se va a hacer.
- A continuación, comenzamos la fase de activación corporal, a través de una dinámica que de ser posible, se realizará en el patio.
- “La llevas”: por parejas, sin necesidad de estar cogidos de la mano, se moverán por el espacio, evitando ser tocados por una pareja que lleva una pelota. La pelota no se puede lanzar. Pero pueden írsela pasando entre los dos compañeros para poder pillar al resto. Cuando se pillan a alguien, se cambia de rol.
  - Variante: Se limita a tres pasos con la pelota a la pareja que se la queda en ese momento.
  - Variante: Se la quedan varias parejas.

#### Momento de actividad:

- Planteamiento del juego modificado que se va a llevar a cabo. En el patio (si las condiciones lo permiten). Se formarán dos grupos, a su elección, al menos esta vez. Un grupo comenzará siendo bateador (atacante), y otro será defensor. Solo lanzará un jugador por turno. Golpeará, pateará o lanzará el balón (lo que prefiera) y comenzará a correr entre dos conos-chinos colocados a cierta distancia (3-5 metros). Tiene que tratar de completar el mayor número de vueltas posibles antes de que el equipo defensor (en el que participan todos) coja la pelota en el aire o tras capturarla por el campo, intenten dar al compañero que ha lanzado.  
Cuando hayan lanzado todos, se cambiará de rol.  
Cada vuelta completa cuenta como una “carrera” (1 punto).

- Este es el planteamiento base. a raíz de este punto, se realizarán distintas modificaciones a través de debates guiados. Sobre todo al principio tendrá un carácter más dirigido por parte del docente, tendrán que ser más conducidos, y a lo mejor, gran parte de las modificaciones son propuestas por el profesor.  
¿Dónde es conveniente que lance el que le toca lanzar?, ¿cómo se deben disponer los receptores?, ¿cuándo lanzar al que corre?, ¿con que parte del cuerpo has lanzado el móvil?, ¿por qué?, ¿has lanzado o has golpeado el móvil?...
- Las modificaciones deben ser consensuadas con el alumnado en gran parte, pero, el docente puede condicionarlo un poco si orienta las primeras preguntas hacia donde quiere. El profesor propondrá o conseguirá que “surjan” dichas propuestas en el alumnado a través de las cuestiones pertinentes:
  - o Limitar el campo (pérdida de puntos al encajar o imposibilitar el acceso al equipo defensivo al móvil).
  - o Variar el móvil de juego (pelota de espuma, balón de rugby, indiacá...).
  - o Limitar el número de carreras máximo por jugador.
  - o No vale lanzar el objeto para golpear y detener la carrera del jugador atacante.
  - o Tres pasos con el móvil de la mano.
  - o Variante: En vez de realizar carreras entre dos conos-chinos. Se distribuirán en fila 12 de ellos. El lanzador debe recoger el mayor número posible antes de que el equipo defensor le golpee (se puede asignar el rol de “zanahorias” a dichos objetos).

#### Vuelta a la calma:

- Se habla con el alumnado acerca del trabajo realizado en esta sesión. Se realiza una breve reflexión con posibles preguntas relacionadas a partir de las reformulaciones introducidas en el juego. ¿Con que golpeasteis los nuevos objetos?, ¿por qué?, ¿qué os pareció limitar los desplazamientos?...

## Sesión II

### Objetivos de la sesión

- Afianzar el concepto de Juego Modificado, sus características, clasificación y las formas de practicarlo.
- Desarrollar las bases tácticas esenciales sobre la disposición de juego en los Juegos Modificados de Bate y Campo.
- Afianzar las normas y roles clave en este tipo de dinámicas (atacantes, defensores, lanzadores, corredores).
- Familiarizarse con nuevas normas y roles de este tipo de dinámicas (base en la que depositar el móvil).
- Utilizar sus capacidades físicas básicas para superar una serie de retos propuestos.
- Respetar las normas de juego y a los compañeros.
- Mostrar una actitud positiva frente al juego.
- Desarrollar un sentimiento de equipo, de cooperación, de consecución de objetivos comunes.

### Sugerencias metodológicas

- Descubrimiento guiado y resolución de problemas.
- Incidir en la cooperación del alumno.
- Dinamizar los momentos de reflexión.

### Material

- Conos-chinos
- Móvil:
  - Balón de plástico duro o blando
  - Indica
  - Pelota de tenis
  - Balón de Rugby
- Aros

### Desarrollo de la sesión

#### Momento de encuentro:

- Los alumnos se cambian de indumentaria como de costumbre y acuden al punto de reunión. Se retoman los contenidos trabajados el anterior día, realizando una breve reflexión guiada por el docente donde se recuerdan las características de este tipo de juegos, las reglas básicas, los aspectos tácticos que abarca y las posibles reformulaciones que se llevaron a cabo el día anterior.
- “Pilla-pilla por parejas”: dos compañeros agarrados de la mano. Cada vez que pillen a un compañero se cambiará de rol. Más tarde, para continuar con una fase de preactivación, procederemos a realizar el juego de “cadeneta”, en el que un integrante de la clase se la “quedará” y tratará de pillar al resto, uniéndose a él cogidos de las manos hasta quedar todos pillados.

#### Momento de actividad:

- A continuación los alumnos conformarán dos grupos, distintos a los del otro día o no (aspecto a consensuar con ellos). Esta vez, el jugador atacante disparará, golpeará, lanzará... el móvil y realizará el mayor número de carreras posibles entre dos conos-chinos (como el primer día). Pero, ahora las carreras las realizará junto con el resto del equipo. El equipo defensor capturará la bola al vuelo o sino, debe llevarla a un determinado punto del campo (aro) para que el equipo atacante deje de correr. Una vez lancen todos, se cambia de rol. Cada vuelta completa por todos los integrantes del equipo cuenta como una “carrera” (1 punto).
- A raíz de este punto, se realizarán las modificaciones pertinentes, de nuevo, guiadas por el docente. ¿Dónde lanzáis?, ¿Por qué?, ¿cómo os colocáis el equipo defensor?, ¿cómo lleváis el balón a la base?, ¿corréis todos juntos o en fila?, ¿os adelantáis a los compañeros o vais al mismo ritmo todos?...
- Algunas de las modificaciones a trabajar por parte del docente son las siguientes:
  - Limitar el campo (pérdida de puntos al encajar o imposibilitar el acceso al equipo defensivo al móvil).
  - Variar el móvil de juego (pelota de espuma, balón de rugby, indiacá...).
  - Tocar el balón todos los integrantes del equipo defensor antes de dejarlo en la base (diciendo su nombre-número).

- Variante: En el equipo atacante solo lanzará y realizará las pertinentes carreras un solo jugador. El resto de compañeros se colocarán en el lateral. Si en el lanzamiento, algún integrante de su grupo coge el balón en el aire sin moverse de la zona lateral que les corresponde conseguirán cinco “carreras” más (puntos), lo mismo ocurre para su equipo, si lo realiza un miembro del equipo defensor. Una vez que lo coja, lo deposita en el suelo y el equipo defensor podrá realizar las operaciones pertinentes para depositarlo en su sitio. En caso de no cogerlo al vuelo, no vale entorpecer ni obstaculizar al equipo defensor. El lanzador ejecuta las carreras con normalidad. (será necesario delimitar esa zona lateral)

Vuelta a la calma:

- Los alumnos con ayuda del docente, recogerán el material y realizarán una breve reflexión sobre lo trabajado hoy a través de un debate guiado. Siempre se pueden trabajar aspectos tratados en otras sesiones, con afán de que los mismos niños recapaciten sobre lo realizado y encuentren cierta coherencia o conexión (por ejemplo el golpeo de objetos). ¿Dónde lanzabais?, ¿dónde se colocaba el equipo defensor?, ¿por qué?, ¿tiene ventaja el equipo que lanza primero o el segundo?...

## Sesión III

### Objetivos de la sesión

- Desarrollar las bases tácticas sobre la disposición de juego en los Juegos Modificados de Bate y Campo.
- Afianzar las normas y roles en este tipo de dinámicas (atacantes, defensores, lanzadores, corredores, bases defensoras).
- Familiarizarse con nuevas normas y roles de este tipo de dinámicas (bases atacantes, lanzador, bateador, instrumento de bateo).
- Utilizar sus capacidades físicas básicas para superar una serie de retos propuestos
- Respetar las normas de juego y a los compañeros.
- Mostrar una actitud positiva frente al juego.
- Desarrollar un sentimiento de equipo, de cooperación, de consecución de objetivos comunes.

### Sugerencias metodológicas

- Descubrimiento guiado y resolución de problemas.
- Instar a la cooperación del alumno.
- Dinamizar los momentos de reflexión.
- Aprovechar los descansos entre bateos para orientar o aconsejar al alumnado.

### Material

- Conos-chinos
- Móvil:
  - o Balón de plástico duro o blando
  - o Indiacá
  - o Pelota de tenis
  - o Balón de Rugby
- Aros
- Objetos de bateo:
  - o pala
  - o Raqueta

- Bate
- Palo

### Desarrollo de la sesión

#### Momento de encuentro:

- Llegada de los alumnos, cambio de indumentaria y reflexión sobre los contenidos trabajados en anteriores sesiones.
- “El diluvio”: el docente reparte tres balones. Dos de ellos de color rojo y uno de color azul. Los rojos detienen la carrera y obligan a saltar con pies juntos en el sitio, recibir el azul, libera de la congelación. Todos los alumnos participan en solitario, pero a su vez, todos juntos porque entre ellos mismos deben liberarse. Cuando se tiene un balón, no se pueden desplazar. Con el balón azul de la mano, no se puede quedar congelado pero tampoco se puede mover.

#### Momento de acción:

- Se va llevar a cabo un juego similar al primero de todos de la Unidad Didáctica, pero, en este caso, existirán cuatro bases y un lanzador para que su compañero golpee y realice las carreras pertinentes.
- Esta vez, cada jugador realizará una carrera como máximo, la separación entre aros es bastante amplia. Si cuando el equipo defensor depositó el móvil en la base correspondiente, el jugador atacante no se encuentra en ningún aro, se anulará la carrera. En caso de no ser eliminado (estar en un aro), cuando su próximo compañero ejecute el lanzamiento, podrá completar la vuelta pertinente siempre y cuando no sea eliminado.

Al lanzar todos los jugadores y realizar la función de “pasador”, se cambiará de rol.

Cada “carrera” es un punto, en caso de que el equipo defensor intercepte el balón sin que bote, se conseguirán tres vueltas extra para el grupo.

- Se realizará un debate guiado, dejando que los alumnos propongan nuevas reglas, pero, de manera orientativa (¿dónde lanzabais?, ¿por qué?, ¿tratabais de completar la vuelta de una vez o dosificabais?, ¿en función de que os deteníais en un determinado sitio?, ¿es más fácil golpear el balón cuando nos lo pasan?, ¿por qué?, ¿cómo se disponía el equipo defensivo por el campo...) llegar a trabajar los aspectos deseados:

- Variar el móvil de juego (pelota de espuma, balón de rugby, indiacá...).
- Variar el elemento de lanzamiento (pala, palo, raqueta...).
- Tocar el balón todos los integrantes del equipo defensor antes de dejarlo en la base (diciendo su nombre-número).
- Tres pasos con el móvil de la mano.
- Cuando el jugador atacante debería de ser eliminado (anular su carrera por no estar en un aro) se queda quieto en el sitio en el que está. Puede ser rescatado si un compañero le agarra de la mano y completan la vuelta juntos. En caso de ser de nuevo eliminados, se detendrán los dos a expensas de que otro compañero intente rescatarlos y completen la vuelta de la mano.
- Si el balón es depositado en uno de los aros por los que todavía no ha pasado el jugador o jugadores atacante se anula su carrera.
- Se anula la carrera de los jugadores que no estén en una base, a no ser que un compañero retroceda un puesto, propiciando que el resto de compañeros, se coloquen en la base anterior.

#### Vuelta a la calma:

- Recogida de material y debate guiado sobre lo trabajado. Exposición de ideas, propuestas, dificultades, valoraciones... Puede tener cierto carácter orientativo en función de las intervenciones del alumno. ¿Qué es lo que más os ha gustado?, ¿intentabais eliminar a los del otro grupo o tratabais de llevar la pelota a la base?, ¿os habéis colocado igual defensivamente?, ¿avanzabais con el balón o lo pasabais?, ¿tratabais de rescatar a los compañeros?, ¿por qué?, ¿de qué forma pasas el balón?, ¿por qué?...

## Sesión IV

### Objetivos de la sesión

- Desarrollar las bases tácticas sobre la disposición de juego en los Juegos Modificados de Bate y Campo.
- Afianzar las normas y roles en este tipo de dinámicas (atacantes, defensores, lanzadores, corredores, bases defensoras y atacantes, lanzadores, bateador, instrumento de bateo).
- Relacionar la semejanza de juegos realizados con el deporte en cuestión.
- Familiarizarse con el béisbol, sus normas, disposiciones y objetivos.
- Utilizar sus capacidades físicas básicas para superar una serie de retos propuestos
- Respetar las normas de juego y a los compañeros.
- Mostrar una actitud positiva frente al juego.
- Desarrollar un sentimiento de equipo, de cooperación, de consecución de objetivos comunes.

### Sugerencias metodológicas

- Descubrimiento guiado y resolución de problemas.
- Instar a la cooperación del alumno.
- Aprovechar los descansos entre bateos para orientar o aconsejar al alumnado.

### Material

- Conos-chinos
- Móvil:
  - Balón de plástico duro o blando
  - Pelota de tenis
- Aros
- Objetos de bateo:
  - Pala
  - Raqueta
  - Bate

### Desarrollo de la sesión

#### Momento de encuentro:

- Llegada de los alumnos al gimnasio, cambio de indumentaria y reflexión en el punto de reuniones sobre lo trabajado en anteriores sesiones, especificando que este día van a aunar todos los aspectos trabajados para trabajar el beisbol y el beisbol pie.
- “Me gusta y me llamo”: se disponen en círculo el mismo número de aros que de alumnos menos uno (20-21 aros). Cada integrante del grupo clase, se coloca en un aro salvo el escolar restante. Ese estudiante se coloca en el medio, dice su nombre (“me llamo...”) y algo que le guste que compartan varios compañeros (“y me gustan los niños y niñas con pelo largo). Todas las personas que comparten esas características deben cambiarse de sitio saltando a pies juntos, mientras tanto, el jugador del medio puede ocupar una de esas posiciones. La persona que se quede sin sitio pasará a repetir la operación citando su nombre y los elementos que puedan gustarle.
- Variante: los alumnos comenzarán a correr alrededor de los aros dispuesto en círculo (añadiendo uno para que todos tengan). El profesor citará agrupaciones que deben formar los escolares dentro de los aros, además de adoptar una posición de equilibrio conjunta. La última agrupación será de 10 u 11 para conformar de manera indirecta los grupos de juego.

#### Momento de actividad:

- El docente colocara cinco aros alrededor del campo de juego, a modo de bases por las que debe pasar el alumno. Para el equipo defensor se dispondrá una base en el centro de juego donde depositar el móvil. El equipo atacante contará con lanzador y bateador y el equipo defensor con todos los integrantes distribuidos por el campo. Una vez que se golpea, lanza, dispara... (tres intentos) se debe intentar completar una vuelta con las mismas reglas que en anteriores juegos. Cuando el equipo defensor deje la pelota en la base, se debe estar en un aro o se anulará la carrera.

No existen maneras de salvar, ni requerimiento de pases ni imposibilidad de desplazamientos con balón (el docente puede realizar modificaciones en función de la actitud del alumnado).

Realizar una carrera completa en un solo golpeo supone conseguir 2 puntos (“carreras”) en vez de 1 al completar una vuelta normal. Si el equipo defensor consigue coger el móvil en el aire aborta la carrera inmediatamente y otorga una vuelta más.

Sigue estando prohibido lanzar el móvil a lugares de acceso imposibilitado y se puede variar el método de lanzamiento en función del nivel de competencia motriz del alumnado.

Además se incluyen una serie de normas básicas:

- Corredor obligado:  
Solo puede haber un corredor en cada base, en caso de que se encuentren dos o más, solo permanecerá el último y el resto serán eliminados. Por lo tanto si un compañero acude a tu base, es necesario correr a la siguiente para no ser eliminado.  
Si en esa carrera (la del corredor obligado), el equipo defensor deposita el móvil en la base a la que debe acudir el corredor antes de que este llegue, quedará eliminado.
- Tras el primer golpeo, si el equipo defensor deposita el móvil en la primera base antes de que el corredor llegue, quedará eliminado.
- Tras cinco corredores eliminados se cambia de rol, da igual que sean “obligados” o no (por ejemplo, interceptar el móvil en el aire elimina directamente al lanzador y a lo mejor algún integrante del equipo atacante que comenzó la carrera desde una base en la que se encontraba).

Vuelta a la calma:

- Reflexión de lo trabajado en clase, aspectos positivos, negativos, a mejorar, dificultades, sensaciones, necesidad de las reglas, participación... Una valoración general orientada por el docente.
- “¿Dónde está?”: se distribuyen dos bolígrafos a dos alumnos. Sentados en círculo. Un integrante se coloca en el medio y cierra los ojos. Cuando los abre tiene que tratar de adivinar que compañeros tienen los bolígrafos. El resto de compañeros con las manos atrás pueden ir variando la posición de los mismos. Cambio de rol después de tres intentos o tras descubrir a los escolares con los bolígrafos.

## Sesión V

### Objetivos de la sesión

- Plasmar las pautas estrategias adquiridas a lo largo de la unidad.
- Trabajar los Juegos Modificados y en especial los de Bate y Campo como concepto.
- Desarrollar dinámicas similares a las realizadas.
- Fomento de la creatividad y la autonomía
- 

### Sugerencias metodológicas

- Mando directo y resolución de problemas.
- Exposición detenida de cada apartado.
- Interacción con el alumnado fomentando la sinceridad, creatividad y buen hacer de las tareas.

### Material

- Fichas de evaluación
- Fichas de autoevaluación

### Desarrollo de la sesión

Los alumnos permanecerán en clase. Se les hará entrega de las dos fichas (ambas dos se encuentran en apéndices VI y VII). Primero deben elaborar la ficha de evaluación, para ello se leerá con ellos los distintos contenidos que aborda y la forma de hacerlo, propiciando pequeñas pistas a los alumnos que ayuden a su confección.

El método de elaboración es sencillo: rellenar con los datos personales, colorear el título y responder a las cuestiones pertinentes.

Tras su realización, los alumnos completan la segunda ficha, compuesta por un test de carácter autoevaluativo, de carácter simple y con preguntas relacionadas con su experiencia sobre los juegos llevados a cabo.

Ambos dos elementos se emplearán para la evaluación de la unidad y de la intervención en mayor o menor medida.

Si sobrase tiempo, se completaría una ficha “ejemplo” para que los escolares observen ellos mismos su nivel de conocimiento, a la par que se resuelven las posibles dudas o preguntas que pudieran albergar respecto a sus respuestas.

## APÉNDICE II

### CUADERNO DE CAMPO

#### APÉNDICE II (a)

#### CUADERNO DE CAMPO 5ºA

##### Sesión I (21-04-2013)

La Unidad Didáctica ha comenzado con algún que otro contratiempo, el esquema de trabajo en principio era sencillo. El **primer día** se debería contextualizar este tipo de juegos, proporcionando al alumnado una aproximación al contenido como concepto y luego proseguir con una iniciación básica en la táctica de los juegos modificados de bate y campo a través de una dinámica.

Todo comenzó sin problemas, se llevó a cabo dicha introducción, indicando las pautas básicas de trabajo y pidiendo el mayor nivel de madurez posible en alumnos de quinto de primaria.

La fase de activación no duró demasiado a pesar de que se tardó en la adquirir un alto grado de fluidez dentro de la dinámica.

El juego modificado propuesto no se incluye lanzadores, ni bases donde depositar el móvil. Básicamente, se trabaja los aspectos ofensivos y defensivos omitiendo cualquier tipo de variante que desvíe la atención del alumno en la adquisición de las nociones básicas de disposición y objetivos del juego.

De esta manera, se valora y más tarde, en las respectivas reflexiones se observará las pautas a seguir por parte del equipo atacante (bateador), modo de lanzamiento, lugar, la razón de ello, intensidad... y las respectivas acciones del equipo defensor, disposición por el campo, modo de trabajo, acción conjunta...

El juego modificado propuesto no se pudo llevar a cabo en el patio como estaba planeado debido a la celebración de las “Pascua” por parte de los alumnos de Infantil, por lo que el gimnasio se convirtió en el nuevo espacio de juego.

A pesar de ser muy limitado, los alumnos se adaptaron y llevaron a cabo la dinámica sin ningún tipo de inconveniente. Al ser la primera vez que desarrollaban este tipo de actividades, surgieron gran cantidad de dudas y sugerencias, preguntas como: ¿Se puede lanzar hacia atrás? (Milo) o ¿se da con el pie o con la mano? (Pepito Grillo), fueron de las más destacadas.

Comienza el juego, los dos equipos tienen un mayor índice de chicos o chicas respectivamente, Lisa me propone que rectifique y haga yo los equipos porque están

muy desequilibrados (a su modo de ver). El primer equipo en golpear lo realiza con la mayor fuerza posible, tratando de mandarlo lejos, sin demasiado control. Los primeros como Fiona o Pedro lanzan el móvil con las manos. Más tarde llega Milo, que al disparar con el pie, golpea en el estómago a Candace, la jugada termina, ayudo a la alumna a reincorporarse y decide sentarse un minuto en el banco alegando que está bien pero quiere parar un “poquito”.

Afloran los primeros destellos de competitividad, gritos, ánimos a los respectivos compañeros y ciertas desaprobaciones tras cometer algún fallo. Por ejemplo, Minnie, decide lanzar con la mano, sus rivales interceptan el balón en el aire y abortan cualquier tipo de “carrera” que pudiera realizar, ella, no muy buena motrizmente y objeto de “burla” en algún momento de las clases de Educación Física observa como esta vez, sus compañeros de equipo como Pedro o Garfield realizan ciertos gestos de desaprobación o desprecio de la actuación llevada a cabo.

En el ámbito defensivo, antes de empezar, Pepito Grillo, muy bueno motrizmente, empieza a ejercer dotes de líder colocando y distribuyendo a sus compañeros por el campo debido a que práctica fútbol y parte de una concepción espacial distinta a la de sus compañeros, acostumbrado a llevar a cabo ejercicios de este tipo (disposición por el campo).

La cooperación, mayoritariamente es nula, sobre todo cuando recogen el balón alumnos como Pepito Grillo o Kuzco, que recorren todo el gimnasio con el balón de la mano para golpear al jugador atacante. Sabrina y Kitty pasaron el balón instintivamente tras recogerlo para tardar mucho menos tiempo. Si bien es cierto que a lo mejor lo realizó alguien más, pero en muchos casos se pasaba cuando se había fallado al intentar golpear al bateador, o cuando la posición no era para nada idónea, por ello he decidido destacar la actuación de dichas escolares.

Anteriormente cite que hubo cierto percance al golpear en el estómago a una alumna. Tras este suceso, muchos fueron los alumnos que trataron de acercarse lo máximo posible al lanzador para tratar de interceptar su disparo, en la gran mayoría de los casos fue un intento fallido. Pepito Grillo, Kuzco, Phineas o Milo (cuando se cambiaron los roles) fueron algunos de los que trataron de interceptar el móvil.

Antes de cambiar los roles, Lisa y Xena fueron las últimas en lanzar aunque creo que por situaciones dispares. La primera parecía estar descontenta con el juego, quizás por la organización de los equipos o por su gran capacidad reflexiva, que, al ser asignada

como alumna “guía” de Xena que acaba de llegar al centro, siente cierta empatía y descontento por su escasa integración. En cuanto a la recién llegada, solo lleva una semana en el centro, y a parte de mostrar mucha timidez y de experimentar un cambio tan grande, presenta un nivel cognitivo bajo, la cuesta mucho realizar cualquier tipo de tarea y dentro de Educación Física, no tiene un gran nivel motriz, a lo mejor porque todavía no se ha soltado pero se muestra muy indiferente y pasiva en todas las dinámicas.

Tras el cambio de rol, las tácticas no variaron demasiado, cuanto mayor nivel de ejecución técnica, mejor era el disparo, mientras que cada miembro del equipo defensor trataba de hacer la guerra por su cuenta. Esto generó algunas discusiones entre Garfield y Pedro. Minnie, cogió dos veces el balón antes que sus compañeros, la primera vez recorrió todo el campo para golpear al jugador atacante, lo cual generó muchas desaprobaciones por parte de los demás, pero, creo que no quiere sentirse en un segundo plano dentro del juego, por lo que trato de hacerlo todo ella sola. La segunda vez, sí que paso el móvil para tratar de golpear al bateador lo antes posible.

Los jugadores atacantes una vez que golpearon propiciaron un nuevo concepto de carrera entre los conos, esta vez, trataban de esquivar el balón, quedándose quietos, zigzagueando, o alargando su recorrido infiltrándose entre los jugadores defensores.

Por fin llegamos al momento clave, la primera reflexión. Los primeros días, los juegos llevados a cabo constarán de una metodología similar al descubrimiento guiado, el docente dejará que investiguen, que creen sus propias formas de trabajo. Pero a la hora de reflexionar y reformular, el profesor llevará la batuta, tratará, en la medida de lo posible orientar al alumno para que ellos mismos ideen las normas pertinentes de juego. De esta manera, se hicieron preguntas del tipo: ¿Cuándo cogéis el móvil (balón), que hacéis?, ¿Os pasáis el móvil para llegar antes?, ¿Por qué? Y ciertas observaciones: (1) Necesidad de poner un espacio de seguridad en el saque. (2) Variar el móvil de juego. Los alumnos realizaron sus propuestas, Pedro propuso que deberían pasarse el balón (los defensores) y evitar el afán de protagonismo de muchos. Entre todos consensuaron de esta manera con un poco de ayuda (¿Y si impedimos movernos con el móvil de la mano?, ¿Y si nos pasamos todos la pelota antes de tratar de dar al bateador?) el límite de pasos, cinco por persona (idea propuesta por Elly). No surgieron más normas y algunas

no fueron aprobadas por unanimidad como por ejemplo el impedimento de golpear la pared de atrás del gimnasio.

Se retomaron de nuevo los puestos, con muy poco tiempo para llevarlo a cabo, quizás porque me demoré mucho en la reflexión tratando que ellos mismos reflexionaran y propusieran en la primera sesión. Solo dio tiempo a ejecutar el lanzamiento a un solo grupo, el restante lo realizaría en la siguiente clase.

A grandes rasgos la regla de limitar el número de pasos propició la cooperación, a pesar de que en los metros finales, siempre se trataba de adquirir protagonismo golpeando y eliminando al bateador. La distancia de seguridad se respetó en todo momento salvo en un golpeo en el que se penalizó con una “carrera” al equipo defensor por traspasarla.

Las tácticas para tratar de evitar ser golpeado fueron ya instauradas por casi todos los compañeros. Minnie, Fiona o Patricio fueron algunos de los que todavía no llevaron a cabo ninguna obra de distracción.

Milo, golpeó el esférico hacia atrás, propiciando una variación en la forma de juego y provocando un “contragolpe” a la táctica de disposición por el campo planteada por el equipo defensor.

Espero que, conforme avancen los días, con suerte los alumnos integren las ideas básicas o premisas de fomento de la participación y ellos mismos impongan las mismas o se omitan debido a que ellos mismos las llevan a cabo desde el inicio, aspecto muy difícil de que ocurra, pero no imposible.

**Sesión II** (29-04-2013)

Tras asentar las bases tácticas la anterior semana, llegó la hora de añadir una variante que suponga un gran cambio en las estrategias de juego. Por ello, este **segundo día** se trabajó con las bases donde depositar el equipo defensor el móvil. Además, se incluía a todos los integrantes del equipo atacante en cada lanzamiento.

A través de esta dinámica pretendía observar el comportamiento del alumnado ante un nuevo elemento, la inclusión de bases donde depositar el móvil, propiciando variaciones tácticas de disposición en el campo y plan de acción. Así mismo, el atacante variaría su lanzamiento en función de la colocación y la situación de la base en cuestión. Además, todos los integrantes del equipo atacante correrían alrededor de las respectivas áreas para contabilizar el mayor número de vueltas posibles. Todos deberían de cooperar y trabajar para apoyarse y conseguir obtener la máxima puntuación posible, pero la clase comenzó de una manera un tanto peculiar.

Esta vez, las condiciones meteorológicas impidieron la consecución de la sesión en el patio, por lo que de nuevo, la clase se llevaría a cabo en el gimnasio. De inicio, este contratiempo limitaba las variantes de la dinámica, por lo que no se limitaría el campo y se dispondrían los jugadores atacantes en la banda con afán de coger el balón para obtener una mayor puntuación (Apéndice I. 2ª Sesión- variante).

Se realizó un juego de activación similar al Pilla-Pilla pero por parejas. Más tarde se realizaría el último turno del juego de la anterior sesión y se iniciaría la dinámica para esta clase.

En esta segunda sesión, pretendía fomentar sobre todo los valores de equipo en los atacantes, propiciando un sistema de respeto de los compañeros y con las variantes sucesivas de carácter cooperativo. En los atacantes no se pudieron realizar debido a la falta de propuestas del alumnado y la ausencia de espacio para aplicar la variable preestablecida, además, en la anterior dinámica no se propició dicha situación.

Ahora bien, el equipo defensor cooperó igual que en anteriores dinámicas, salvo por la diferencia de la base donde depositar el móvil. Se observaría de esta manera el comportamiento de ambos equipos, su trabajo y a través de las correspondientes reflexiones, el docente optaría por una posición más pasiva o no, conforme el alumnado promoviera sus ideas y experiencias, especificando las posibles carencias del juego en el ámbito inclusivo y reformulando como creyeran conveniente.

Comenzó el juego, aparte de lo ya explicado, se mantuvo la norma de la zona de seguridad de golpeo. El primer equipo (idéntico al del último día), propicio las primeras variables tácticas. Debido a la disposición de la base al fondo del gimnasio, tras varios golpeos, Milo habló con sus compañeros. Al igual que la anterior sesión, propuso realizar el golpeo hacia atrás, propiciando a los rivales a acercarse, esquivar a todos los atacantes y llevar el móvil hasta la otra punta. La gran mayoría llevo a cabo esta nueva ejecución del lanzamiento, con el pie o con la mano, con menor acierto o con mayor y con cierta picardía golpeando en segunda estancia el balón cuando se realizaban las carreras y se comprobaba que el móvil se quedó corto.

Los defensores por el contrario en primera instancia se dispusieron igual que en la anterior sesión, destacando a Kuzco y Pepito Grillo que se colocaban en primera línea de juego tratando de interceptar al inicio el golpeo del móvil.

Una vez que se varió la dirección del lanzamiento, los integrantes del equipo defensor comenzaron a turnarse o a acudir un máximo de dos jugadores a por el móvil y a través de lanzamientos (en muchos casos golpeos sin criterio) trataban de acercar el esférico a la base.

No existieron grandes peculiaridades en esta primera parte de la sesión. Cuando se produjo el cambio de rol no existieron grandes variables, el método de trabajo fue muy similar.

Llegamos al momento clave de la segunda sesión, la reflexión. ¿Recordarían en qué consistía?, ¿necesitarían orientación?, ¿propondrían las ideas ellos solos?... No hubo suerte. Ni una sola aportación nueva, ni tan siquiera una sola propuesta disparatada. Creo que a lo mejor no supe enfocar el debate o dirigirlo como esperaba. Entre las preguntas realizadas destacar la respuesta a: ¿Hacia dónde lanzabais? Hacia atrás porque era donde más tarde llegaría el rival (de manera unánime). ¿Con el pie o con la mano? Todos expusieron que con el pie, aunque, los que lo realizaron con la mano lo hicieron muchísimo mejor porque situaron el balón con mayor precisión en zonas más alejadas y no golpearon a compañeros que se encontraban detrás, frustrando de esta manera el lanzamiento. ¿Cómo os colocabais el equipo defensor? y ¿cómo llevabais el balón a la base? Fueron contestadas de manera unánime y sin mayores sorpresas,

“varios en el límite del perímetro de seguridad y pases (o golpeos sin control como más tarde reconocieron algunos) lo más largo posibles para tardar menos”.

Se llevaron a cabo dos reformulaciones: (1) situar dos bases, la primera como estaba y una segunda detrás de los lanzadores. (2) Tocar el balón todo el equipo defensor antes de dejarlo en la base.

Sí que es cierto que cooperaron mucho más los jugadores pasándose el balón entre ellos mismos sin necesidad de reglas, incluso los que suelen participar algo menos (en el caso de Xena fue Lisa quien le pasó, siempre pendiente de ella). A pesar de ello, quise integrar esa norma en vista de que ellos mismos no promovían idea y así analizaba la nueva influencia de dicho cambio en la disposición táctica. Además, algunos alumnos, normalmente más pasivos no solían atacar el balón, sino que se apartaban y dejaban a los más activos realizar las funciones de mayor protagonismo (coger el balón el primero, ejecutar el lanzamiento más largo, etc.).

Con la nueva variante solo dio tiempo a un equipo a realizar la fase de atacante, de nuevo retomaríamos la clase al día siguiente (quizás perdamos demasiado tiempo en la etapa de reflexión).

Los jugadores atacantes dispararon esta vez hacia adelante en gran medida, buscando sobre todo llegar a la zona lateral de escaleras, pero, el equipo defensor me impresionó gratamente. Kuzco y Pepito Grillo principalmente (mejor concepción táctica, disposición espacial más desarrollada al practicar deportes de equipo de manera extralectiva), diseñaron con sus compañeros un sistema bastante eficaz. Formaban una fila desde la zona límite de seguridad hasta el aro de base donde depositar el balón.

En función de donde se realizase el golpeo, salían una pareja hacia el móvil, lo cogían y pasaban al principio de la fila hasta que tras una sucesión de pases, se depositaba el móvil en la base. Un dato peculiar era que no siempre salían siempre los mismos. Xena entregó el móvil a las manos de sus compañeros con un golpeo suave, anulándose de esta manera el número de vueltas, Pepito Grillo, inquieto como de costumbre volvió a sobrepasar la zona de seguridad de lanzamiento recibiendo la correspondiente penalización de una carrera y algunas que otras puntuaciones (3 carreras) fueron anuladas al equipo atacante por atajar las distancias de juego (separación de los conos).

Como anécdota queda por enumerar el golpeo fallido de Gerónimo al salirse el playero, retrasando un gran número de vueltas a sus compañeros (contaba la vuelta completa cuando el último de la fila había pasado por línea de meta).

Antes de irnos hicimos una pequeña reflexión acerca de las nuevas reformas. Muchos hicieron propuestas disparatadas con afán de proponer nuevos retos. No promovían la mejora del juego, sino que lo modificaban por completo, además no obtuvieron mucha popularidad entre los compañeros.

A Milo le llamo la atención y reseño de esta manera la disposición táctica del equipo defensor y a mayores, Fiona indicó que la base de detrás del equipo atacante no fue usada en ningún momento debido a que la fila no fue deformada en ningún momento, salvo por los integrantes que abandonaban sus posiciones para recoger el móvil.

Siendo la segunda sesión, pretendía que el alumnado propusiera alguna nueva norma de manera autónoma o no necesitará muchas guías por mi parte pero me equivoque, probablemente en el planteamiento de las preguntas para la reflexión, aunque si bien es cierto que cooperaron en mayor medida y se observaron variables de juego bastante llamativas aunque fuesen lideradas por los mismos de casi siempre.

**Sesión III** (30-04-2013)

El **tercer día** comenzaba con las adaptaciones diarias desde que comenzó la unidad, así que de nuevo debíamos realizar la dinámica de hoy en el gimnasio, pero, para esta dinámica varié la orientación espacial del juego y los alumnos se adaptaron perfectamente. Esta vez, el juego propuesto se asemejaba muchísimo al deporte que representaba, el Beisbol. Incluyendo el rol de lanzador, el rol de bateador con objeto para la acción de golpeo, aumentando las bases y la limitación del número de “carreras”. Los lanzamientos, con sus respectivas carreras se realizaban de uno en uno.

Esta nueva dinámica, presentó variaciones de nuevo en la táctica a emplear, las premisas básicas no difieren de las primeras actividades, pues mantienen la esencia de ocupar bien el espacio, lanzar a áreas no ocupadas... pero, sin embargo, se propiciaba la aplicación de variables de comportamiento y forma de llevarlo a cabo.

La sesión comenzó con un recordatorio de lo trabajado el día anterior, una breve reflexión que reclamaba atención, silencio y respeto a la hora de reflexionar para adquirir mayor dinamismo, se indicó que las modificaciones se deben hacer para enriquecer el juego, para solventar los “puntos negros” que pueda tener, no para variarlo con disparates sin sentido que cambian el juego y no lo mejoran. Por último se les presentó la nueva dinámica a realizar en esta sesión con ayuda de la pizarra.

Se omitió la fase de ataque del segundo equipo que quedamos pendiente del día anterior para poder centrarnos en esta nueva dinámica. Tras una fase de preactivación muy conocida por ellos y atractiva por el hecho de ser similar al juego “Pelota Sentada” se inició la práctica ya expuesta anteriormente.

Candace no pudo participar porque continuaba con la lesión del anterior día, Xena no trajo la indumentaria adecuada (chándal) y Kitty continuaba enferma.

En vista de que en las anteriores sesiones los equipos no variaron y que Lisa, se quejó reiteradamente de dicha disposición como ilustré en las valoraciones individuales de la segunda sesión, decidí realizar un “sorteo” para ver quien elegía. Claramente no quería dejar nada al azar y mi sorteo “amañado” por orden de lista propicio que los capitanes de equipo fueran Patricio y Lisa, no quería que siempre eligiesen los mismos, que siempre decidieran, actuaran y realizasen todas las acciones. Pero, aun así, cuando fueron elegidos “aconsejaban” a los capitanes la selección de sus amigos.

La práctica comenzó, un pañuelo al cuello de algunos integrantes distinguía un equipo del otro. Atacaron en primera instancia los jugadores del equipo de Lisa. No dirigían en

su mayoría la trayectoria del bateo, trataban de golpear el móvil y correr. En muchos casos, no observaban las acciones del equipo defensor y regulaban sus carreras parando en las bases más adecuadas, de hecho, muchos rectificaban a mitad de camino y regresaban a la estación anterior porque no les daba tiempo a llegar a la siguiente. Un caso que me llamo la atención en especial fue el de Milo, en ningún momento de las dos rondas de atacante de las que dispuso (antes y después de las modificaciones) miró las acciones del equipo defensor por lo que siempre quedó eliminado. Simplemente bajaba la cabeza y corría sin parar hasta que con todo el griterío se daba cuenta que había quedado eliminado. A diferencia de todos estos, nos encontramos con Garfield (jugador del equipo defensor en primera instancia), le daba igual las oportunidades que tuviera de avanzar varias bases, él solo iba de una en una o si preveía pocas posibilidades de conseguirlo no avanzaba, se situaba de los primeros lanzadores y siempre completaba una “carrera” (un punto) con una estrategia muy conservadora.

La introducción de un pasador (del equipo) supuso una variable que condicionaba la ejecución del golpeo. Cuando atacó el segundo equipo (el primero que defendió), analicé un caso un tanto peculiar. Minnie, dada su bajo nivel motriz, no fue capaz de realizar un buen pase, más bien arrojó el móvil con fuerza al cuerpo de su compañero. No habíamos consensuado ninguna norma sobre errar bateos, por lo que de manera unánime se permitieron otro intentos y mientras los compañeros del equipo de Minnie criticaban sus acciones (debido a que erró tres veces el pase), Cristina, del equipo rival, se acercó y aconsejó a su “rival” sobre la mejor forma de lanzar “a cuchara y suavcito”. Minnie logro realizar un pase “aceptable” y su compañero bateó como pudo y realizó las operaciones pertinentes. Debo reseñar que a la hora de golpear, Minnie no presentó ningún problema.

En cuanto a la disposición de defensa no hay que reseñar grandes cambios, ocupar los espacios lo mejor posible y entorpecer la marcha de los corredores disimuladamente, por suerte no hubo ningún percance en este aspecto. Atrás quedaron los afanes de protagonismo al recoger el móvil y recorrer todo el campo para depositarlo en la base. No digo que ahora se pasen todos el balón antes de dejarlo, pero sí que surge por iniciativa propia el pase entre compañeros, la búsqueda de estrategias que reduzcan el tiempo de carrera para el equipo atacante. Tampoco voy a negar que siempre se observa mayor predisposición por parte de los mismos a ir a por el balón a recogerlo y a partir de ahí, realizar las operaciones pertinentes para dejar el móvil en la base. También es

cierto, que algunos de los que se dejan llevar por los líderes (Brandy, Elly, Phineas, Fiona, Dora, Gerónimo o incluso Minnie, aunque, puede venir condicionado por sus ganas de sentirse participe, protagonista y eficiente en este tipo de actividades) tratan de acudir cada vez en mayor medida a por el balón, tienden a interaccionar, reaccionar y trabajar en equipo solicitando el móvil cuando se encuentran en posiciones idóneas o aconsejando cuando consideran oportuno.

Llegamos un día más a la reflexión del juego modificado. Incido en la reflexión del inicio de clase acerca de la búsqueda del enriquecimiento de este tipo de actividades antes de comenzar y realizó una serie de preguntas guía antes de que ellos, intervengan, propongan y rediseñen. Reseñamos entre ellas: ¿Dónde lanzabais y por qué? La lanzábamos donde fuese, era difícil controlar el golpeo (de manera unánime). Minnie dijo que deberíamos aplicar una norma que impidiera lanzar el golpeo del balón hacia atrás (hecho fortuito ante la ausencia de una técnica desarrollada), sus compañeros, debatieron con ella que esa acción, no era consciente y aplicar esa norma era algo irrelevante dado que no sabían hacia donde saldría el móvil despedido al golpearlo. Me llamo la atención que precisamente sea Minnie la que lo propusiera. ¿Tratabais de completar una “carrera” de una vez o en varios intentos? En varios intentos porque si no te eliminaban (todos acabaron reconociéndolo). ¿En función de que os detenáis en un determinado sitio? Depende de si habían llevado el balón a la base (Dora o Pedro en un inicio. ¿Es más fácil de golpear el balón cuando nos la pasan? ¡Sí! ¿de verdad? Bueno, depende (Vilma). Eso es, depende del nivel técnico que tuviéramos para rectificar y acomodar el nuevo golpeo (docente) Phineas, bateador cuando Minnie lanzó asiente con la cabeza. ¿Qué dificultades encontrasteis? Los golpes y compañeros que te estorban cuando vas corriendo por las bases (Milo). Cuando acabes una “carrera” deberías tener otra oportunidad para golpear (Pepito Grillo). Por si ocurre lo de Minnie deberíamos tener tres intentos (Mafalda), tres “strikes” (Pedro), asimilando las normas de juego con el deporte en al que se asemeja.

Consensuando con ellos las distintas propuestas se aplicaron las siguientes reformas: (1) Prohibido bloquear o molestar la carrera del jugador atacante. En un principio proponían pérdida de puntos o posibles sanciones, pero tras exponerles que eso era muy difícil de valorar y observar continuamente cuando corriesen varios, decidieron prohibirlo y no tener siquiera intención de ello). (2) Cuando se realice una carrera, te situaras en último puesto en la cola de lanzadores y podrás volver a batear cuando

llegue tu turno. Esta regla que consensuaron ellos solo y por la cual todos mostraron un alto grado de alegría, provocó la no implicación o intención de ello de variables que omiten la eliminación de compañeros. (3) Tres intentos para batear.

De nuevo se desarrolló el juego, los equipos cuando defendieron realizaron un mejor trabajo cooperativo eliminando en gran cantidad de ocasiones a jugadores atacantes e incluso llegando a interceptar en el aire un balón (Elly). Ambos equipos demostraron defensivamente una mejora considerable tras la primera ronda provocando que el resultado final disminuyera y se igualase considerablemente (1-2).

Las tácticas individuales de ataque adquirieron un carácter más conservador y controlaron mucho mejor los tiempo a la hora de arriesgar, sobre todo cuando quedaban uno o dos bateadores para que acabase la ronda.

Kuzco introdujo el móvil por casualidad entre el material del gimnasio (canastas, barra de equilibrios, balones...), su equipo dispuso de un mayor tiempo para completar sus respectivos objetivos y el equipo defensor ideó una nueva propuesta que obligará a repetir dichos lanzamientos (les indique que la aplicaríamos en la siguiente reunión, la cual no hubo porque se agotó el tiempo).

El juego finalizó y los alumnos regresaron a vestuarios para cambiarse y marcharse a casa o al comedor a comer, no sin antes ayudar a recoger el material y recibir un mensaje de felicitación por el mejor comportamiento y facilidad de desarrollo sobre todo del momento de reflexión donde mayor tiempo se perdía por falta de atención.

A modo de reflexión, me gustaría indicar que a estas alturas, me plantee expectativas de que en las reuniones, los alumnos habrían adquirido cierto rigor de autonomía, por el que ellos mismos propusieran sus ideales conforme observasen las necesidades del juego. Todos tratarían de hacerse oír a través de sus quejas-ruegos-sugerencias de mejora, y ellos mismos confeccionarían las soluciones. En todo caso, el docente actúa de mediador y podría orientar el juego, propiciando un mayor nivel de dificultad y de nivel de cooperación, lo cual implica participación por parte de los escolares.

Tras la anterior sesión, esas expectativas estaban perdidas, pero, me sorprendieron gratamente al actuar de esta manera, propiciando ellos mismos ese ambiente de reflexión y de autocrítica, aunque a lo mejor, centre la mejor la atención esta vez de

dicha reformulación, provocando que ellos mismos se dieran cuenta de los aspectos a mejorar.

Los alumnos siguieron un camino distinto al planeado (continuación de la participación tras realizar una carrera mientras que yo pretendía omitir las eliminaciones) por lo que no incidieron en aspectos que yo indicaba en las variables propuestas en la tercera sesión (Apéndice I) en los que se observaría el comportamiento de los alumnos con el resto de compañeros, métodos para salvar que creen conciencia de grupo, de unidad, con el fin de cumplir unos objetivos comunes. Pero a su vez, colaboraron y se animaron en las distintos roles del juego (ataque y defensa).

**Sesión IV (06-05-2013)**

Llegó el último día de clase (práctica) con el grupo de 5ºA. Como colofón de esta unidad, el **cuarto día** se practicó el beisbol con la esperanza de que las tácticas dentro de cada equipo estuvieran más o menos depuradas, pudiendo de esta manera analizar los grados de responsabilidad que se otorgan entre escolares y de manera implícita, el grado de implicación (el papel que desempeña cada alumno) dentro del juego.

La última clase quería que funcionara como cómputo global de observación de los avances realizados, analizando el grado de intención o de participación en el juego dentro del grupo.

La clase comenzó con una fase de explicación del deporte a realizar, incidiendo en que esta sesión englobaría todo lo realizado a lo largo de la unidad. Más tarde, tras un juego de calentamiento se inició la práctica.

Todas las reglas más esenciales de juego (las más básicas e incluso excluyendo alguna por suponer un mayor nivel de variación del método de juego) quedaron implantadas desde el inicio (sesión IV de la Unidad Didáctica de Juegos Modificados de Bate y Campo en Apéndice I) y el transcurso de la dinámica supondría, junto con el nuevo concepto espacial (primera sesión que las condiciones climatológicas permitían salir al patio) un cambio notable en la manera de interactuar del alumnado.

De esta manera tras realizar los equipos de manera aleatoria (pares e impares) se inició la dinámica. Los equipos consensuaban sus estrategias. El equipo defensor se distribuía por el espacio sin traspasar la zona de seguridad, poco a poco, los integrantes se intercalaban hasta llegar a la base donde depositar el móvil. Las transiciones se realizaron “rápidamente”, no aparecían los alumnos con mayor afán de protagonismo a la hora de recorrer el campo con el móvil, pero sí que seguían insistiendo en ser los primeros en coger el balón. También es cierto que este caso se daba en menor medida, pues “todos” querían participar y tocar el balón en cada jugado, sorprendiendo el caso de algunos escolares como Lisa, Kitty, Brandy, Dora, Fiona o incluso Patricio (englobando distintos integrantes de ambos equipos). Las transiciones se realizaban mayoritariamente a través de pases con las manos aunque en algún momento se recurrió al golpeo con la pierna. Conforme se acercaban a la base donde depositar el móvil se sucedían un mayor número de imprecisiones en el pase o incluso recepciones. La

verdad, no sé porque pueden venir provocadas, si por los nervios o por la falta de coordinación motriz.

El primer equipo atacante varió su sistema de juego, propiciando el golpeo de los jugadores más habilidosos en primer lugar con la intención de conseguir un mayor número de carreras y retrasar su posible eliminación y como consecuencia el cambio de rol con el equipo defensor. Además el sistema de movimientos era muy precavido, tratando de avanzar de una en una.

El segundo equipo defensor trenzó mejor las jugadas de recuperación disponiéndose por el campo como un acordeón (Pepito Grillo actuó de líder como en otras ocasiones), mientras que el equipo atacante trataba de avanzar demasiadas bases de un solo golpeo (Milo sobre todo), por lo que varios quedaron eliminados (Sabrina, Scar, Elly) e incluso, en la segunda ronda, algún escolar quedó expulsado por sus propios compañeros al situarse dos en la misma posición (Milo y Minnie), algo no permitido en el juego y por el cual se añadía la regla de “corredor obligado”.

Un dato a destacar fue la intervención al vuelo de este segundo equipo defensor (Kuzco) al golpeo de Minnie, provocando la eliminación de tres corredores, que unido a dos previos provocó el cambio de rol tras conseguir muy pocas carreras y muy poco tiempo de juego.

La idea base de esta sesión era no influir en el juego ni modificarlo, de esta manera se observaría la acepción de cada individuo de las normas trabajadas en anteriores sesiones y analizar si las implantaba en dicha dinámica. Para empezar, fue la primera vez que se experimentaba con los emparejamientos al azar y no dieron grandes resultados (mucho desequilibrio, indicado por Lisa antes del comienzo). Las estrategias colaborativas en ambos equipos variaron en comparación con la primera sesión, al igual que el diseño de estrategias de ataque y defensa, que variaban en cada modificación de cada dinámica, pero, aun así, en algunos casos las estrategias inclusivas no funcionaron o no fueron buenas.

## APÉNDICE II (b)

### CUADERNO DE CAMPO 5ºB

#### Sesión I (02-05-2013)

La **primera sesión** con 5ºB siguió el esquema general propuesto. Se pudo llevar a cabo en el patio debido a unas aptas condiciones climatológicas y de esta manera, los resultados fueron distintos, no existía una sensación de aglomeración y se podía analizar las conductas de los integrantes muchos mejor.

Tras una fase de activación y exposición del contenido a trabajar con su correspondiente dinámica se asistió al patio.

La comprensión de la actividad resultó ser sencilla y fácil, entonces rápidamente se comenzó a llevar a cabo la práctica.

El primer equipo atacante recurría al golpeo fuerte lo más lejos posible, para contrarrestarlo, los defensores se distribuían por el espacio aunque no se situaban en los laterales (se limitaban a ocupar el campo de fútbol sala a pesar de que todo el patio se utilizaba como zona de acción). Dependiendo del atacante, los defensores ocupaban el espacio de una manera u otra (separados, agrupados), dependiendo de quien fuera el lanzador (síntoma de que conocen las capacidades físicas de cada compañero de clase).

Se tardó en observar distintas tácticas de juego a parte de la del lanzamiento seco lo más fuerte posible. Doraemon fue el primero en variar de táctica, recurriendo al lanzamiento con la mano (mayor precisión) a un lateral del campo. A partir de entonces, los lanzamientos pudieron variar de dirección en mayor o menor medida, pero jamás lanzaron hacia atrás a pesar de que Wally lo preguntó.

Kiara demostró un bajo nivel de competencia motriz, similar al de Tom, Maggie o Rapunzel.

Llego el gran momento, la primera reflexión con 5ºB. Creo que en comparación con la primera reflexión con la otra clase, el resultado ha sido mucho más enriquecedor. Quizás porque he mejorado en mi capacidad orientativa o de “dirección” del alumnado, o a lo mejor los alumnos disponen de una mayor capacidad reflexiva.

Entre las preguntas que se realizaron destacamos las siguientes: ¿Dónde es conveniente lanzar? Donde menos gente hay (Sebastián y Jerry). ¿Cómo se distribuye el equipo defensor? dos atrás, cuatro en los laterales y todos los demás en “mogollón” en el medio

(Nala). Todos en el medio (Ferb). ¿Golpeábamos o lanzábamos? Diversidad de opiniones. En relación con la pregunta de defensa surgieron distintas propuestas de resolución de “puntos muertos” o débiles del juego, propiciando que existan una serie de modificaciones que mejoren la actividad. Entre ellas destacamos: (1) Doraemon analizó el juego cooperativo del equipo defensor y propuso la imposibilidad de moverse con el balón con la intención de promover los pases entre compañeros para que todos se diviertan y participen más. Fueron varios los protestantes pero, especialmente destacaron Sebastián y Ferb como los escolares más disconformes con esta regla. Los dos tienden a ser protagonistas en sus respectivos equipos, quitando el balón de las manos a los compañeros, compitiendo con los propios integrantes de su grupo con la intención de realizar ellos solos todas las acciones necesarias para detener la carrera del jugador atacante. (2) Perry, Tweety y Jessie concretaron y completaron entre los tres su idea base de evitar los parones al correr por parte del atacante. De esta manera estaría permitido esquivar pero no pararse mucho tiempo antes del lanzamiento. (3) Todos en mayor o menor medida prohibieron las obstrucciones del corredor a lo largo de la realización de sus correspondientes carreras. Algunos no estaban muy atentos en la reflexión, por lo que fueron varias las veces que se formuló dicha propuesta. (4) Incluí una norma en relación con lo observado en anteriores sesiones con 5ºA, estableciendo de esta manera una zona de seguridad para el lanzamiento del móvil. (5) Además se varió el móvil de juego, empleando de esta manera un balón más ligero (más pequeño, de plástico y de menor peso).

La reanudación incorporó variaciones tácticas al separar al equipo defensor del lanzador con la zona de seguridad por lo que los lanzamientos a los laterales se realizaron con mayor frecuencia en ambos equipos atacantes.

Las transiciones del móvil mejoraron estableciendo una especie de fila por la que transcurría el esférico, pero, muchos alumnos optaron por el golpeo del balón para tratar de llegar antes (actuación errónea en bastantes casos) en vez de pasar y seguir el transcurso de compañeros hasta el corredor. Además cuando se llegaba a la zona del atacante, muchos se detenían con el balón con afán de ser ellos los protagonistas aunque esto supusiera la realización de una carrera más por parte de los atacantes. Dentro de estas dos situaciones destacamos a Wally, Jerry, Ferb, Sebastián, Tweety y Jessie.

Wally de hecho, se mostró muy competitivo queriendo corroborar tras el final de la clase quien era el chico que más vueltas había conseguido, con afán de alardear como había realizado en anteriores transiciones de ataque y defensa cuando su equipo ganaba. La verdad es que los alumnos citados anteriormente demuestran unas altas capacidades físicas (en su mayoría), por lo que tienden a criticar e incluso llegar a desmotivar y ningunear en los actos participativos (acciones que requieren cooperación o trabajo en equipo) al resto de compañeros, por eso siempre tratan de hacer todo entre ellos, dependiendo su distribución en los equipos y agregando a otros escolares como Perry, Homer, Nala o incluso Eleanor que no muestran actitudes tan egoístas.

**Sesión II (03-05-2013)**

Como con 5ºA no pude realizar ciertas variantes que me hubieran gustado poner en práctica, el **segundo día** con la clase de 5ºB decidí aplicarlas de inicio. Las condiciones espaciales invitaban a ello (patio) y los resultados fueron muy gratos, pues variaba en gran medida la disposición táctica del equipo defensivo y obligaba a los atacantes a diseñar estrategias de juego.

Tras la llegada de los alumnos al aula y la correspondiente exposición de la sesión a llevar a cabo con ayuda de la pizarra, se inició un juego de activación simple y similar al Pilla-Pilla pero por parejas.

Más tarde salimos al patio, los equipos, se conformaron de nuevo de igual manera que el día anterior (pares a un lado e impares al otro). Uno de los integrantes “bateaba” el móvil y el resto de compañeros se posiciona en un área delimitada por una serie de ladrillos. El resto de normas que amplían o modifican el nivel de dificultad de juego están señaladas en la variante de la segunda sesión de la Unidad Didáctica de Juegos Modificados de Bate y Campo (Apéndice I).

El comienzo de sesión transcurrió con normalidad, tras un primer intento fallido de Sebastián por tratar de pasar el móvil a los compañeros se sucedieron un sinnúmero de golpes fuertes, débiles, de palmeos, lanzamientos o golpes a cualquier otra zona salvo la de los compañeros.

Quizás categorizaron como dificultoso la ejecución del golpeo hacia sus compañeros y decidieron desestimarlos, sin llegar siquiera a retomarlos a pesar de que el equipo defensor, atrapó el móvil al vuelo varias veces y obtuvo cinco carreras extras por cada acción de este tipo.

Las variaciones de dirección del lanzamiento fueron mínimas hasta la llegada de Doraemon, quién de nuevo nos dio una clase de estrategia individual, lanzando con la mano el balón hacia atrás después de hacer un amago. Tras esta acción, le sucedieron una serie de compañeros que realizaron este tipo de lanzamientos o similares.

El equipo defensor, al menos con el primer equipo, se limitó a ocupar los espacios dependiendo del lanzador (mayor o menor separación) y dispuso dos integrantes defendiendo la zona de recepción atacante. Sin embargo, con el segundo equipo defensivo, el número de integrantes que defendían dicha zona aumentó, pues el segundo equipo trataba de pasar con mayor insistencia el móvil a sus compañeros.

Ferb instauró otro golpeo lateral hacia la zona de árboles (sin defensa y de difícil acceso, dentro de los límites permitidos de zonas a las que golpear) que le permitió realizar un gran número de vueltas.

Muchos alumnos observan la zona de disparo y al final deciden erróneamente lanzando raso muy cerca de la base del equipo defensivo (Tiana, Esmeralda, Meg, Tom o Nala), por lo tanto sufren una eliminación precoz que creo que viene condicionada por la falta de atención, o porque no tienen presente que lo esencial sería alejar de esa zona el lanzamiento.

Por segunda vez, llegaba la hora de la reflexión, esta vez no se propusieron grandes reformulaciones al juego, es más, muchas de las propuestas fueron desestimadas entre ellos mismos.

Se realizaron una serie de preguntas orientativas, y a través de una serie de orientaciones surgieron un determinado número de objeciones que se “solucionaron” a través de acuerdos en la proposición de nuevas normas. Entre las preguntas que se realizaron destacamos: ¿Dónde lanzabais? Algunos indicaron que como el primer día (lo más lejos posible), otros en cambio optaban por pasar a sus compañeros, aunque al final, todos acababan incidiendo en que era más complicado de esta manera. ¿Cómo os distribuíais por el campo el equipo defensor? Igual que el día anterior pero varios debían defender la zona de recepción del equipo atacante (Nala). ¿Cómo llevabais el móvil a la base? Pasándonosla (Homer), dando “pelotazos” (Jerry), dependiendo de la distancia a la que nos encontrásemos (Rapunzel), pero solo se la pasaban los mismos (Doraemon). Tras esta última intervención, se sucedieron acorde con la misma, una serie de propuestas de reformulación en las que Doraemon, en un principio ideó un sistema de pases en los que no valiera la repetición, Eleanor sin embargo propuso la prohibición de movimientos con el balón como el día anterior e incluso Esmeralda incidió sobre la necesidad de pasarse todos para aumentar la participación global y no la de unos pocos. Dichas propuestas crearon un gran revuelo entre algunos alumnos, sobre todo entre los escolares más dotados motrizmente y con mayor afán de protagonismo. Por ejemplo, me llamó la atención la actitud de Ferb, negándose, como el anterior día, a instaurar este tipo de normas, pidiendo por favor que el sistema de juego no variase para nada, al menos en el ámbito de la colaboración. Tiene un carácter demasiado individualista a pesar de ser muy bueno cognitiva y motrizmente.

Finalmente, se aplicaron las siguientes reformulaciones tras un cierto tiempo de debate en el que se desestimaron propuestas como la de Eleanor que promovía la limitación a una, las posibles partes del cuerpo con las que realizar el lanzamiento: (1) Prohibición de la repetición de pases a la hora de devolver el móvil a la base. (2) Modificación del móvil y a su vez de la zona de recepción del equipo atacante (acercándola). (3) Zona de seguridad de lanzamiento con sanción de carreras.

Se reanudó la práctica con grandes cambios en el ataque, ahora, los lanzadores trataban de pasar a sus compañeros en la zona de recepción con mayor frecuencia. Esto provocó que la defensa situara más efectivos alrededor de dicha zona aunque los alumnos no tienen presente muchas veces el sistema de puntuación, dado que en gran cantidad de ocasiones no valoran si es necesario arriesgar y pasar a los compañeros, o por el contrario no hacerlo dependiendo del número de veces que haya interceptado el móvil en el aire el equipo defensor. Quizás pueda influir la ausencia de registro de dichos resultados (el docente los anota pero trata de no citarlos con afán de no incentivar la competitividad en exceso, pues este tipo de juegos, ya la tiene de por sí).

Me gusto la inclusión de esta variante de inicio, pues me permitió observar otro tipo de comportamientos y de transiciones entre las distintas estrategias, distinguiendo a los más atrevidos de los indecisos, además el espacio del que disponíamos invitaba a ello, pues se pudo estructurar perfectamente el juego de manera que los roles asignados no se mezclaran ni provocaran sensación de aglomeración o descontrol.

**Sesión III** (09-05-2013)

Tras una semana de descanso llegábamos al **tercer día** de sesión con el grupo de 5ºB. Retomábamos las clases de nuevo con una dinámica muy similar al deporte del Beisbol. Como ya hiciera en otras sesiones, con esta otra clase iba a modificar de inicio los juegos tratando de obtener resultados dispares y elementos de contraste entre ambos grupos-sesiones.

Tras realizar un recordatorio de lo trabajado en anteriores sesiones y realizar unas actividades de calentamiento, se procedió a salir al patio (con las agrupaciones formadas como en otras sesiones). El ambiente estaba muy revuelto, los escolares no se comportaban muy bien, revuelo, griterío, conversaciones a destiempo, etc. Esto, provocó que a lo largo del juego se tuvieran que hacer diversos incisos o recordatorios o incluso reproches que retrasaban el ritmo de trabajo. Digamos que dimos un paso atrás en comportamiento.

El juego comenzó liderado como no, por Sebastián, Las sucesiones de golpesos transcurrían con normalidad al igual que sin criterio en el golpeo. Pero llegamos a Nala, que erró en el golpeo. Pasaron unos segundos de incertidumbre en el juego, nadie supo cómo reaccionar debido a que no había reglas de juego que hablasen acerca del desacierto del golpeo, por lo que Nala comenzó a correr y el resto de la jugada transcurrió con normalidad.

La variante incluida en el presente juego suprimía la eliminación del corredor, suplantándola por la adopción de una posición de “Stop” hasta que alguien acudiera y recorrieran de la mano el resto del campo. Algunos compañeros preguntaron acerca de la “obligación” de dicha norma (los más individualistas) y todo quedó plasmado en la primera eliminación. Tweety, impulsada por su afán de líder, de ser protagonista, provocó su eliminación, y por lo tanto la espera a ser salvada. Fueron varios los compañeros que pasaron a su lado sin salvarla, en algunos casos como Rapunzel, argumento no verla, otros sin más pasaron de largo porque no querían retrasar su vuelta (Jerry).

Algo quedó claro en el presente juego, las relaciones sociales movían el interés y la determinaban el tiempo de espera para ser salvado. Básicamente los amigos se salvaban entre ellos, dejando de lado a otros escolares que esperaban deseosos de reanudar la

carrera como es el caso de Tweety y Kiara, que no fueron salvadas durante la intervención de bastantes compañeros. Al final, por afinidad o circunstancias del juego (necesidad de carreras para ganar), las compañeras fueron rescatadas.

El equipo defensor se distribuía por el campo, cerca de la zona de golpeo e interaccionaba entre sí para completar los objetivos del juego pero las transacciones no conllevaban un alto grado de coordinación, sino que abarcaba golpes sin sentido que tomaban altura y provocaban el retraso de la propia jugada (móvil muy ligero).

Llegó la hora de la reflexión, la sesión no trascurría por los mejores fueros y todo quedó plasmado en este momento. Los alumnos no cooperaban, propusieron normas pero no se fomentó un clima de reflexión, solo deseaban jugar a pesar de los numerosos incisos que se pudieran realizar para intentar que mejorasen el juego. Esta vez solo se realizó una pregunta que desencadenó el resto de propuestas de cambio: ¿Qué tal se os da el golpeo con el bate? ¿dominado? ¡No! (por parte de todos) ¿Qué creéis que deberíamos hacer? Añadir tres Strikes (Jessie) muchos alumnos discrepaban de esta decisión, como por ejemplo Woody que argumentaba que el fallo en el golpeo (muchos erraron en el golpeo) era algo positivo, pues gracias a la barrera de seguridad, era más dificultoso el acceso a los defensores. Se sometió a votación y el resultado final fue un empate que la tutora aprobó argumentando la necesidad de mejorar motivadamente en la ejecución con el bate. Sin dar pie a mayor interacción, ellos mismos realizaron propuestas directas ante los problemas que presentaban: (1) prohibir el bloqueo del corredor al pasar por las distintas bases (Doraemon). (2) Tres intentos de bateo.

Les insté a reflexionar algún aspecto más del juego pero no quisieron, todos coincidían en la frase “¡vamos a jugar ya!” (sobre todo Sebastián, Jerry, Jessie, Wally, Ellie...).

Se reanudó el juego sin grandes cambios, el equipo defensor recurría aún más al golpeo, sobre todo por los típicos líderes de juego que querían llevar a cabo toda la acción ellos solos. La disponibilidad a salvar compañeros siguió siendo reservada para los amigos y afloraba en algunos momentos cierta competitividad insana porque estaba secundada por “piques” y burlas que entorpecían el ritmo de juego.

Sin duda fue la peor sesión con 5ºB, su comportamiento fue muy dispar con el resto de sesiones. Solo querían correr y jugar sin parones, sin reflexiones, sin pensar. Además el

ritmo de clase fue poco fluido pues se sucedían las continuas interrupciones y faltas de respeto que entorpecían el desarrollo de la dinámica provocando que el equipo defensor no realizará su fase de ataque en la segunda ronda debido al tiempo perdido.

**Sesión IV** (10-05-2013)

**Cuarto día** y último de actividad física antes de la evaluación en el aula, por lo tanto, tocaba practicar el deporte de Beisbol con las premisas más básicas de juego y manteniendo la esencia de los juegos realizados hasta ahora, pues suponen ser una inclusión de los distintos elementos de juego del deporte al que se asemejan.

Tras realizar una introducción de lo que se va a trabajar con la correspondiente explicación de las normas de juego, se inicia un juego de activación antes de llevar a cabo la dinámica en el recreo.

De nuevo, con 5ºB introduje una variante no aplicada con la otra clase con la intención de observar distintas tácticas de juego que tiene que ver con la posible eliminación del “corredor obligado” al depositar el móvil en la base a la que va a asistir (Sesión IV la Unidad Didáctica de Juegos Modificados de Bate y Campo en apéndice I). En un principio supuso ser una norma desaprobada por todos los alumnos que no llevarían a cabo por la dificultad que entrañaba pero más tarde supuso ser una sorpresa bastante agradable.

El juego se inició con variantes en su planteamiento de inicio por parte del equipo atacante, los jugadores menos habilidosos lanzaron primero (Tom, Tiana) pero tras dos fallos al inicio que supusieron la eliminación de dos compañeros que acercaban la opción del cambio de rol por eliminación de cinco corredores, los atacantes intercalaron a sus bateadores consiguiendo una gran progresión de juego.

El equipo defensor cooperó para tratar de llevar el móvil lo antes posible a la base pero conforme comprobaron que el equipo atacante desarrollaba tácticas de lanzamiento que les permitían conseguir varias carreras seguidas, los defensores optaron por emplear la regla de la eliminación del corredor obligado, entre ellos, se encontraba Jerry, que se negó rotundamente a llevarla a cabo pero que durante el juego era el defensor mejor posicionado en todo momento para intentar llevarla a cabo, en algunos de manera exitosa y consiguiendo de esta manera el cambio de rol.

Una vez se produjo el cambio de rol el equipo defensor estableció a partir de entonces un sistema de intercepción de las zonas por la que pudieran pasar los distintos “corredores obligados” y de esta manera a partir del golpeo analizar cuál era la mejor posición para eliminar a un atacante. En resumidas de norma ignorada y desaprobada

por la gran mayoría, se convirtió en el mejor elemento de ayuda para eliminar a los rivales y conseguir el ansiado cambio de rol que permitiera ser atacante. Las circunstancias permitieron lanzar y defender a cada equipo dos veces, y se observaron distintas disposiciones de juego con intención de eliminar a los “corredores obligados”, dos cerca de cada base en cuestión y posibles variables de “camino” (sucesión de integrantes del equipo defensor) hacia la base final del equipo defensor donde depositar el móvil.

Los jugadores atacantes empezaron a buscar golpes hacia los laterales (Doraemon, Wally, Ferb, Boo y Jasmín fueron los pioneros en sus respectivos equipos) ya que el bateo hacia atrás estaba prohibido, accidental o intencionadamente. Jerry presentó una situación muy peculiar de juego a la hora de atacar. Normalmente los lanzadores son diestros y su golpeo salía despedido hacia su izquierda, una de las últimas zonas por la que pasaban los corredores con su correspondiente base. Por lo tanto era normal que el equipo defensor tratara de eliminar a los corredores obligados. Jerry, en la última ronda paró el juego, solicitó ser bateador sabiendo que es zurdo y batearía en el sentido contrario permitiendo que sus compañeros tuvieran más tiempo de conseguir las vueltas suficientes para empatar o ganar la contienda.

El juego terminó en empate, con alguna que otra protesta sobre ciertas puntuaciones o incumplimientos de las reglas y permitió analizar otras disposiciones de juego que no influyeron en gran medida en la participación del alumno. Es cierto que en comparación con la primera sesión existe cierto rigor de cooperación, pero no todos participan al mismo nivel, es más, si algunos compañeros cooperan es debido a la necesidad de ganar (competitividad) y comprenden que es necesario colaborar para cumplir los objetivos lo antes posible.

Los alumnos menos participativos quizás se integran un poco más pero siguen evitando realizar muchas acciones escondiéndose del propio juego. Quizá se atisbe cierta intención de implicación en comparación con los primeros días, no obstante, no cuento con la misma información de inicio que con el otro grupo, pues no dispongo de muchas horas de observación de los escolares de 5ºB y no percibo muy bien como es el ambiente en otras clases distintas a las de Educación Física.

Antes de finalizar la sesión realice una pequeña reflexión con el alumnado agradeciéndoles el buen comportamiento e invitando a exponer sus ideas de los juegos

llevados a cabo, lo positivo, lo negativo, lo que cambiarían, la necesidad de la inclusión de normas de juego, etc. Entre las típicas opiniones de “me ha gustado mucho” destacó: Tom- cuantas más normas mayor diversión. Nala- ha sido algo diferente a lo trabajado que nos ha llamado la atención por la posibilidad de diseñar nuestras reglas. Eleanor- ¡mola crear juegos propios! Ferb- las normas de prohibición de pasos con el balón en los juegos no me han gustado nada. Jerry- las normas hacen más complejo el juego y nos hace cambiar la forma de jugar en cada momento.

**APÉNDICE III****FICHA DE REGISTRO**

Nombre	Act.-juego	Participación	Act.- compañeros	Comp. Motriz	Concepción principios tácticos

**APÉNDICE III (a)****FICHA DE REGISTRO 5ºA****5ºA - SESIÓN I – 21/04/2013**

Nombre	Act.-juego	Participación	Act.- compañeros	Comp. Motriz	Concepción principios tácticos
Phineas	Positiva ↓	Activa ↓	Imparcial ↑	Alta	Media ↓
Ariel	Positiva ↓	Activa ↓	Positiva ↓	Alta	Media ↓
Minnie	Positiva ↓	Pasiva ↑	Imparcial ↓	Media ↓	Media ↓
Candace	Positiva ↓	Activa ↓	Positiva ↓	Media ↑	Media ↓
Fiona	Positiva ↑	Activa ↓	Positiva ↑	Media ↓	Media ↓
Garfield	Positiva ↑	Activa ↑	Negativa	Alta	Media ↑
Patricio	Negativa	Pasiva ↓	Imparcial ↓	Baja ↑	Media ↓
Pedro	Positiva ↑	Activa ↑	Negativa	Alta	Media ↑
Mafalda					
Brandy	Positiva ↓	Activa ↓	Positiva ↓	Alta	Media ↓
Kuzco	Positiva ↑	Activa ↑	Positiva ↓	Alta	Media ↑
Milo	Positiva ↑	Activa ↑	Positiva ↓	Alta	Media ↑
Gerónimo	-	-	-	-	-
Vilma	Media ↑	Activa ↓	Positiva ↓	Media ↑	Media ↓
Sabrina	Positiva ↑	Activa ↑	Positiva ↓	Alta	Media ↓
Dora	Positiva ↓	Activa ↑	Positiva ↓	Media ↑	-
Scar	-	-	-	-	-
Elly	-	-	-	-	-
Kitty	Positiva ↓	Pasiva ↑	Imparcial ↑	-	-
Lisa	Media ↓	Pasiva ↑	Imparcial ↑	Media ↑	Media ↓
Pepito Grillo	Positiva ↑	Activa ↑	Positiva ↓	Alta	Media ↑
Xena	Negativa	Pasiva ↓	Imparcial ↓	Baja	Baja

**5ºA - SESIÓN II – 29/04/2013**

Nombre	Act.-juego	Participación	Act.-compañeros	Comp. Motriz	Concepción principios tácticos
Phineas	Positiva ↓	Activa ↑	Positiva ↓	Alta	Media ↓
Ariel	Positiva ↓	Activa ↓	Positiva ↓	Alta	Media ↓
Minnie	Media ↑	Pasiva ↑	Imparcial ↓	Media ↓	Media ↓
Candace					
Fiona	Positiva ↑	Activa ↓	Positiva ↑	Media ↓	Media ↓
Garfield	Positiva ↑	Activa ↑	Positiva ↓	Alta	Media ↑
Patricio	Negativa ↑	Pasiva ↑	Imparcial ↓	Baja ↑	Media ↓
Pedro	Positiva ↑	Activa ↑	Positiva ↓	Alta	Alta
Mafalda	Positiva ↓	Activa ↑	Positiva ↓	Media ↑	Media ↓
Brandy	-	-	-	-	-
Kuzco	Positiva ↑	Activa ↑	Positiva ↑	Alta	Alta
Milo	Positiva ↑	Activa ↑	Positiva ↓	Alta	Alta
Gerónimo	-	-	-	-	-
Vilma	-	-	-	-	-
Sabrina	Positiva ↑	Activa ↑	Positiva ↓	Alta	Media ↓
Dora	-	-	-	-	-
Scar	-	-	-	-	-
Elly	-	-	-	-	-
Kitty					
Lisa	Media ↓	Pasiva ↑	Imparcial ↑	Media ↑	Media ↓
Pepito Grillo	Positiva ↑	Activa ↑	Positiva ↑	Alta	Alta
Xena	Negativa	Pasiva ↓	Imparcial ↓	Baja	Baja

**5ºA - SESIÓN III – 30/04/2013**

Nombre	Act.-juego	Participación	Act.-compañeros	Comp. Motriz	Concepción principios tácticos
Phineas	Positiva ↑	Activa ↑	Imparcial ↑	Alta	Media ↓
Ariel	Positiva ↑	Activa ↓	Positiva ↓	Alta	Media ↓
Minnie	Positiva ↓	Activa ↓	Imparcial ↑	Media ↓	Media ↓
Candace					
Fiona	Positiva ↑	Activa ↓	Positiva ↑	Media ↓	Media ↓
Garfield	Positiva ↑	Activa ↑	Positiva ↓	Alta	Media ↑
Patricio	Positiva ↓	Pasiva ↑	Imparcial ↑	Media ↓	Media ↓
Pedro	Positiva ↑	Activa ↑	Positiva ↓	Alta	Alta
Mafalda	-	-	-	-	-
Brandy	-	-	-	-	-
Kuzco	Positiva ↑	Activa ↑	Positiva ↑	Alta	Alta
Milo	Positiva ↑	Activa ↑	Positiva ↑	Alta	Alta
Gerónimo	Positiva ↓	Activa ↓	Positiva ↓	Media ↓	Media ↑
Vilma	Positiva ↓	Activa ↓	Positiva ↓	Media ↑	Media ↑
Sabrina	-	-	-	-	-
Dora	Positiva ↑	Activa ↓	Positiva ↑	Media ↑	Media ↓
Scar	Positiva ↓	Pasiva ↑	Imparcial ↑	Media ↑	Media ↓
Elly	Media ↑	Pasiva ↑	Imparcial ↑	Media ↑	Media ↓
Kitty					
Lisa	Positiva ↑	Activa ↑	Imparcial ↑	Media ↑	Media ↑
Pepito Grillo	-	-	-	-	-
Xena					

**5ºA - SESIÓN IV – 06/05/2013**

Nombre	Act.-juego	Participación	Act.- compañeros	Comp. Motriz	Concepción principios tácticos
Phineas	Positiva ↓	Activa ↑	Imparcial ↑	Alta	Media ↑
Ariel	Positiva ↑	Activa ↑	Positiva ↑	Alta	Media ↑
Minnie	Positiva ↑	Activa ↓	Positiva ↓	Media ↓	Media ↓
Candace	Positiva ↑	Activa ↓	Positiva ↓	Media ↑	Media ↑
Fiona	Positiva ↑	Activa ↑	Positiva ↑	Media ↑	Media ↓
Garfield	Positiva ↑	Activa ↑	Positiva ↑	Alta	Media ↑
Patricio	Positiva ↓	Pasiva ↓	Imparcial ↑	Media ↓	Media ↓
Pedro	Positiva ↑	Activa ↑	Positiva ↓	Alta	Alta
Mafalda	Positiva ↑	Activa ↑	Positiva ↓	Media ↑	Media ↑
Brandy	Positiva ↓	Activa ↑	Positiva ↓	Media ↑	Media ↑
Kuzco	-	-	-	-	-
Milo	Positiva ↑	Activa ↑	Positiva ↓	Alta	Alta
Gerónimo	Positiva ↓	Activa ↓	Positiva ↓	Media ↑	Media ↑
Vilma	-	-	-	-	-
Sabrina	-	-	-	-	-
Dora	-	-	-	-	-
Scar	Positiva ↓	Activa ↓	Imparcial ↑	Media ↑	Media ↓
Elly	-	-	-	-	-
Kitty	Positiva ↑	Activa ↓	Imparcial ↑	Media ↑	Media ↓
Lisa	Positiva ↑	Activa ↑	Imparcial ↑	Media ↑	Alta
Pepito Grillo	Positiva ↑	Activa ↑	Positiva ↑	Alta	Alta
Xena	Negativa	Pasiva ↓	Imparcial ↓	Baja	Baja

**APÉNDICE III (b)****FICHA DE REGISTRO 5ºB****5ºB - SESIÓN I – 02/05/2013**

Nombre	Act.-juego	Participación	Act.- compañeros	Comp. Motriz	Concepción principios tácticos
Sebastián	Media ↑	Activa ↑	Negativa	Alta	Media ↓
Perry	Positiva ↑	Activa ↑	Positiva ↓	Alta	Media ↓
Maggie	Positiva ↓	Activa ↓	Imparcial ↑	Media ↓	Media ↓
Homer	Positiva ↑	Activa ↑	Imparcial ↑	Alta	Media ↓
Eleanor	Positiva ↑	Activa ↓	Positiva ↑	Alta	Media ↓
Woody	-	-	-	-	-
Tweety	Media ↑	Activa ↑	Negativa	Alta	Media ↓
Nala	Positiva ↑	Activa ↓	Positiva ↓	Media ↑	Media ↓
Rapunzel	Positiva ↑	Activa ↓	Imparcial ↑	Media ↑	Media ↓
Boo	-	-	-	-	-
Jasmín	-	-	-	-	-
Doraemon	Positiva ↑	Activa ↓	Positiva ↑	Media ↑	Media ↑
Ferb	Media ↑	Activa ↑	Negativa	Alta	Media ↑
Meg	-	-	-	-	-
Jerry	Positiva ↑	Activa ↑	Negativa	Alta	Media ↑
Kiara	Positiva ↓	Pasiva ↑	Imparcial ↓	Baja	Baja
Tiana	Positiva ↓	Pasiva ↑	Imparcial ↑	Media ↓	Baja
Esmeralda	-	-	-	-	-
Wally	Positiva ↑	Activa ↑	Negativa	Alta	Media ↓
Ellie					
Jessie	Positiva ↑	Activa ↑	Positiva ↓	Alta	Media ↑
Tom	Positiva ↓	Pasiva ↑	Imparcial ↓	Media ↓	Media ↓

**5ºB - SESIÓN II – 03/05/2013**

Nombre	Act.-juego	Participación	Act.- compañeros	Comp. Motriz	Concepción principios tácticos
Sebastián	Positiva ↓	Activa ↑	Imparcial ↑	Alta	Media ↑
Perry	Positiva ↑	Activa ↑	Positiva ↓	Alta	Media ↑
Maggie	Positiva ↓	Activa ↓	Imparcial ↑	Media ↓	Media ↓
Homer	Positiva ↑	Activa ↑	Imparcial ↑	Alta	Media ↓
Eleanor	Positiva ↑	Activa ↓	Positiva ↑	Alta	Media ↓
Woody					
Tweety	Media ↑	Activa ↓	Negativa	Alta	Media ↑
Nala	Positiva ↑	Activa ↓	Positiva ↓	Media ↑	Media ↓
Rapunzel	Positiva ↑	Activa ↓	Imparcial ↑	Media ↑	Media ↓
Boo	-	-	-	-	-
Jasmín	-	-	-	-	-
Doraemon	Positiva ↑	Activa ↓	Positiva ↑	Media ↑	Media ↑
Ferb	Media ↑	Activa ↑	Negativa	Alta	Media ↑
Meg	-	-	-	-	-
Jerry	Positiva ↑	Activa ↑	Imparcial ↑	Alta	Media ↑
Kiara	Positiva ↓	Pasiva ↑	Imparcial ↓	Baja	Baja
Tiana	Positiva ↓	Activa ↓	Imparcial ↑	Media ↓	Media ↓
Esmeralda	-	-	-	-	-
Wally	Positiva ↑	Activa ↑	Negativa	Alta	Media ↓
Ellie					
Jessie	-	-	-	-	-
Tom	Positiva ↓	Pasiva ↑	Imparcial ↓	Media ↓	Media ↓

**5ºB - SESIÓN III – 09/05/2013**

Nombre	Act.-juego	Participación	Act.- compañeros	Comp. Motriz	Concepción principios tácticos
Sebastián	Positiva ↓	Activa ↑	Positiva ↓	Alta	Alta
Perry	Positiva ↑	Activa ↑	Positiva ↓	Alta	Media ↑
Maggie	Positiva ↓	Activa ↓	Imparcial ↑	Media ↓	Media ↓
Homer	Positiva ↑	Activa ↑	Imparcial ↑	Alta	Media ↓
Eleanor	-	-	-	-	-
Woody	Positiva ↓	Activa ↓	Imparcial ↑	Media ↓	Media ↓
Tweety	Positiva ↓	Activa ↑	Imparcial ↑	Alta	Media ↑
Nala	Positiva ↑	Activa ↑	Positiva ↓	Media ↑	Media ↓
Rapunzel	-	-	-	-	-
Boo	Positiva ↓	Activa ↓	Positiva ↓	Media ↓	Media ↓
Jasmín	Positiva ↓	Activa ↓	Positiva ↓	Media ↓	Media ↓
Doraemon	Positiva ↑	Activa ↑	Positiva ↑	Media ↑	Alta
Ferb	-	-	-	-	-
Meg	Positiva ↑	Activa ↑	Positiva ↓	Media ↑	Media ↑
Jerry	-	-	-	-	-
Kiara	Positiva ↓	Pasiva ↑	Imparcial ↑	Baja	Baja
Tiana	Positiva ↑	Activa ↓	Positiva ↓	Media ↓	Media ↓
Esmeralda	Positiva ↓	Activa ↓	Positiva ↓	Media ↓	Media ↓
Wally	Positiva ↑	Activa ↑	Imparcial ↑	Alta	Media ↑
Ellie	Positiva ↑	Activa ↑	Positiva ↑	Alta	Alta
Jessie	-	-	-	-	-
Tom	Positiva ↓	Activa ↓	Imparcial ↑	Media ↓	Media ↓

**5ºB - SESIÓN IV – 10/05/2013**

Nombre	Act.-juego	Participación	Act.- compañeros	Comp. Motriz	Concepción principios tácticos
Sebastián	Positiva ↑	Activa ↑	Positiva ↓	Alta	Alta
Perry	Positiva ↑	Activa ↑	Positiva ↓	Alta	Media ↑
Maggie	Positiva ↓	Activa ↓	Imparcial ↑	Media ↓	Media ↓
Homer	Positiva ↑	Activa ↑	Positiva ↓	Alta	Media ↓
Eleanor	-	-	-	-	-
Woody	Positiva ↓	Activa ↓	Imparcial ↑	Media ↓	Media ↓
Tweety	Positiva ↓	Activa ↑	Imparcial ↑	Alta	Media ↑
Nala	-	-	-	-	-
Rapunzel	-	-	-	-	-
Boo	Positiva ↓	Activa ↓	Positiva ↓	Media ↓	Media ↓
Jasmín	Positiva ↓	Activa ↓	Positiva ↓	Media ↓	Media ↓
Doraemon	Positiva ↑	Activa ↑	Positiva ↑	Media ↑	Alta
Ferb	Positiva ↓	Activa ↑	Positiva ↓	Alta	Alta
Meg	Positiva ↑	Activa ↑	Positiva ↓	Media ↑	Media ↑
Jerry	Positiva ↑	Activa ↑	Positiva ↓	Alta	Alta
Kiara	Positiva ↓	Pasiva ↑	Imparcial ↑	Baja	Media ↓
Tiana	Positiva ↑	Activa ↓	Positiva ↓	Media ↓	Media ↓
Esmeralda	Positiva ↓	Activa ↓	Positiva ↓	Media ↓	Media ↓
Wally	Positiva ↑	Activa ↑	Imparcial ↑	Alta	Media ↑
Ellie	Positiva ↑	Activa ↑	Positiva ↑	Alta	Alta
Jessie	-	-	-	-	-
Tom	Positiva ↓	Activa ↓	Imparcial ↑	Media ↓	Media ↓

## APÉNDICE IV

### INFORME DE SITUACIÓN INICIAL

#### APÉNDICE IV (a)

##### INFORME DE SITUACIÓN INICIAL 5ºA

###### PHINEAS

###### **Informe Inicial**

Gonzalo es un escolar muy competente, motrizmente hablando. Sus relaciones sociales no están limitadas pero, sí que tiende a moverse dentro de su círculo de amigos (Gerónimo y Scar) aunque no le importa entablar relación con los demás.

Las dinámicas las vive muy particularmente, se lamenta o se alegra con las acciones realizadas pero no exterioriza sus sensaciones exageradamente. Comenta las acciones con sus más allegados y resuelve con cierta solvencia todos los retos propuestos.

Con los compañeros mantiene normalmente una postura imparcial, a pesar de que cuando él es el que participa, las tornas cambian, le gusta competir, tiene mucha iniciativa, quiere hacer las cosas bien y obtener la victoria (siempre que la haya).

###### ARIEL

###### **Informe inicial**

Es una alumna muy competente, pero tiende a mantenerse al margen de las actividades, es decir, pasa desapercibida. Realiza las acciones convenientes sin destacar por encima o por debajo de los demás a pesar de no presentar ningún tipo de problema, ni motriz, ni social.

Es muy discreta y mantiene muy buena relación con sus compañeros. Normalmente se relaciona más con su grupo de amigas. Participa de buena gana en todas las actividades y es reflexiva con las operaciones realizadas en cada caso.

###### MINNIE

###### **Informe inicial**

Es una alumna muy buena cognitivamente, pero motrizmente, deja mucho que desear. Ella y sus compañeros son conscientes de su alto nivel en la mayoría de las materias, pero, normalmente, ella lo exterioriza con aires de superioridad y tiene a fardar

indirectamente de ellos. Este hecho provoca que sus compañeros, aprovechen cualquier momento de inferioridad para “chincharla”. Educación Física, es la mejor materia para tratar de mofarse de Minnie, su bajo nivel motriz, unido a su alto grado de exigencia personal, de necesidad de destacar, la llevan a cometer actos muy mal vistos por sus compañeros (a pesar de que estos realicen los mismos).

No se lleva muy bien con los compañeros y siempre tratan de mantener las distancias. A los demás no les gusta que Minnie esté en su grupo. Es una situación complicada en algunos casos.

Por lo demás, es una alumna muy reflexiva que trata de “acaparar todos los focos” en todas las actividades que se realizan.

## CANDACE

### **Informe inicial**

Normalmente participa de manera activa dentro de las dinámicas pero a su manera, no trata de acaparar demasiado protagonismo, normalmente realiza una serie de acciones delimitadas. Aunque es cierto que conforme le atraiga la dinámica se implica más dentro de la misma.

Normalmente se mueve dentro de su círculo de amigas, tiene cierto carácter competitivo y aunque en cierta manera de líder dentro de su “grupillo”.

Buena motrizmente, solventa sin problemas todos los retos que la proponen.

## FIONA

### **Informe inicial**

Es una alumna que vive las dinámicas muy particularmente. Suele exteriorizar sus sentimientos y sensaciones pero no reprocha nada ni lo siente junto con el resto de compañeros, es más, lo delimitaba a ella misma y quizás algún compañero allegado. A pesar de esto, no presenta problemas sociales, sino que es una alumna muy individual. Dentro de las actividades, trata de sentirse una parte activa y útil, pues no es mala motrizmente y se desenvuelve sin problemas en todos los juegos observados.

**PATRICIO****Informe inicial**

Muy tímido, reservado y con un bajo nivel motriz. Dichos aspectos condicionan sus relaciones sociales (al menos dentro de esta área). No se implica demasiado en las dinámicas, las vive muy individualmente, sin exteriorizar sus sentimientos. Recibe ciertos síntomas de rechazo, sobre todo en los juegos de equipo.

Aun así, él se limita a realizar las acciones designadas (obligadas) y sonrío, supongo porque sí que se siente parte del grupo o porque se divierte de verdad. Normalmente, acaba emparejado con Minnie, alumnos con unas características sociales muy peculiares.

**LISA****Informe inicial**

Alumna muy inteligente, vive todas las actividades desde un tercer punto de vista, parece distante pero en realidad reflexiona y analiza cada aspecto. Es una alumna con altas capacidades que se defiende motrizmente pero que últimamente se ve condicionada por Xena, compañera recién llegada a su cargo. No disfruta de las actividades porque se siente responsable de su amiga y debe estar pendiente de ella todo el rato debido al bajo nivel que trae, tanto social como físico.

No exterioriza demasiado sus sentimientos de victoria-derrota.

**XENA****Informe inicial**

Acaba de llegar al centro, incluso al país. Es un cambio muy radical para una niña pequeña. Por lo tanto, no sé si es cien por cien seguro, pero se muestra muy tímida, con un bajo nivel cognitivo, motriz y por supuesto social.

Su único apoyo dentro de la clase es Lisa debido a que es su “orientadora”.

Tampoco puedo aportar demasiada información de esta nueva alumna que ha llegado al aula hace una semana.

**APÉNDICE IV (b)****INFORME DE SITUACIÓN INICIAL 5ºB**

SEBASTIÁN

**Informe Inicial**

Alumno muy bueno motriz y cognitivamente. Es consciente de ello, por eso es quizás demasiado individualista, actúa mucho en solitario, le gusta destacar y ganar (muy competitivo). Existe un grupito de chicos muy buenos motrizmente por el que se suele mover. No tiene problemas sociales, es muy lanzado, decidido y “listillo”.

Tiende a querer ser el protagonista en todos los juegos que se llevan a cabo.

PERRY

**Informe Inicial**

Se mueve en el mismo “grupillo” que su compañero Sebastián. Es más tímido, no tiende a llamar tanto la atención de todos pero sigue siendo muy individualista. No tiende a ser demasiado protagonista ni reprocha ninguna acción a sus compañeros pero es consciente de su alto nivel físico.

No presenta ningún problema de tipo social aunque normalmente solo se mueve dentro de su grupo de amigos.

MAGGIE

**Informe Inicial**

Es una alumna que puede pasar perfectamente desapercibida dentro de las clases. No llama demasiado la atención, aunque sí que es cierto que participa en todas las dinámicas y no presenta problemas sociales, es más, se mueve muy bien entre chicos y chicas. Pero, dentro de los juegos, tiende a ir un poco por libre, no tanto como excluirse pero sí como adoptar un papel secundario,

No es mala motrizmente y tiene a colaborar y apoyar al resto de compañeros (sobre todo sus amigas).

HOMER

**Informe Inicial**

Es bueno motrizmente pero no tanto cognitivamente hablando. Tiende a ir con el “grupete” de amigos compuesto también por Sebastián y Perry, pero dentro de las

dinámicas se separa un poco de ellos y tiende a ir por libre sin adoptar un rol de protagonista. Es reservado y poco hablador pero muy competitivo.

No presenta dificultades sociales aunque sí que solo tiende a hablar con sus amigos. No interviene demasiado con el resto y reserva sus ideas de juego para sí mismo.

## TWEETY

### **Informe Inicial**

Una alumna muy protestona, tiende a rebatir todas las decisiones, a poner “pegas” a cada cosa y sobre todo, si es de algún otro compañero. Critica a amigos como enemigos (dentro del juego). Se mueve casi siempre con su grupo de amigas pero no duda en reprocharlas cualquier acción. Demasiado competitiva y picona.

Es buena motrizmente aunque sus continuos reproches hacen que preste más atención a los pequeños detalles que al juego en sí.

## KIARA

### **Informe Inicial**

Es una chica muy parada, muy tímida, no la veo muy integrada en la clase, al menos en la asignatura de Educación Física. Siempre evitan ponerse con ella, que este en su equipo, etc. No es muy buena motrizmente (quizás sea el factor condicionante del rechazo que sufre) y no tiene un gran grupo de amigas. Es más, en las prácticas deportivas tiene a apartarse, a autoexcluirse y no intenta participar demasiado, además lo poco que hace es sin éxito.

## TIANA

### **Informe Inicial**

Es una alumna algo parada, no habla demasiado ni adopta papeles muy relevantes en las clases de Educación Física. Tiende a ocultarse, a situarse en un segundo plano, a no integrarse demasiado a pesar de que no presenta ningún tipo de problema social. Aunque sí que es cierto que solo trata con sus amigas, no habla con nadie más y mucho menos si son chicos.

No tiene un buen nivel motriz.

TOM

**Informe Inicial**

Es un chico muy bueno cognitivamente hablando, es listo, reflexivo y aboga por las cosas bien hechas, aspecto que le lleva a tardar más que nadie en los trabajos. Dentro de las dinámicas físicas es muy callado, tiene a desaparecer en el juego, sin demasiada iniciativa, podría pasar desapercibido en las clases.

No sé si presenta problemas sociales, pero dentro de los juegos no suele hablar con nadie, se mantiene al margen en todos los aspectos pero tampoco he observado síntomas de rechazo o similares.

## **APÉNDICE V**

### **ANOTACIONES DE PROGRESO**

#### **APÉNDICE V (a)**

##### **ANOTACIONES DE PROGRESO 5ºA**

PHINEAS

###### **Sesión I**

Actitud de juego positiva, se muestra participativo, trata de integrarse en todos los planes de ataque-defensa. Integra rápidamente las concepciones tácticas de juego, aunque no actúa de líder y tiende a escuchar las ideas de los demás. A la hora de proponer reformas no realiza ninguna pero sí que vota por las propuestas de sus compañeros que más le convencen. Buena coordinación, ejecución de golpeo empleando la fuerza mejor que la colocación.

###### **Sesión II**

Mostró una actitud positiva de trabajo, a pesar de tener que cambiarse de equipo para igualar la contienda (acción que le costó. Quizás por no querer separarse de sus amigos (Gerónimo y Scar). Aun así, la actitud “positiva” frente al resto de compañeros no varió. Todos los alumnos o la gran mayoría viven aspectos competitivos de manera individual, se alegra por el trabajo bien hecho de los compañeros o el suyo propio, pero no premia, ni felicita ninguna acción, como tampoco las recrimina cuando se sucede un fallo.

###### **Sesión III**

Como siempre, sabe escuchar y reserva su opinión, pero disfruta como el que más del juego. Trata de participar todo lo posible, pidiendo el móvil, moviéndose, cogiéndolo... No es un niño con problemas sociales ni distanciado de los demás pero en el juego no toma un papel de protagonista como otros compañeros. A decir verdad, pasa algo desapercibido.

###### **Sesión IV**

Actitud positiva frente al juego, participando de manera activa sin excederse de protagonismo en sus actuaciones. Se limita a hacer lo encomendado o lo que requiere en cada momento el juego.

Se muestra satisfecho con el trabajo bien hecho, tanto por él, como por sus compañeros. Como acostumbra, no premia ni discute las actuaciones de los demás.

ARIEL

### **Sesión I**

Correcta actitud frente al juego, se deja llevar por sus compañeros, no expresa sus ideales y pasa desapercibida aunque se integra en la actividad, participando de manera activa, ejecutando las acciones designadas (en un principio mayor descontrol y menor coordinación como grupo). Las acciones desempeñadas en un principio quedan delimitadas a obligaciones del juego (golpeo-pase), muestra poca iniciativa, pero conforme avanza la actividad, toma confianza y se involucra aún más.

### **Sesión II**

Similar a la anterior sesión. Esta vez, como se requería tanto en ataque como en defensa la intervención de todos, pasó aún más desapercibida y no trató de acaparar protagonismo ni aumento su nivel de efusividad excepto a la hora de defender.

Se muestra muy imparcial ante los compañeros, lleva las dinámicas de una manera muy peculiar, sin exteriorizar sus sensaciones y sin articular palabra para reprochar o felicitar alguna acción. Se podría considerar que la presente dinámica no la convenció y no se implicó de manera progresiva como en la anterior sesión.

### **Sesión III**

Actitud positiva de juego, se nota un mayor nivel de participación de manera equitativa como todos los alumnos. Aun así, como siempre, se mantiene un “poquito” al margen. Hoy demostró una actitud positiva frente a los compañeros, motivando y ayudando al equipo contrario, como por ejemplo, cuando aconsejó sobre una variante técnica a un rival para la ejecución del pase para el bateo.

### **Sesión IV**

Actitud participativa en el juego. Se limita a realizar las acciones de trabajo encomendadas, por obligación o por situación. No tiene demasiado afán de protagonismo, no intenta ser un líder. Se deja llevar por lo que mandan sus compañeros. Premia a los compañeros por sus buenas actuaciones.

MINNIE

### **Sesión I**

Actitud positiva frente al juego, trata de participar e integrarse en el grupo a pesar de que siempre recibe algún rechazo. Su afán de querer ser una más y tener protagonismo la lleva a realizar acciones no muy adecuadas a los ojos de los demás (a pesar de que ellos lo realizan igual). Por ejemplo, coger el móvil y llevarlo de lado a lado del gimnasio para golpear al bateador. La actitud que muestra hacia los compañeros es un tanto indiferente, se alegra de los buenos resultados (competitiva) pero no premia ni anima a los compañeros. Acata normas de orden táctico y motrizmente no es muy competente.

### **Sesión II**

Percibí una mayor sensación de participación por su parte. No rehúye de intentar participar en el juego. Pidiendo el móvil, acercándose a por él. Vivió la dinámica muy por dentro como siempre y recibió ciertos pases para continuar con el juego. Uno de sus lanzamientos fue a las manos de los defensores (escasa competencia motriz que condiciona las resoluciones tácticas que pueda tener). Acató órdenes de los que mandaban.

### **Sesión III**

Hoy paso un tanto desapercibida, trató de buscar la integración en el equipo, pero sin afán de protagonismo. Los compañeros contaron con ella (tampoco en exceso). Quedo patente su bajo nivel motriz al realizar tres veces seguidas el pase al bateador (3 intentos fallidos). Además su competitividad le lleva a proponer ideas irrelevantes o complicadas que ella misma sería incapaz de cumplir (bateo hacia delante o pérdida de una carrera).

### **Sesión IV**

Se siente parte de un grupo aunque en la selección de equipos son varios los compañeros que muestran su descontento. En el juego trata de participar sin tratar de buscar desesperadamente el rol de protagonista en la actividad. Se siente animada por los compañeros y cuentan algo más con ella (pases, cooperación) sobre todo Pepito Grillo que trata de hacerla sentir parte del grupo solicitando su integración (en algún momento “pasar a Minnie”). A pesar de ellos su bajo nivel motriz condiciona las desaprobaciones en las actuaciones individuales (ataque) momento propiciado por sacar

su parte más egoísta, por la cual provoca eliminaciones o condiciona el sistema de juego de sus compañeros arriesgando en momentos no muy adecuados.

## CANDACE

### **Sesión I**

Actitud positiva frente al juego, tuvo un pequeño percance al ser golpeada con el balón en el estómago pero por lo demás, participó sin problemas aunque no expresa sus ideas. Se limita a escuchar y votar (voto la opción de la distancia de seguridad). Se alegraba y animaba a los compañeros pero se limitaba a acatar órdenes tácticas de sus compañeros.

### **Sesión II**

No realizó Educación Física por problemas en la rodilla. No lo hará ni hoy, ni la siguiente sesión. Mostró una actitud positiva hacia el juego, analizando las jugadas y actuando en cierta manera de árbitro en la sesión.

### **Sesión III**

No realizó Educación Física por una lesión que arrastraba de la anterior sesión.

### **Sesión IV**

Actitud positiva, trata de sentirse parte del grupo e interactúa con los compañeros las formas de trabajo. No acapara todo el protagonismo pero actúa cuando las circunstancias de juego lo requieren. Motiva a los compañeros y en las derrotas o errores (propias o ajenas) se siente parte del equipo en la frustración.

## FIONA

### **Sesión I**

Se mostró a lo largo de la sesión bastante entusiasmada, su actitud frente al juego fue positiva, tratando de promover y reformar la idea base de juego. Frente a los compañeros se comportó un tanto imparcial y aunque no tiene un “altísimo” nivel de competencia motriz, trató de ser una parte activa del juego lo máximo posible.

### **Sesión II**

Interceptó de nuevo un balón aéreo (como en la primera sesión) aunque este era sencillo. Presentó una actitud positiva frente al juego colaborando en todo momento con los compañeros pero manteniéndose al margen de la actividad (no opinaba, se dejaba llevar). No propuso ni intervino en la reflexión a diferencia de la primera sesión donde

en relación con esta, mostró una actitud menos dinamizadora y con ganas de promover modificaciones en “su” juego.

### **Sesión III**

Volvió a vivir una sesión más con la misma ilusión e intensidad. Una ilusión y una participación muy particular, de carácter individual pero muy alegre y risueña tratando eso sí, de motivar a los compañeros, alentar y alegrarse por los buenos resultados.

### **Sesión IV**

Actitud participativa, se desenvuelve mejor en las clases que en un principio. Tanto tácticamente como socialmente. Se muestra más suelta y menos tímida. Trata de sentirse participe y confía en sus cualidades. Aun así, no disputa los móviles, actúa, pero dentro de sus límites designados o exigidos para cumplimentar los objetivos de juego.

## **PATRICIO**

### **Sesión I**

Ausente en el juego, pasa desapercibido, no trata de integrarse demasiado pero da la sensación de que disfruta del juego. No busca protagonismo y se dedica a escuchar y acatar órdenes de sus compañeros que cumple para sentirse parte del grupo. Digamos que a diferencia de Minnie, se deja llevar hasta donde puede esforzándose al máximo y reservándose para el final de cada explicación una pregunta (a veces de comprensión o por llamar la atención con supuestos muy irrelevantes o inverosímiles).

### **Sesión II**

Vivió a su manera la sesión. Feliz, distante, sin necesidad de destacar o llamar la atención pero de nuevo haciendo una pregunta del juego sobre algo ya explicado que retrasó el comienzo de la dinámica. Acató ordenes, incluso de golpeo, pero se sentía feliz (o al menos eso aparentaba), quizás por sentirse parte de un equipo o parte activa del juego. Golpeó con picardía un balón que se quedó cerca del grupo de atacantes alejándolo algo más de esta manera del equipo defensor.

### **Sesión III**

Vive las sesiones muy individualmente, se alegra de los buenos resultados. En algún momento anima a los compañeros pero, como casi siempre pasa desapercibido. Motrizmente mejor de lo que aparenta. Coordinación buena, correcta ejecución pero es muy parado.

### **Sesión IV**

Mostró una actitud positiva frente al juego, la verdad es que siempre que se siente un poco participe de la actividad se muestra muy feliz-sonriente. Aunque dicha acción sea algo obligado (golpeo cuando atacas). Se siente participe de las victorias (individuales o colectivas), pero en la derrota no reprocha nada, como tampoco premia a los que lo hacen bien, vive las dinámicas muy particularmente (de manera individual) y colabora en actos obligados, por ejemplo, no siempre acude a por el balón cuando le cae cerca, observa a su alrededor y si no ve a nadie cercano con mayor decisión que acude a por móvil, lo hace él.

LISA

### **Sesión I**

Se siente parte de Xena, comprende todo a la perfección, reflexiona mejor que nadie y va más allá de lo que pueden llegar los demás, incide en la disposición de equipos (desequilibrada), sobre la atención que debo mantener sobre Xena para librarla a ella de carga y permitirle disfrutar del juego sin necesidad de estar pendiente de su compañera. Vive la actividad desde un segundo plano, un tanto indiferente pero sintiéndose participe de un juego de carácter competitivo que claramente quiere ganar.

### **Sesión II**

Supervisando a Xena nunca se permite disfrutar del juego como quisiera, o al menos, antes de que llegara la nueva alumna, no la sentía tan distanciada del resto.

Siempre va un paso más, sabe que no es mejor motrizmente, no le gusta saberlo y que los líderes elijan equipos, jueguen ellos solos más que ninguno y pasen poco el móvil a los demás. Por esto, empieza muy motivada las clases pero se va decayendo conforme avanza la sesión.

### **Sesión III**

Esta sesión fue un nuevo universo para ella. Hipermotivada con el nuevo rol de “capitán” otorgado, eligió los equipos, participó y lo vivió con muchísima más intensidad. Participó mucho más y se mostró mucho más alegre que en otras sesiones. No realizó objeciones acerca de emparejamientos o el juego, salvo en un lanzamiento de un rival que dejó fortuitamente el móvil entre distintos materiales y dificultó su recuperación.

**Sesión IV**

Después de haberse sentido capitán de equipo en la anterior sesión parece como que se ha involucrado más en la unidad. Se la observa más motivada (a pesar de un primer reproche por la distribución de los equipos de manera aleatoria).

Separarse de Xena también la ha permitido desinhibirse, liberarse en cierta forma y participar aún más, porque se sentía muy responsable de ella y no disfrutaba del juego como ahora.

Trata de participar, reivindicándose en muchas ocasiones con iniciativa y liderazgo, aunque este segundo punto no lo muestra tanto salvo en anteriores sesiones, cuando intervenía en mayor medida en la reformulación de los juegos (esta dinámica no dispuso de reflexión).

Se queja de la desigualdad, normalmente, pero las acciones de los compañeros nunca las crítica. Aunque alguna vez se permite aconsejar a los demás. Mayoritariamente, no se implica en las relaciones con los demás, vive al margen, se muestra indiferente en la crítica, motivación, apremiación...

XENA

**Sesión I**

Se mantiene al margen. No sé si por vergüenza pero evita relacionarse. Se muestra imparcial, no se alegra por el juego, acata ordenes que lleva en mayor o menor medida de manera regular (aparenta no ser muy buena motrizmente pero a lo mejor es porque está acobardada). No realiza ninguna mueca, lo haga bien o mal y tarda en reaccionar, como si no comprendiera la dinámica de juego.

**Sesión II**

Evita la integración, se aleja, parece que no quiere participar. Si se ve obligada o debe realizar algo porque así está estipulado (recibe un pase o la toca batear) participa, pero rápidamente desaparece y se diluye entre sus compañeros. Poca iniciativa. El actuar por obligación parece que lo hace sin motivación y entrega el móvil a sus rivales (a las manos), aunque este último pasó el límite y recibió la correspondiente sanción.

**Sesión III**

No realizó la sesión por no llevar la indumentaria adecuada (chándal).

**Sesión IV**

No ha variado nada. Participa cuando se siente obligada, cuando tiene que batear o lanzar al bateador o incluso cuando la pasan, aunque jamás pide el móvil. Muy tímida con poca iniciativa que se esconde del juego. Si el balón le cae en los pies se aparta, esperando que llegue otro compañero a no ser que algún escolar la apremie para que lo recoja. No habla, se muestra indiferente en todas las facetas. No sé si por timidez, no comprende bien los juegos o porque no se siente una más del grupo. A lo mejor es por un conjunto de todas las razones anteriores.

Se el docente para el juego treinta veces para explicárselo, ella asiente y sigue sin moverse a no ser que se lo indique alguien para realizar una determinada acción.

Motrizmente atisbo una mejora, es decir, no tiene un nivel motriz tan bajo como aparentaba. A decir verdad creo que no muestra su potencial en ninguna de las facetas o ámbitos de actuación del alumno.

**APÉNDICE V (b)****ANOTACIONES DE PROGRESO 5ºB**

SEBASTIÁN

**Sesión I**

Tuvo una gran acogida del juego. Le gustó mucho la dinámica a trabajar, participó constantemente y captó muy bien su método de trabajo, comprendiendo autónomamente y rápidamente los principios tácticos de la dinámica. Pero mostró una actitud negativa frente a los compañeros. Es consciente de su alta capacidad física y vive la dinámica de una manera muy individualista. Solo confía en sus capacidades, quita el balón a sus compañeros, los aparta o bloquea para que le pasen. Demasiado afán de protagonismo.

**Sesión II**

De nuevo participó como el que más, siempre le gusta ser primero (ambos días). Insta la metodología de trabajo que considera más conveniente. En las dos rondas de disparo, lanzó el móvil a la zona de recepción del equipo atacante.

Se mostró muy participativo (individualmente) y a mayores trataba de incentivar y motiva a los compañeros. Muy competitivo. No propuso ideas a la hora de reflexionar.

**Sesión III**

Como siempre el primero en todo, con gran afán de protagonismo. En los aspectos defensivos, se sitúa junto a la línea de seguridad para llegar a cuanto antes al móvil. Cuando lo recoge el mismo no recurre a la sucesión de pases con los compañeros sino que lanza lo más lejos posible sin percatarse de que cuando coge altura pierde fuerza y desciende como un globo. Por lo tanto no coopera, desaprueba las acciones de los rivales y evita las reformulaciones que solicitan cooperación. Solo salva a sus amigos.

**Sesión IV**

Actitud positiva frente al juego, participó activamente todo el rato. Salvo alguna leve crítica, no reprochó demasiadas acciones a sus compañeros. Orientó la sesión muy individualmente, como de costumbre pero como es muy capaz motrizmente, no depende demasiado de sus compañeros, solventa las vueltas cada paso.

PERRY

**Sesión I**

Se mostró muy activo a lo largo de la primera sesión, además motrizmente es muy competente. Vivía la actividad muy discretamente, animaba y participaba activamente.

**Sesión II**

Activo a lo largo de la sesión, vive el juego muy individualmente e instaure estrategias de juego muy seguras, no tiende a arriesgar. Traba en grupo, no tiene afán de sentirse protagonista y a pesar de frustrarse con los errores de los compañeros no les recrimina ninguna acción.

**Sesión III**

Algo más revoltoso que en días pasados vivió un poco de manera individual la dinámica por lo que no se percató de las acciones de los compañeros (no premió, ni motivó...). Participó en las transacciones defensivas con un mayor criterio y sensación de cooperación con los demás escolares en comparación por ejemplo con Sebastián.

**Sesión IV**

Actitud positiva de trabajo, en algún aspecto algo individualista. Participa activamente en la dinámica, en una situación entre el protagonismo y la participación. Muy competitivo pero no lo lleva a cotas de falta de respeto a los compañeros o similares.

**MAGGIE****Sesión I**

Vive la dinámica muy aislada, expresa sus sentimientos e ideales de juego, sus sensaciones, pero no se involucra demasiado con el equipo, no motivaba ni alentaba a los compañeros. Se limitaba a realizar las acciones designadas y nada más.

**Sesión II**

Vive las dinámicas de nuevo aislada, podría considerarse una chica invisible a lo largo del juego debido a que no trata nunca de acaparar protagonismo, realiza trabajos cooperativos y no crítica ni construye.

**Sesión III**

Actitud positiva frente al juego, comenzando con una mentalidad participativa de inclusión y positiva y diluyéndose conforme avanzaba la clase y no contaban con ella. Perdía ilusión de tratar de sentirse una más. En un inicio se posicionó muy lejos con la idea de que sus compañeros llegarían hasta esa zona. Es nunca ocurrió y se acercó mucho más al área de acción. No salvo a nadie (Tweety y Rapunzel).

**Sesión IV**

Actitud positiva, como siempre. Se abstrae del juego en algún momento, no tiene alma de líder, se deja llevar y no reprocha nada a los compañeros.

## HOMER

### **Sesión I**

Actitud positiva y participativa de juego. Exterioriza sus sentimientos competitivos pero no anima a los demás de manera exhaustiva. No tiene demasiado afán de protagonismo. Trata de interponerse en el golpeo de los compañeros.

### **Sesión II**

Actitud positiva de juego pero muy aislado, quiero decir que participa, pero no tiene tendencia a ser protagonista pero sí atiende a los valores del equipo, por ejemplo, acudiendo a recoger el móvil cuando este se encuentra en una posición cercana, en vez de abstraerse como otros compañeros y dejar que “los de siempre” hagan todo el trabajo.

### **Sesión III**

En su línea, aparenta ser una más a pesar de sus buenas condiciones físicas. Cooperar, anima y trata de implicarse y realizar labores de equipo para completar los distintos objetivos establecidos. Por el contrario, no salvó a Tweety cuando tuvo oportunidad. Puede que no se diese cuenta o que incluso no quisiera hacerlo. Interceptó dos balones aéreos.

### **Sesión IV**

Actitud positiva de trabajo, se involucra en la dinámica, es un más, no es demasiado individualista, coopera, trabaja en grupo y se implica mucho en el juego. No apremia demasiado a los compañeros ni los anima o refuerza, pero lo que no hace es criticar. Puede lamentarse por las jugadas falladas pero reprocha nada.

## TWEETY

### **Sesión I**

Tiene tendencia a llamar la atención de los demás, muy “mandona” y con ganas de actuar como líder. Sin embargo le cuesta imponerse, no lo consigue normalmente, por ello continúa interviniendo a destiempo y hablando más de la cuenta. En todo momento trata de acaparar el protagonismo e incluso llega a molestar a los compañeros entorpeciendo su carrera (cuando se aplicó la norma incluso).

**Sesión II**

De nuevo muy “mandona”. Ordenando continuamente y debatiendo con los árbitros (docentes) las distintas decisiones tomadas. Muy disconforme cuando cree que su equipo es perjudicado, sensación de alto nivel de competitividad. Criticando a los compañeros en el error sin tener en cuenta sus situaciones (malas o buenas) y recompensado a quien lo hiciera bien.

**Sesión III**

Actitud positiva frente al juego, aunque en su media de protestas, disquisiciones, o reproches (alguna al juego). Su ímpetu y afán de protagonismo la llevó a ser eliminada. Muchos compañeros pudieron salvarla y lo evitaron, algunos argumentaban que no la veían por estar obcecados en completar la vuelta, otros en cambio se encogían de hombros (Maggie, Sebastián, Homer...). Tweety estiraba la mano para ser salvada por sus compañeros, los chicos los evitaba o lo realizaba tímidamente por las posibles mofas y piques infantiles acerca de los “emparejamientos”.

**Sesión IV**

Como siempre, muy exigente consigo misma y con los demás, lo que la lleva a reprochar muchas cosas a los compañeros, a querer ser mandona, líder de grupo y aconsejar (“mandar”) a los demás escolares en todas las acciones. De todas formas no ha sido tan exagerado como la otra vez, quizás por la disposición de la dinámica que no reclamaba tanto la cooperación como en otros juegos anteriores.

KIARA

**Sesión I**

Bajo nivel de competencia motriz, se limita a realizar lo que la asignan. Tras cada acción en la que se siente participe, muestra una actitud positiva, alegre. El resto del tiempo parece ausente y apartada

**Sesión II**

Un día más, muy distante, poco hábil y separada del resto. Se encuentra categorizada como de las peores y sus compañeros la evitan, ignoran y ningunean, por ejemplo, no la dejan recibir el móvil por muy cerca que se encuentre, se adelantan a ella, aunque tampoco hace ademán de ir, poca iniciativa (siempre es la última en el golpeo). Recibe algún pase, disfruta sintiéndose participe del juego.

**Sesión III**

Como siempre, evita la socialización en el juego y también la evitan. No trata de involucrarse demasiado, tan solo se deja llevar por los que la dirigen, permiten o por las acciones obligatorias a realizar.

**Sesión IV**

Disfruta de cada momento de participación, se siente integrada, sonrío. Vive la competición desde dentro, no reprocha, ni opina, no aconseja nada de nada a los compañeros. Realiza sus acciones y se mantiene al margen, pero ahora sí que recibe el móvil, se que hace gestos para recibirlo, sí que cuentan con ella sus compañeros dentro del juego (por su carácter cooperativo, que ella lo haga bien da oportunidades al resto, por ello la animan o incentivan a la hora del bateo). Todo esto es comparación con el principio y no de manera exagerada (de muy poco a muchísimo), sino que es de muy poco a algo más que poco, casi medio.

TIANA

**Sesión I**

Actúa igual que Kiara, con un nivel bajo de competencia motriz pero, no exterioriza sus sentimientos, ni siquiera cuando realiza la acción que la encomiendan. Muy “parada” y tímida.

**Sesión II**

Más o menos igual que Kiara. No trata de buscar su participación pero sí que está más integrada. No se reserva a ser la última en todo pero sí que vive la competición aisladamente. No siente la actividad tan intensamente como Kiara a pesar de no participar en gran medida en ambos casos.

**Sesión III**

Más activa que otros días y por supuesto, más que Kiara. Mejor motrizmente de lo que aparentaba y más participativa, pero siempre desde un punto de vista más particular (individual). Trata de cooperar, recibe pases pero no busca el móvil a no ser que se lo ordenen.

**Sesión IV**

Su actitud no difiere tanto de la de Kiara, pero no es tan invisible (y eso que ahora Kiara participa algo más). Ella es más fría, no es tan expresiva como su compañera pero vive la dinámica escondida, no trata de participar demasiado y tiene la iniciativa escondida.

No trata de participar demasiado y tiene la intención justa para actuar cuando es necesario, no para acaparar todo.

TOM

### **Sesión I**

Muy “suyo”, vive el juego muy pasivamente. No interactúa con los demás, se queda apartado (último de cada acción). No muestra demasiado empeño o iniciativa salvo cuando le toca actuar.

### **Sesión II**

No interactúa demasiado con los demás, realiza labores de equipo y no trata de acaparar nada de protagonismo. Realiza su rol dentro del juego sin ocultarse o esconderse. Se muestra muy imparcial con sus compañeros.

### **Sesión III**

Muy distante, no muestra grandes problemas sociales, pues dentro del grupo clase habla y no se siente aislado, pero en el juego se reserva para el final. No trata de incentivar a compañeros ni de reprocharlos sino que vive la dinámica de manera individual. Cooperando cuando las circunstancias lo requieran pero sin atacar el móvil a no ser que caiga cerca. No tiene mucha iniciativa.

### **Sesión IV**

Reflexivo, en su línea. Consideró los juegos complicados (con más normas) como más divertidos. Quizás por sentirse una parte más activa de la dinámica o simplemente porque le llama más la atención.

Participa cuando es necesario, pero ya no se esconde tanto. A lo mejor las circunstancias han mostrado dicha actitud pero ahora le siento en clase. Antes si no me fijaba, no me percataba de su presencia.

No tiene demasiada iniciativa y fue el primer lanzador, creo que porque su equipo varió la disposición táctica (orden de ataque) y no porque surgiera de él. Si es así acató ordenes como hasta ahora.

## APÉNDICE VI

### FICHA DE EVALUACIÓN

Nombre: \_\_\_\_\_ Apellidos: \_\_\_\_\_ Curso: \_\_\_\_\_

# Juegos modificados de bate y campo

*DEFINE JUEGOS MODIFICADOS DE BATE Y CAMPO CON TUS PALABRAS*

---

---

---

---

*ENUMERA LAS DIFERENTES TÁCTICAS QUE UTILIZASTE CON LOS  
COMPAÑEROS EN LOS DIFERENTES CASOS.*

*ATAQUE: (cuando te tocaba batear, ¿Cómo lo hacías?, ¿a dónde lanzabas?, ¿por  
qué?, y ¿cuándo pasabas para que tu compañero batease?)*

---

---

---

---

*DEFENSA: (cuando os tocaba recoger el móvil ¿cómo os distribuíais por el  
campo?, ¿por qué?, ¿Qué hacíais para tardar menos en llevar el móvil a la  
base?)*

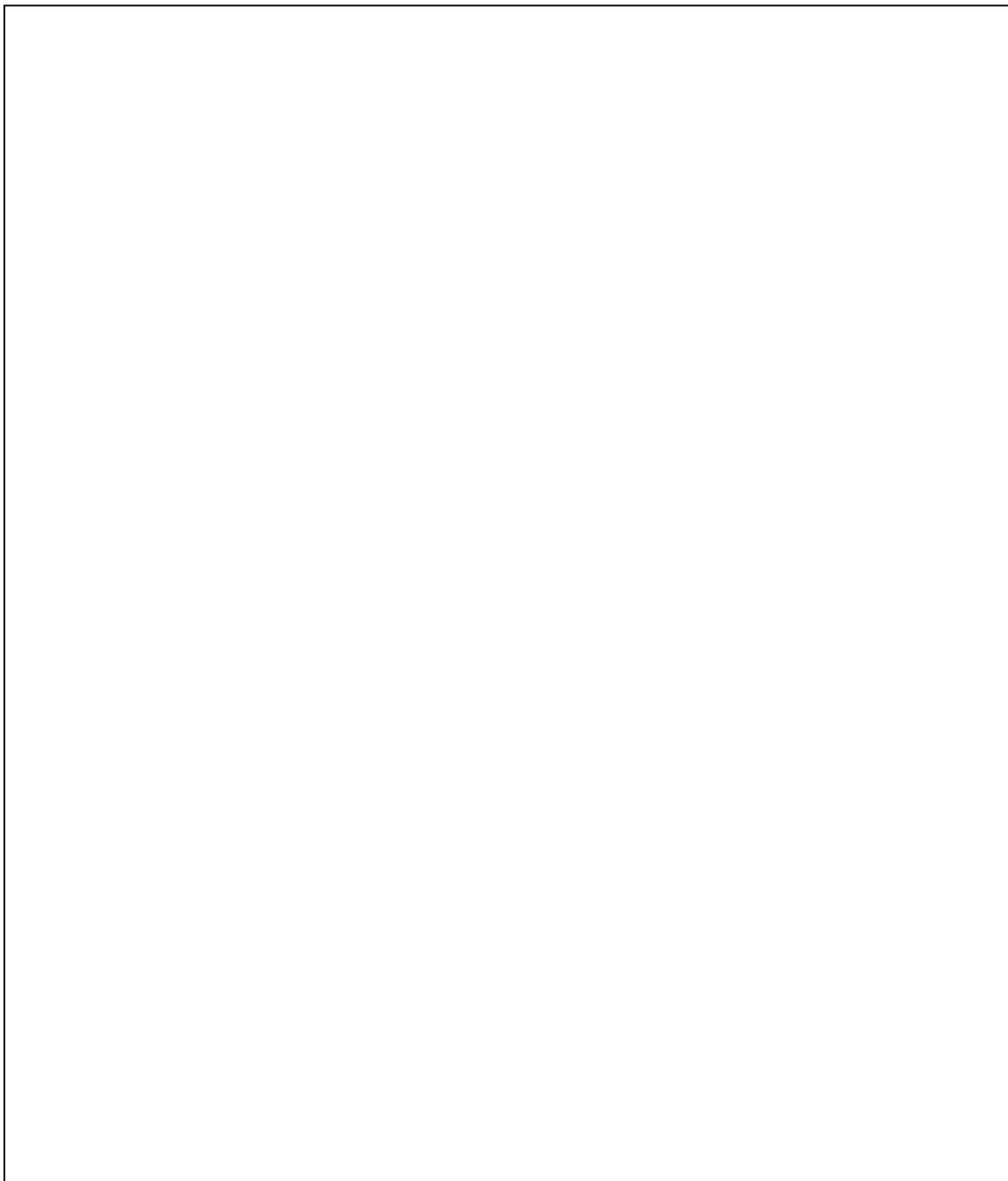
---

---

---

---

*DISEÑA UN JUEGO SIMILAR A LOS REALIZADOS Y AÑADE UNA NORMA NUEVA. PUEDES HACER UN DIBUJO PARA AYUDAR EN SU COMPRENSIÓN*



## APÉNDICE VI (a)

## FICHA DE EVALUACIÓN 5ºA

PHINEAS

# Juegos modificados de bate y campo

DEFINE JUEGOS MODIFICADOS DE BATE Y CAMPO CON TUS PALABRAS

Pues un juego era un bateador y un tirador. El tirador tiraba la pelota y el bateador bateaba, dejaba el bate en el suelo e intenta dar una vuelta (un punto) a su equipo.

ENUMERA LAS DIFERENTES TÁCTICAS QUE UTILIZASTE CON LOS COMPAÑEROS EN LOS DIFERENTES CASOS.

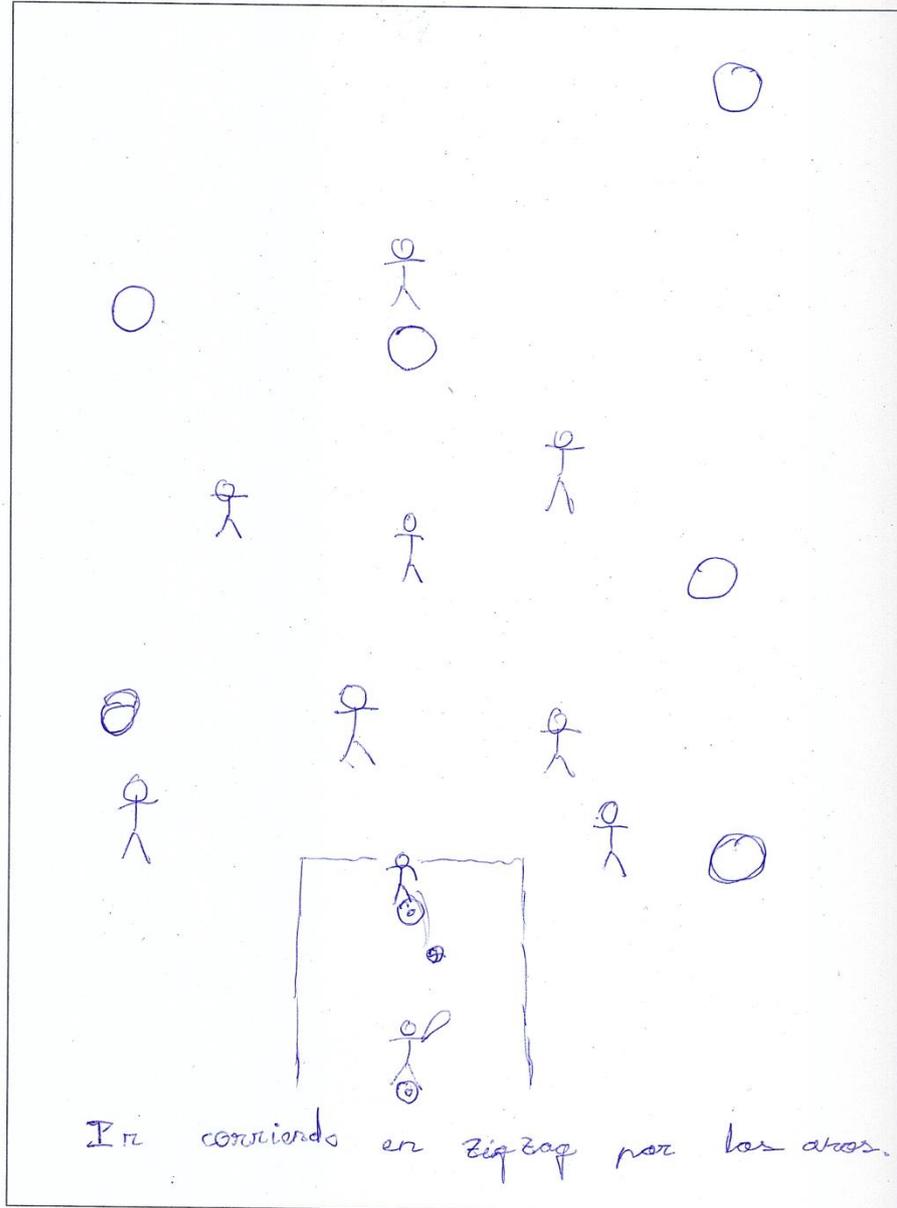
ATAQUE: (cuando te tocaba batear, ¿cómo lo hacías?, ¿a dónde lanzabas?, ¿por qué?, y ¿cuándo pasabas para que tu compañero batease?)

Sujeta los el bate, y lanzaba a las banderas por que el otro equipo tarde mas en meterla en el aire. tiraba flojo y un poco alta.

DEFENSA: (cuando os tocaba recoger el móvil ¿cómo os distribuáis por el campo?, ¿por qué?, ¿qué hacíais para tardar menos en llevar el móvil a la base?)

una en cada sitio por que así tardábamos menos en meter la pelota en el aire. pues lanzarlas o darle con el pie.

DISEÑA UN JUEGO SIMILAR A LOS REALIZADOS Y AÑADE UNA NORMA NUEVA. PUEDES HACER UN DIBUJO PARA AYUDAR EN SU COMPRESIÓN



ARIEL

## Juegos modificados de bate y campo

DEFINE JUEGOS MODIFICADOS DE BATE Y CAMPO CON TUS PALABRAS

Son los juegos en los que hay que batear y pasar por unas bases determinadas.

ENUMERA LAS DIFERENTES TÁCTICAS QUE UTILIZASTE CON LOS COMPAÑEROS EN LOS DIFERENTES CASOS.

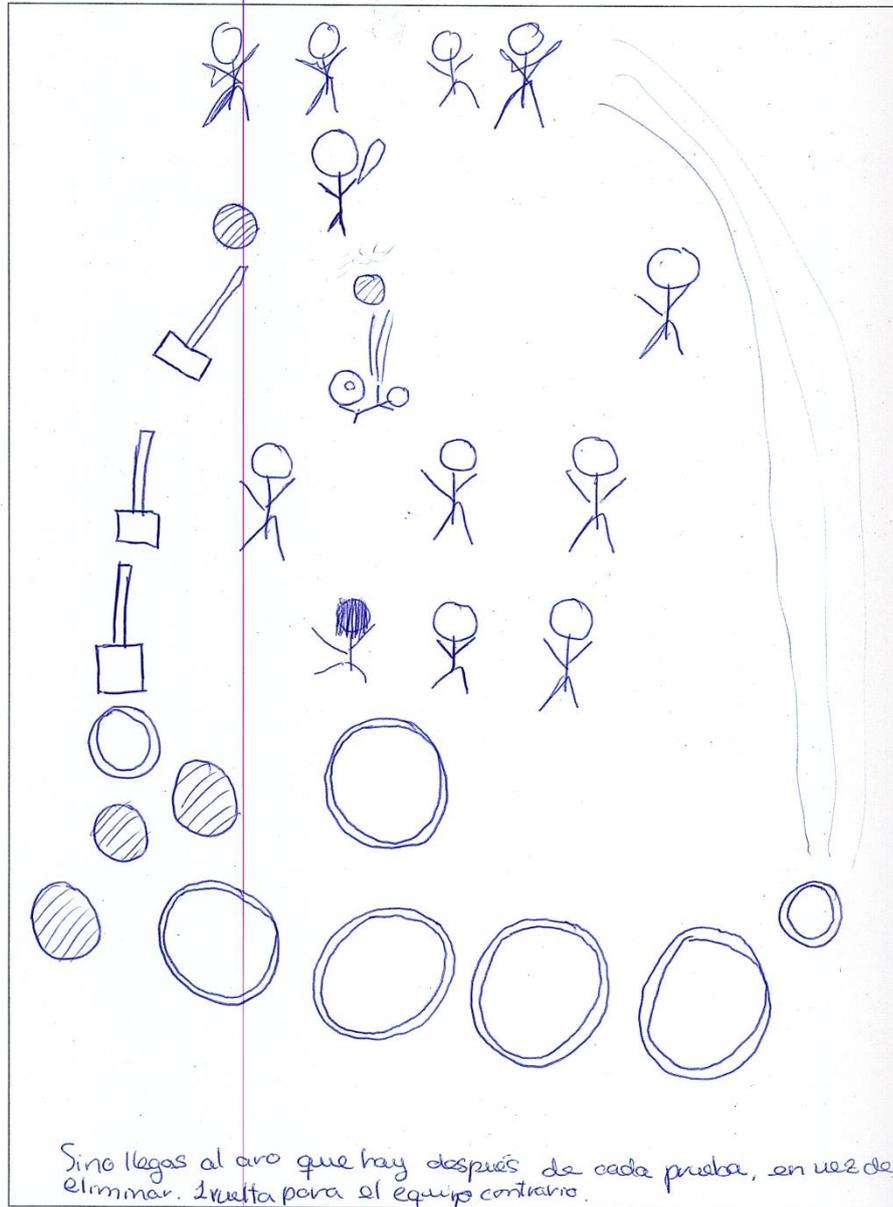
ATAQUE: (cuando te tocaba batear, ¿cómo lo hacías?, ¿a dónde lanzabas?, ¿por qué?, y ¿cuándo pasabas para que tu compañero batease?)

Pues en el gimnasio, cuando corríamos todos juntos la tiraba hacia atrás para que les costase más y tardasen más en llevarla a la base. Y en el patio la tiraba hacia un lado porque os estaba más lejos estaba de la base y podía recorrer dos bases.

DEFENSA: (cuando os tocaba recoger el móvil ¿cómo os distribuíais por el campo?, ¿por qué?, ¿qué hacíais para tardar menos en llevar el móvil a la base?)

Nos poníamos más gente adelante porque atrás estaba la base y nos tiraban a tirar hacia atrás y luego al lado de la base para que se la pasasen y la moviesen rápidamente. Nos iban pasando también para llegar antes.

DISEÑA UN JUEGO SIMILAR A LOS REALIZADOS Y AÑADE UNA NORMA NUEVA. PUEDES HACER UN DIBUJO PARA AYUDAR EN SU COMPRENSIÓN



Juego → Se batea el balón, mientras los demás van a por él, el bateador tiene que, En la primera ir botando en zig-zag, y entrar en el aro, En la segunda botar el balón en cada aro, la tercera correr hasta llegar.

MINNIE

## Juegos modificados de bate y campo

DEFINE JUEGOS MODIFICADOS DE BATE Y CAMPO CON TUS PALABRAS

Son juegos similares al ~~béisbol~~ béisbol, pero tienen las normas que nosotros elegimos así creamos nuestro propio juego.

ENUMERA LAS DIFERENTES TÁCTICAS QUE UTILIZASTE CON LOS COMPAÑEROS EN LOS DIFERENTES CASOS.

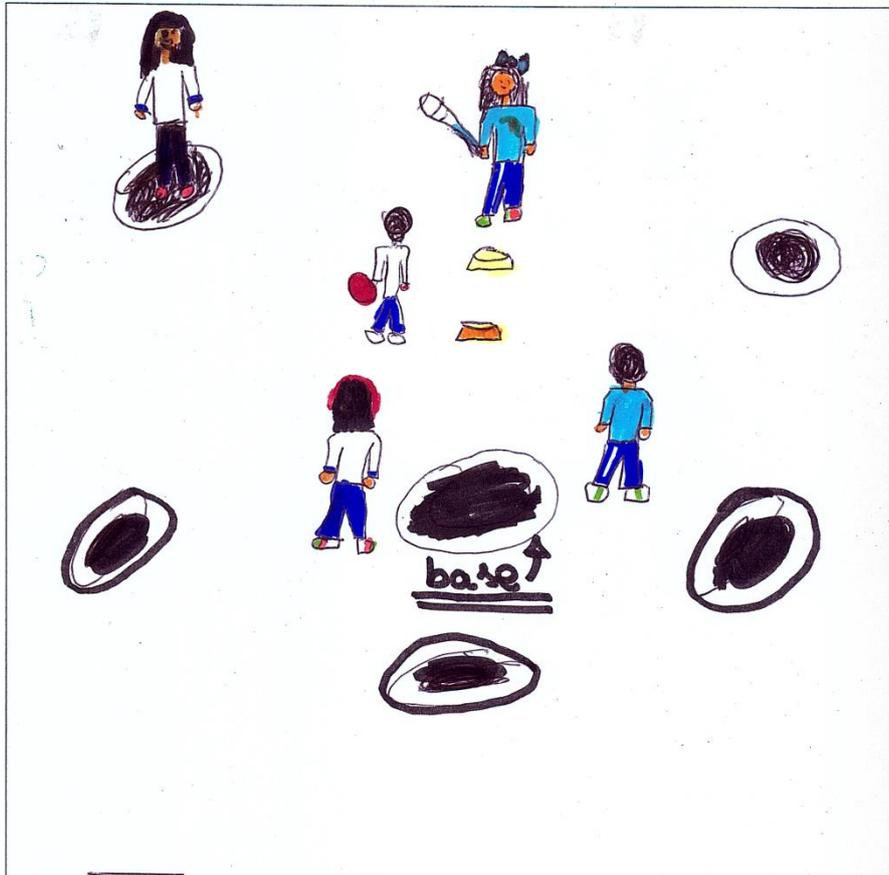
ATAQUE: (cuando te tocaba batear, ¿cómo lo hacías?, ¿a dónde lanzabas?, ¿por qué?, y ¿cuándo pasabas para que tu compañero batease?)

Cuando me tocaba batear, intentaba lanzar hacia donde no hubiera jugadores del otro equipo.  
Cuando pasaba a otro compañero para que batease, lo intentaba hacer lo mejor posible.

DEFENSA: (cuando os tocaba recoger el móvil ¿cómo os distribuáis por el campo?, ¿por qué?, ¿Qué hacíais para tardar menos en llevar el móvil a la base?)

Estábamos distribuidos por todo el campo y siempre había 1 o 2 al lado de la base para así ser más rápidos.

DISEÑA UN JUEGO SIMILAR A LOS REALIZADOS Y AÑADE UNA NORMA NUEVA. PUEDES HACER UN DIBUJO PARA AYUDAR EN SU COMPRESIÓN



Como todos pasan chicas a chicas,  
chicos a chicos, hay que pasar chico  
chica, chica chico.  
Si no se cumple, un eliminado pasa a  
ser jugador normal.

CANDACE

## Juegos modificados de bate y campo

DEFINE JUEGOS MODIFICADOS DE BATE Y CAMPO CON TUS PALABRAS

Tratan de que cuando te tiran tienes que dar al balón con un bate y salir corriendo a las bases para que no te eliminen (tienes que estar siempre en una base)

ENUMERA LAS DIFERENTES TÁCTICAS QUE UTILIZASTE CON LOS COMPAÑEROS EN LOS DIFERENTES CASOS.

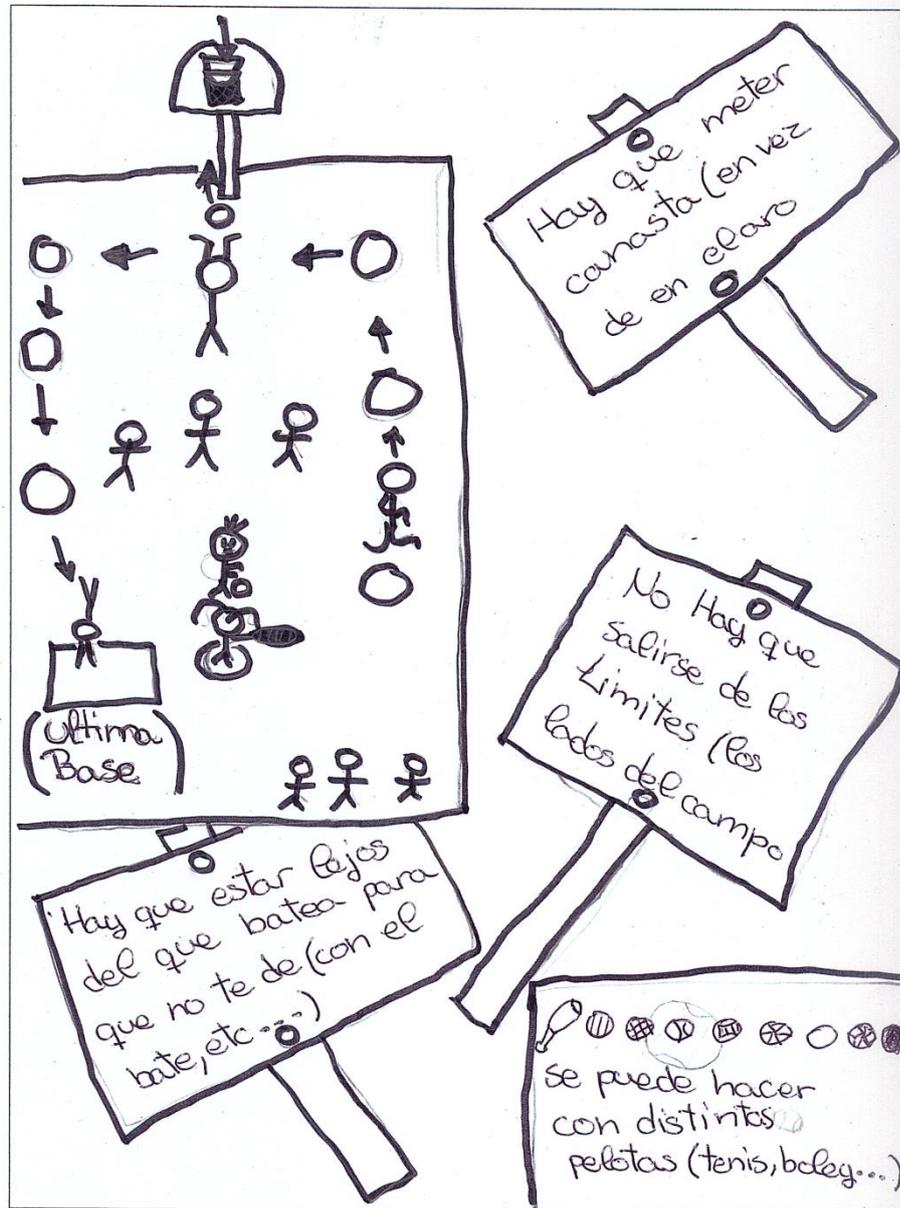
ATAQUE: (cuando te tocaba batear, ¿cómo lo hacías?, ¿a dónde lanzabas?, ¿por qué?, y ¿cuándo pasabas para que tu compañero batease?)

Daba normal intentando tirar donde no había gente para que tardaran más. Intentaba lanzar hacia el bate (a un lado) más o menos a la altura de los pectorales.

DEFENSA: (cuando os tocaba recoger el móvil ¿cómo os distribuíais por el campo?, ¿por qué?, ¿qué hacíais para tardar menos en llevar el móvil a la base?)

Más gente a un lado (izquierda del bateador) porque solían lanzar ahí y los demás camino del otro para llegar antes a meterlo y que pasara por la mayoría de jugadores.

DISEÑA UN JUEGO SIMILAR A LOS REALIZADOS Y AÑADE UNA NORMA NUEVA. PUEDES HACER UN DIBUJO PARA AYUDAR EN SU COMPRESIÓN



FIONA

## Juegos modificados de bate y campo

DEFINE JUEGOS MODIFICADOS DE BATE Y CAMPO CON TUS PALABRAS

Son juegos ~~(de que y tullos)~~ que creas y modificas tu para facilitar tu propio juego

ENUMERA LAS DIFERENTES TÁCTICAS QUE UTILIZASTE CON LOS COMPAÑEROS EN LOS DIFERENTES CASOS.

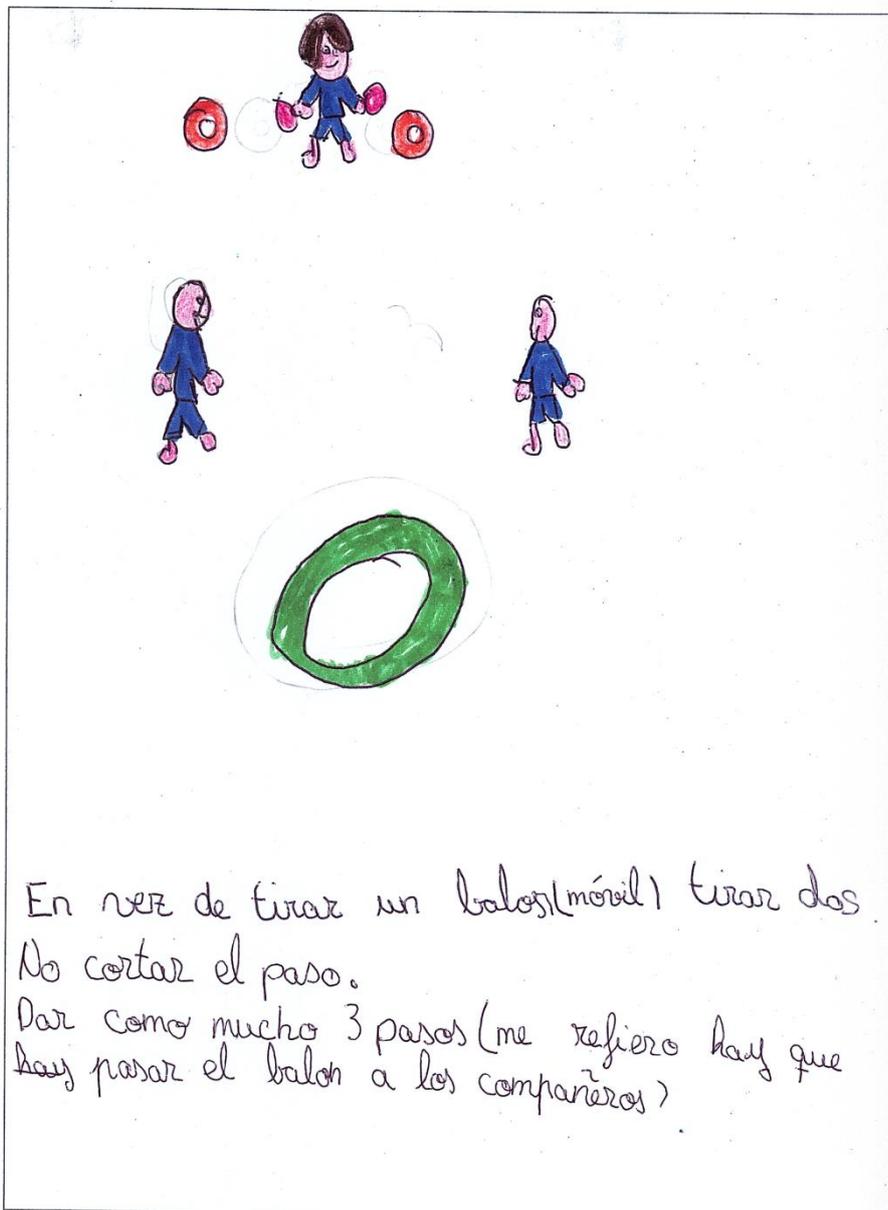
ATAQUE: (cuando te tocaba batear, ¿Cómo lo hacías?, ¿a dónde lanzabas?, ¿por qué?, y ¿cuándo pasabas para que tu compañero batease?)

- 1º Lo tiraba con el pie.
- 2º Lanzaba a los lados para que fuera más difícil
- 3º Para que tardaran más
- 4º Se la paso de facil y al bate

DEFENSA: (cuando os tocaba recoger el móvil ¿cómo os distribuíais por el campo?, ¿por qué?, ¿Qué hacíais para tardar menos en llevar el móvil a la base?)

- 1º Poner los mejores a los lados y los normales des en la base y los demás esparidos por el patio
- 2º Para cogerla al vuelo o para cuando tengamos que pasar: la pelota sea más rápida
- 3º Pararla
- 4º

DISEÑA UN JUEGO SIMILAR A LOS REALIZADOS Y AÑADE UNA NORMA NUEVA. PUEDES HACER UN DIBUJO PARA AYUDAR EN SU COMPRESIÓN



En vez de tirar un balón (móvil) tirar dos.  
No cortar el paso.  
Dar como mucho 3 pasos (me refiero hay que  
hay pasar el balón a los compañeros)

GARFIELD

# Juegos modificados de bate y campo

DEFINE JUEGOS MODIFICADOS DE BATE Y CAMPO CON TUS PALABRAS

el beisbol me ha gustado mucho pues es un juego en el que hay que batear una pelota y pasarse a todos.

ENUMERA LAS DIFERENTES TÁCTICAS QUE UTILIZASTE CON LOS COMPAÑEROS EN LOS DIFERENTES CASOS.

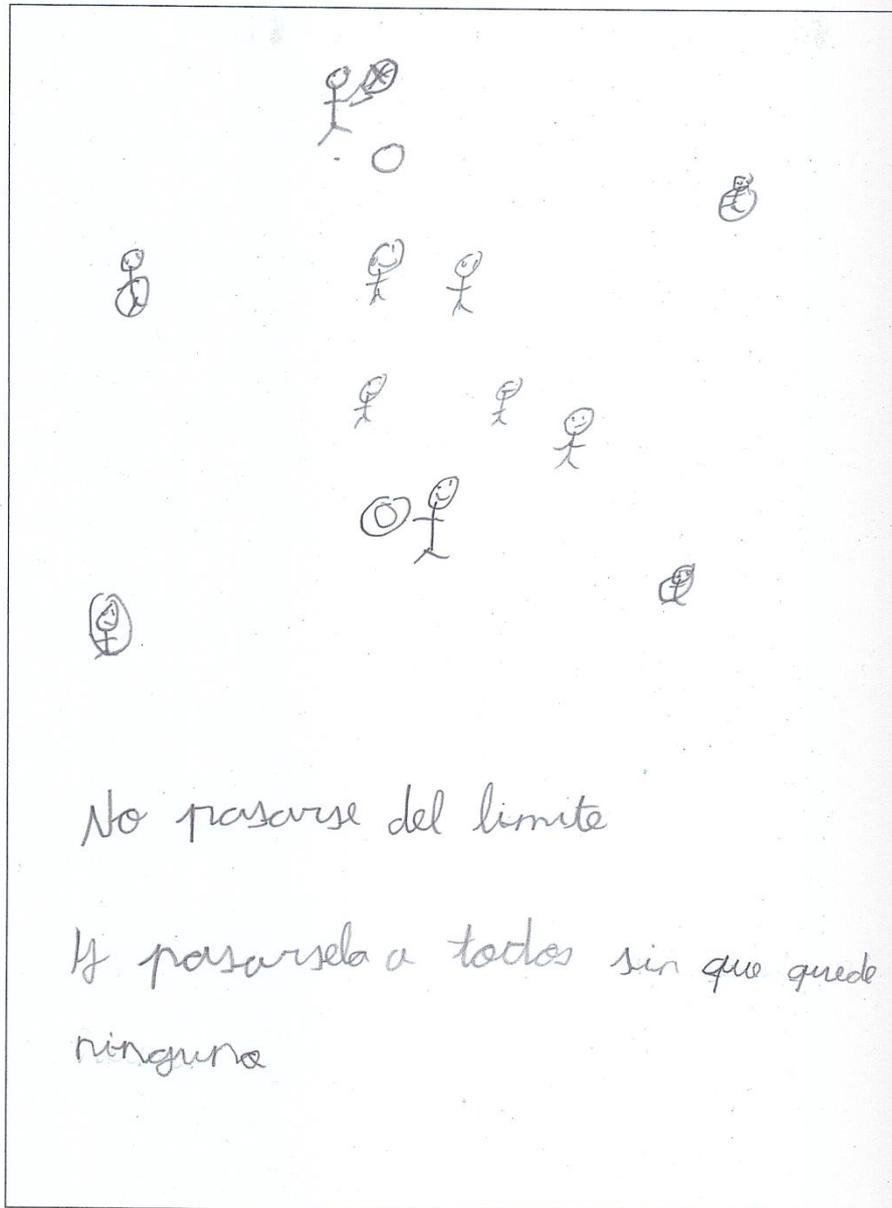
ATAQUE: (cuando te tocaba batear, ¿cómo lo hacías?, ¿a dónde lanzabas?, ¿por qué?, y ¿cuándo pasabas para que tu compañero batease?)

esgira el bate y bateaba a la derecha pa que tardasen mas. y se lo pasamos a todos.

DEFENSA: (cuando os tocaba recoger el móvil ¿cómo os distribuáis por el campo?, ¿por qué?, ¿Qué hacíais para tardar menos en llevar el móvil a la base?)

haciamos pasarnos el movil a todos y la bateamos la metemos el la base

DISEÑA UN JUEGO SIMILAR A LOS REALIZADOS Y AÑADE UNA NORMA NUEVA. PUEDES HACER UN DIBUJO PARA AYUDAR EN SU COMPRESIÓN



PATRICIO

# Juegos modificados de bate y campo

DEFINE JUEGOS MODIFICADOS DE BATE Y CAMPO CON TUS PALABRAS

Bate y móvil - tienes que tirarle el balón al bateador y lo batea, y si lo coge el equipo defensor pin que toque el suelo, es 1 vuelta más para los defensores.

ENUMERA LAS DIFERENTES TÁCTICAS QUE UTILIZASTE CON LOS COMPAÑEROS EN LOS DIFERENTES CASOS.

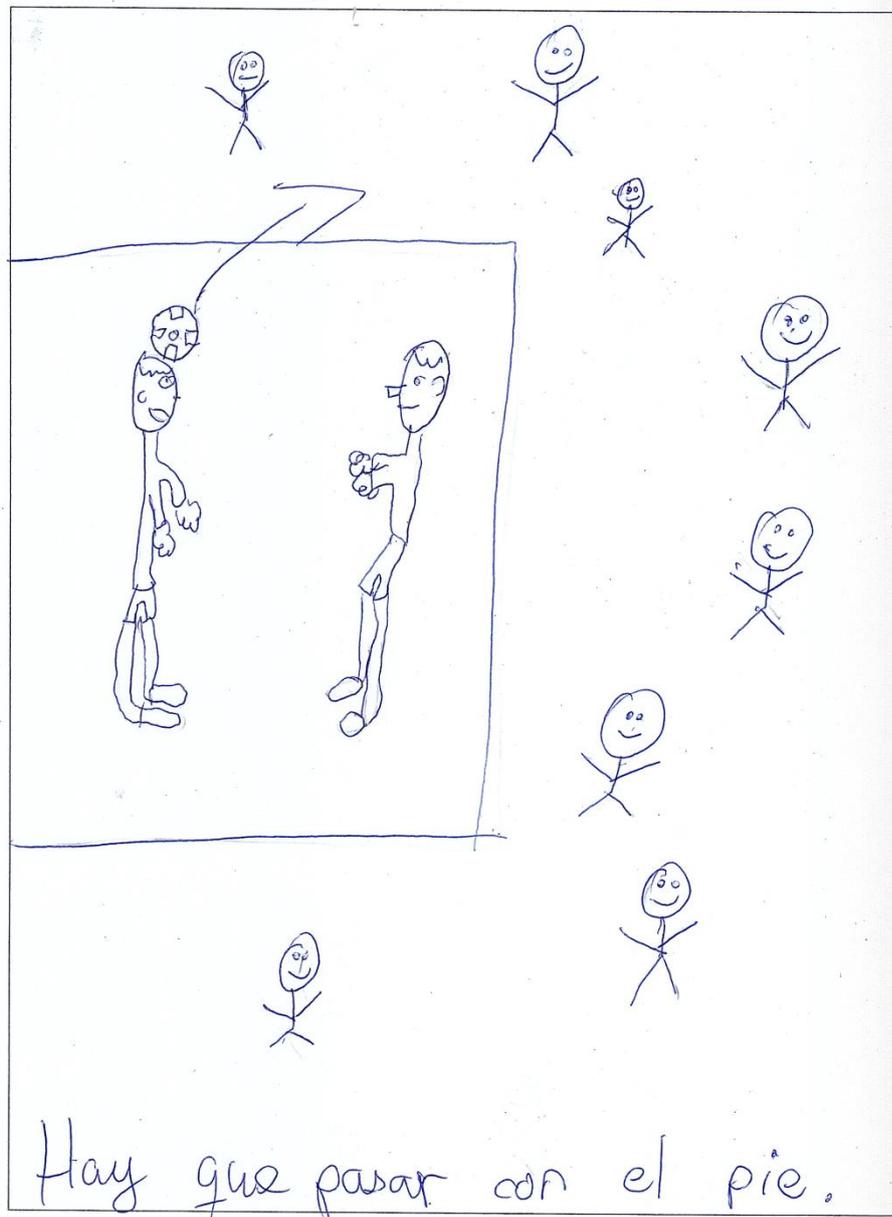
ATAQUE: (cuando te tocaba batear, ¿cómo lo hacías?, ¿a dónde lanzabas?, ¿por qué?, y ¿cuándo pasabas para que tu compañero batease?)

-bata con el bate. A donde no había gente, para que no ganaran +1 vuelta. Cuando se decían Rubén, Puri y Alberto.

DEFENSA: (cuando os tocaba recoger el móvil ¿cómo os distribuíais por el campo?, ¿por qué?, ¿Qué hacíais para tardar menos en llevar el móvil a la base?)

Cada uno por una zona. Para poder recogerle al suelo, ~~pasáramos~~ Pasáramos lo.

DISEÑA UN JUEGO SIMILAR A LOS REALIZADOS Y AÑADE UNA NORMA NUEVA. PUEDES HACER UN DIBUJO PARA AYUDAR EN SU COMPRESIÓN



PEDRO

## Juegos modificados de bate y campo

DEFINE JUEGOS MODIFICADOS DE BATE Y CAMPO CON TUS PALABRAS

En vez de dar al jugador con el balón lo dejaba en una base, y en vez de correr una carrera fobs.

ENUMERA LAS DIFERENTES TÁCTICAS QUE UTILIZASTE CON LOS COMPAÑEROS EN LOS DIFERENTES CASOS.

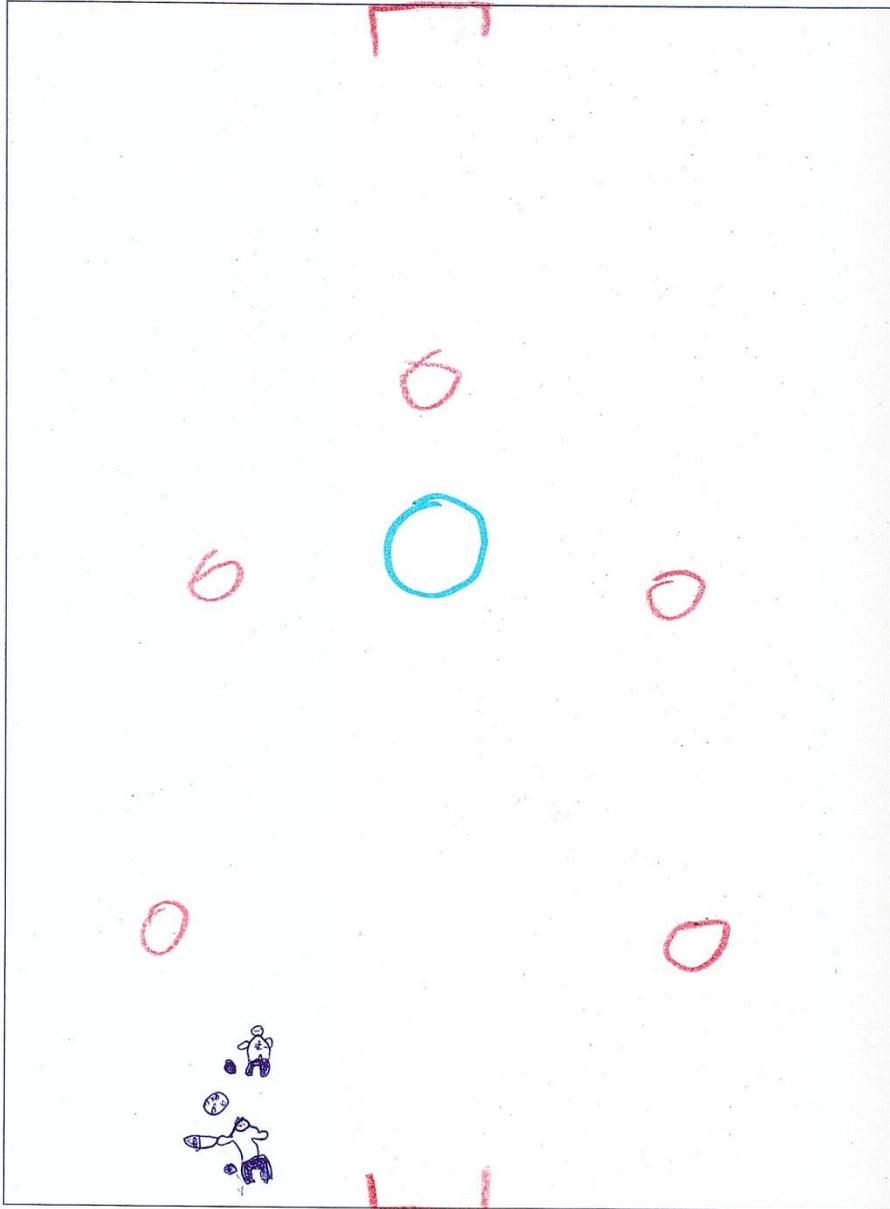
ATAQUE: (cuando te tocaba batear, ¿cómo lo hacías?, ¿a dónde lanzabas?, ¿por qué?, y ¿cuándo pasabas para que tu compañero batease?)

Batear: Tiraba hacia atrás  
 ¿Por qué?: Porque era más difícil  
 pasar: ~~jugador~~ jugador

DEFENSA: (cuando os tocaba recoger el móvil ¿cómo os distribuíais por el campo?, ¿por qué?, ¿Qué hacíais para tardar menos en llevar el móvil a la base?)

Muy esparcido para que fuera más fácil, y nos pasábamos

DISEÑA UN JUEGO SIMILAR A LOS REALIZADOS Y AÑADE UNA NORMA NUEVA. PUEDES HACER UN DIBUJO PARA AYUDAR EN SU COMPRESIÓN



El jugador que batea, si mete gol es un hon run, el resto es como el beisbol

## MAFALDA

# Juegos modificados de bate y campo

DEFINE JUEGOS MODIFICADOS DE BATE Y CAMPO CON TUS PALABRAS

Son juegos en los que bateas con un bate, después dejas el bate en el suelo y luego corres hasta una base. Pero claro, debes llegar a la base antes de que el balón llegue a su base. Porque sino, estás eliminado.

ENUMERA LAS DIFERENTES TÁCTICAS QUE UTILIZASTE CON LOS COMPAÑEROS EN LOS DIFERENTES CASOS.

ATAQUE: (cuando te tocaba batear, ¿cómo lo hacías?, ¿a dónde lanzabas?, ¿por qué?, y ¿cuándo pasabas para que tu compañero batease?)

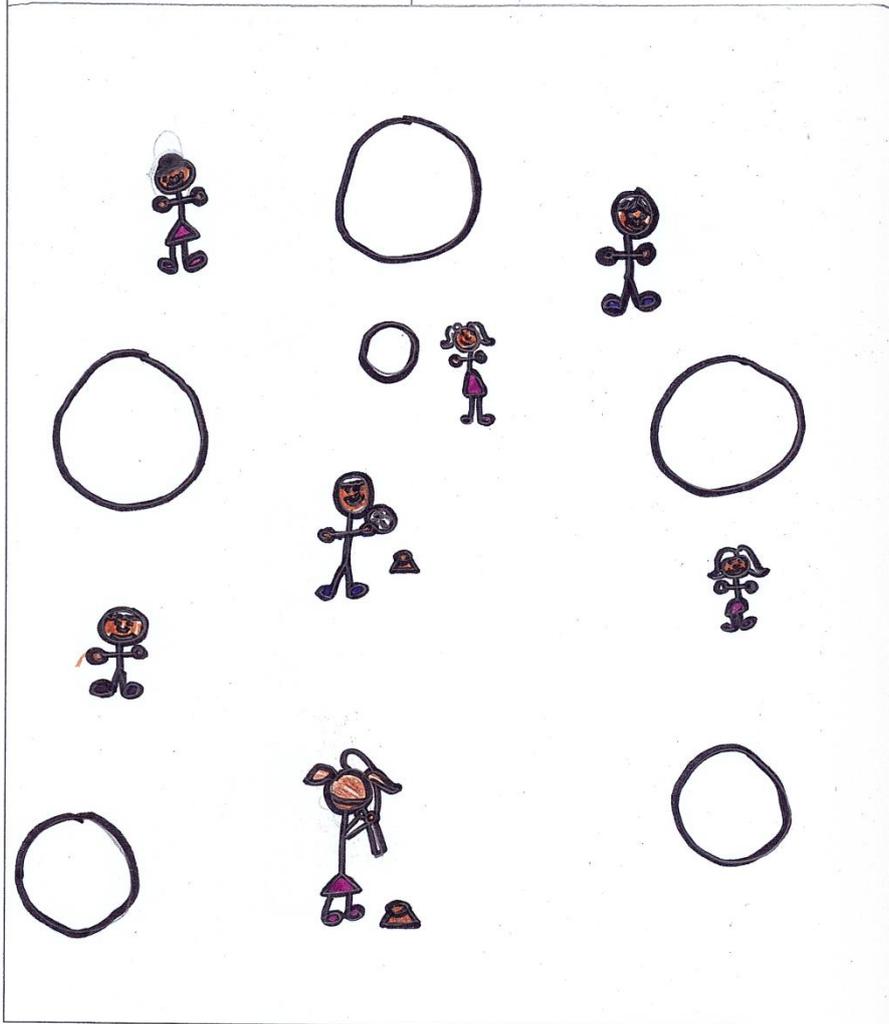
Poniendo una mano en el lado blanco y otra en el lado azul. Lanzaba a un sitio a donde el otro equipo le resultase más difícil cogerla. Porque así podía llegar a más bases en menos tiempo.

DEFENSA: (cuando os tocaba recoger el móvil ¿cómo os distribuíais por el campo?, ¿por qué?, ¿qué hacíais para tardar menos en llevar el móvil a la base?)

Cada uno se paraba por un lado, para que al sitio al que llegase la pelota siempre hubiera una persona. Porque así tardábamos menos. Pasar la pelota a la persona que estuviera más cerca de la base donde teníamos que colocar la pelota.

DISEÑA UN JUEGO SIMILAR A LOS REALIZADOS Y AÑADE UNA NORMA NUEVA. PUEDES HACER UN DIBUJO PARA AYUDAR EN SU COMPRESIÓN

Tienen que estar Normas: eliminados 10 batea- dores para poder cam- biar de equipo.	Pero a cambio tiene que haber más defensores que ba- teadores. Los bateadores batean 3 veces.
--	--



BRANDY

# Juegos modificados de bate y campo

DEFINE JUEGOS MODIFICADOS DE BATE Y CAMPO CON TUS PALABRAS

Son los juegos que se parecen al beisball pero tienen normas diferentes o similares.

ENUMERA LAS DIFERENTES TÁCTICAS QUE UTILIZASTE CON LOS COMPAÑEROS EN LOS DIFERENTES CASOS.

ATAQUE: (cuando te tocaba batear, ¿cómo lo hacías?, ¿a dónde lanzabas?, ¿por qué?, y ¿cuándo pasabas para que tu compañero batease?)

Cuando tiran pues tiran para arriba y es más fácil darle a donde me solía porque cuando la lanzaban no sabía a donde tirarla ni lo daba.

DEFENSA: (cuando os tocaba recoger el móvil ¿cómo os distribuíais por el campo?, ¿por qué?, ¿Qué hacíais para tardar menos en llevar el móvil a la base?)

Sobre todo a la derecha porque solía ir más por la derecha luego unos por el medio y uno o dos por el la base pasarla.

DISEÑA UN JUEGO SIMILAR A LOS REALIZADOS Y AÑADE UNA NORMA NUEVA. PUEDES HACER UN DIBUJO PARA AYUDAR EN SU COMPRESIÓN

<p>te tiran la pelota y tu ca das con el bate.</p> 	<p>Un jugador de el <del>equipo</del> contrario tiene que correr a la base</p> 
<p>Se repite lo de batear con otro jugador. y tiene que tirar lo antes mas lejos posible para que lo metan mas rapido en la base y eliminar al que corre.</p> 	<p>y cuando pasen to eliminan a todos se cambia de posicion y el ganador es el que mas vueltas den</p> 

MILO

# Juegos modificados de bate y campo

DEFINE JUEGOS MODIFICADOS DE BATE Y CAMPO CON TUS PALABRAS

son juegos predefinidos con nuestras normas que ponemos en clase después de jugar.

ENUMERA LAS DIFERENTES TÁCTICAS QUE UTILIZASTE CON LOS COMPAÑEROS EN LOS DIFERENTES CASOS.

ATAQUE: (cuando te tocaba batear, ¿cómo lo hacías?, ¿a dónde lanzabas?, ¿por qué?, y ¿cuándo pasabas para que tu compañero batease?)

Donde mas lejos estaba la base donde hay que dar. Por donde tirara mejor

DEFENSA: (cuando os tocaba recoger el móvil ¿cómo os distribuíais por el campo?, ¿por qué?, ¿Qué hacíais para tardar menos en llevar el móvil a la base?)

Intentando cubrir todos los espacios. Ir la parada al compañero mas cercano a la base que había que dar.



GERÓNIMO

# Juegos modificados de bate y campo

DEFINE JUEGOS MODIFICADOS DE BATE Y CAMPO CON TUS PALABRAS

Pues es un juego en el que hay un bateador y un pasador, también hay gente que defiende. Consiste en que el pasador se la da al bateador, el bateador la tiene que tirar lo más fuerte que pueda y lanzarlo hasta una base, y los defensores cogen el balón

ENUMERA LAS DIFERENTES TÁCTICAS QUE UTILIZASTE CON LOS COMPAÑEROS EN LOS DIFERENTES CASOS.

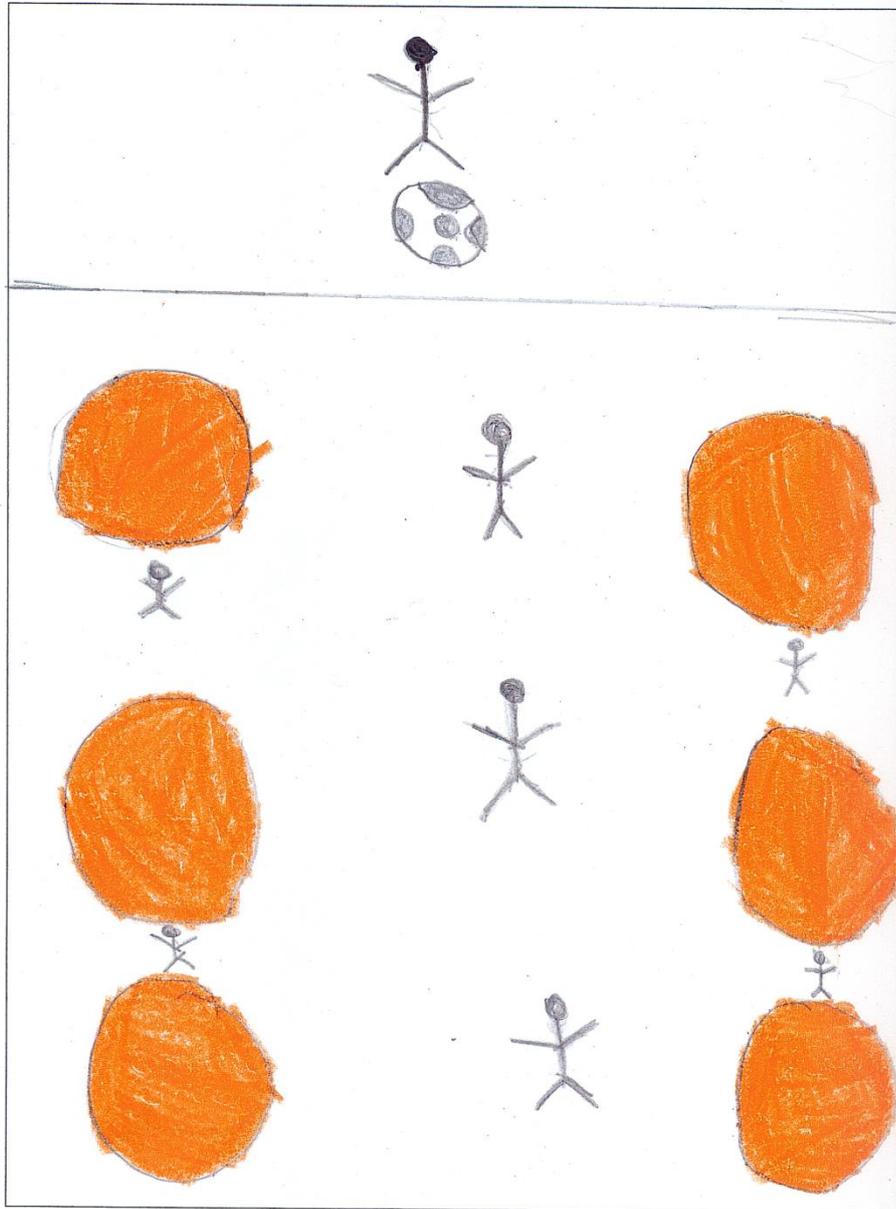
ATAQUE: (cuando te tocaba batear, ¿Cómo lo hacías?, ¿a dónde lanzabas?, ¿por qué?, y ¿cuándo pasabas para que tu compañero batease?)

región el bate y lo lanzaba a una zona que no hubiese nadie, porque tardarían más en coger el móvil, y les pasaba ~~lo~~ y un poco elevado para que lo doren lo mejor posible

DEFENSA: (cuando os tocaba recoger el móvil ¿cómo os distribuíais por el campo?, ¿por qué?, ¿Qué hacíais para tardar menos en llevar el móvil a la base?)

Nos distribuíamos por las zonas que eran esquinas, por el centro y por las cadenas, y nos poníamos allí porque son, en un principio, las que son las zonas más difíciles, nos la pasábamos entre nosotros para tardar menos en llevar el móvil a la base

DISEÑA UN JUEGO SIMILAR A LOS REALIZADOS Y AÑADE UNA NORMA NUEVA. PUEDES HACER UN DIBUJO PARA AYUDAR EN SU COMPRESIÓN



Se añadió que para batear se batea con el pie y con un balón de fútbol

VILMA

## Juegos modificados de bate y campo

DEFINE JUEGOS MODIFICADOS DE BATE Y CAMPO CON TUS PALABRAS

Pues por ejemplo en el beisbol uno se pone con el bate y otro miembro del equipo le tira la bola y el que batea tiene que ir a tocar los bases que pueda y cuando el otro equipo cuando meta la bola en la base se tiene que parar.

ENUMERA LAS DIFERENTES TÁCTICAS QUE UTILIZASTE CON LOS COMPAÑEROS EN LOS DIFERENTES CASOS.

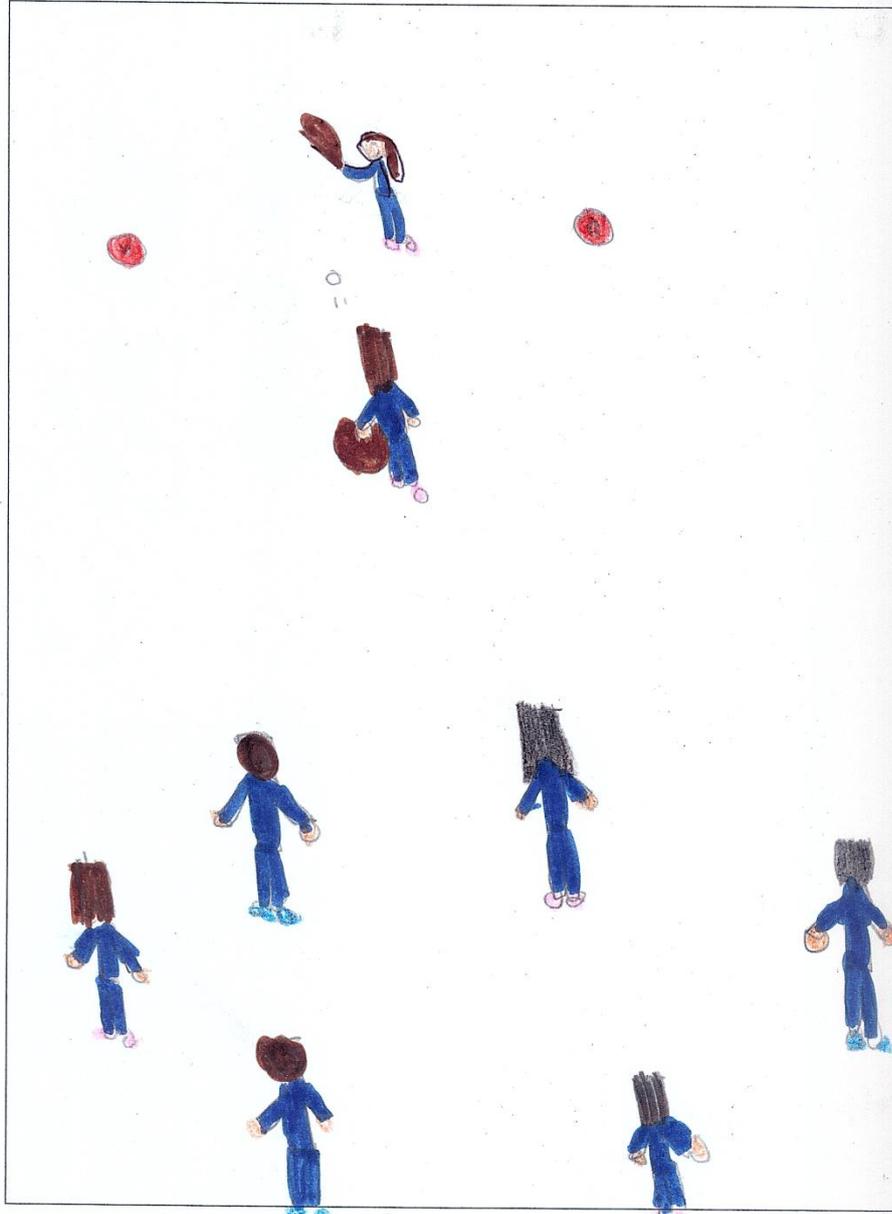
ATAQUE: (cuando te tocaba batear, ¿cómo lo hacías?, ¿a dónde lanzabas?, ¿por qué?, y ¿cuándo pasabas para que tu compañero batease?)

Pues bateando lanzaba a un lado lo hacia para que resultara más difícil.

DEFENSA: (cuando os tocaba recoger el móvil ¿cómo os distribuáis por el campo?, ¿por qué?, ¿Qué hacíais para tardar menos en llevar el móvil a la base?)

Por los lados y el medio para cogerte pasar a los compañeros

DISEÑA UN JUEGO SIMILAR A LOS REALIZADOS Y AÑADE UNA NORMA NUEVA. PUEDES HACER UN DIBUJO PARA AYUDAR EN SU COMPRESIÓN



Norma: Pues yo haria mas grande el limite de correr

SABRINA

## Juegos modificados de bate y campo

DEFINE JUEGOS MODIFICADOS DE BATE Y CAMPO CON TUS PALABRAS

Pasarse el balón, no tirar el bate y subir  
a las espalderas y tocar arriba

ENUMERA LAS DIFERENTES TÁCTICAS QUE UTILIZASTE CON LOS  
COMPAÑEROS EN LOS DIFERENTES CASOS.

ATAQUE: (cuando te tocaba batear, ¿cómo lo hacías?, ¿a dónde lanzabas?, ¿por  
qué?, y ¿cuándo pasabas para que tu compañero batease?)

Cogiendo el balón y lanzaba, a un lado, para  
que así los que cogían el balón fueran más  
despacio y así dar las vueltas posibles  
tirársela bien para que pudiese dar las vueltas  
en ve de estar eliminado

DEFENSA: (cuando os tocaba recoger el móvil ¿cómo os distribuíais por el  
campo?, ¿por qué?, ¿Qué hacíais para tardar menos en llevar el móvil a la  
base?)

Pasandonosela porque así se hacía más fácil  
pasandola

DISEÑA UN JUEGO SIMILAR A LOS REALIZADOS Y AÑADE UNA NORMA NUEVA. PUEDES HACER UN DIBUJO PARA AYUDAR EN SU COMPRESIÓN



Uno batea y va corriendo hacia los 5 aros y cuando pasa los 5 aros tiene que tirar a la canasta, si no encesta solo tiene 3 intentos y si falla los 3 intentos estaría eliminado

DORA

# Juegos modificados de bate y campo

DEFINE JUEGOS MODIFICADOS DE BATE Y CAMPO CON TUS PALABRAS

Señ juegos que se asimilan a un deporte dado

ENUMERA LAS DIFERENTES TÁCTICAS QUE UTILIZASTE CON LOS  
COMPAÑEROS EN LOS DIFERENTES CASOS.

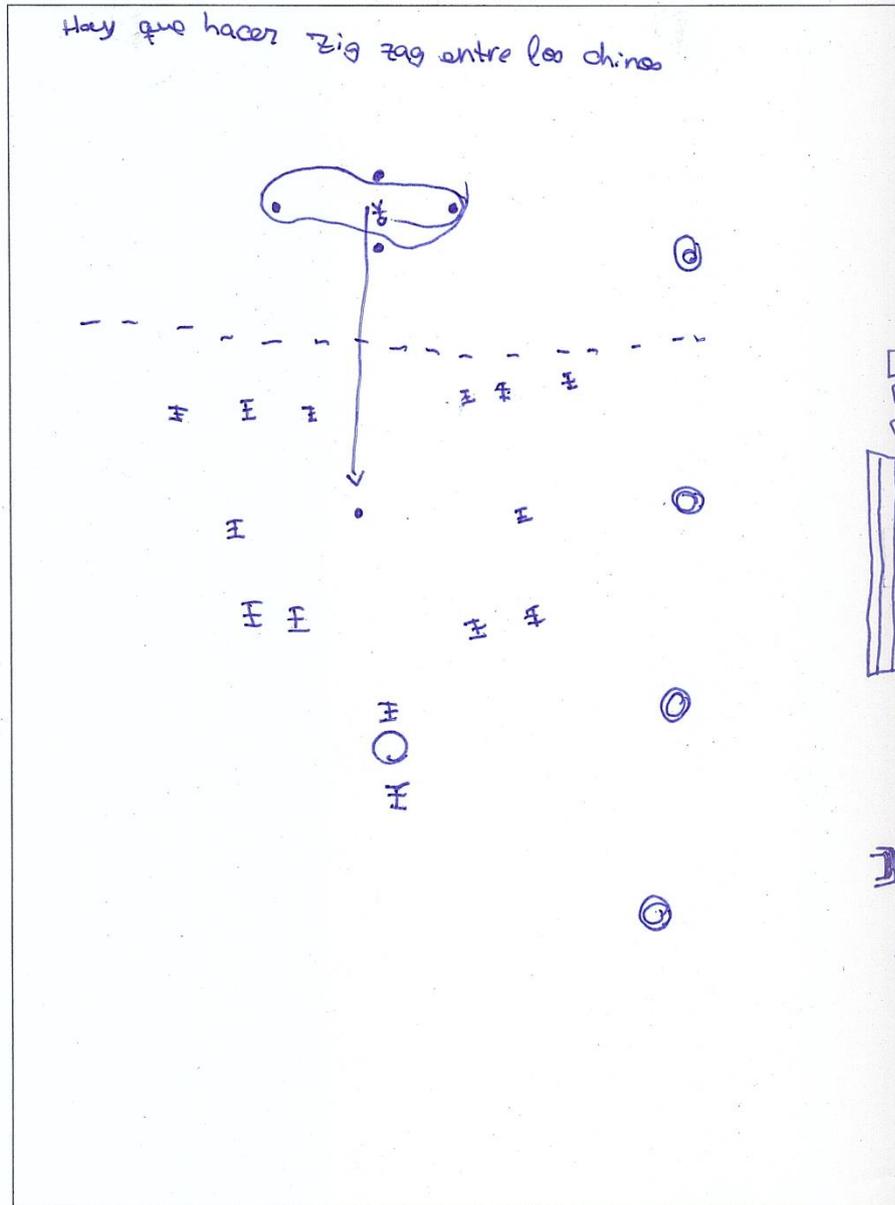
ATAQUE: (cuando te tocaba batear, ¿Cómo lo hacías?, ¿a dónde lanzabas?, ¿por  
qué?, y ¿cuándo pasabas para que tu compañero batease?)

intentar balancear a los lados, para distraerlos y  
cuando no lo hiciera

DEFENSA: (cuando os tocaba recoger el móvil ¿cómo os distribuíais por el  
campo?, ¿por qué?, ¿Qué hacíais para tardar menos en llevar el móvil a la  
base?)

por todo el campo, pasarlo a todos

DISEÑA UN JUEGO SIMILAR A LOS REALIZADOS Y AÑADE UNA NORMA NUEVA. PUEDES HACER UN DIBUJO PARA AYUDAR EN SU COMPRESIÓN



SCAR

# Juegos modificados de bate y campo

DEFINE JUEGOS MODIFICADOS DE BATE Y CAMPO CON TUS PALABRAS

Juegos modificados del béisbol y  
a los que se les añadían normas

ENUMERA LAS DIFERENTES TÁCTICAS QUE UTILIZASTE CON LOS  
COMPAÑEROS EN LOS DIFERENTES CASOS.

ATAQUE: (cuando te tocaba batear, ¿cómo lo hacías?, ¿a dónde lanzabas?, ¿por  
qué?, y ¿cuándo pasabas para que tu compañero batease?)

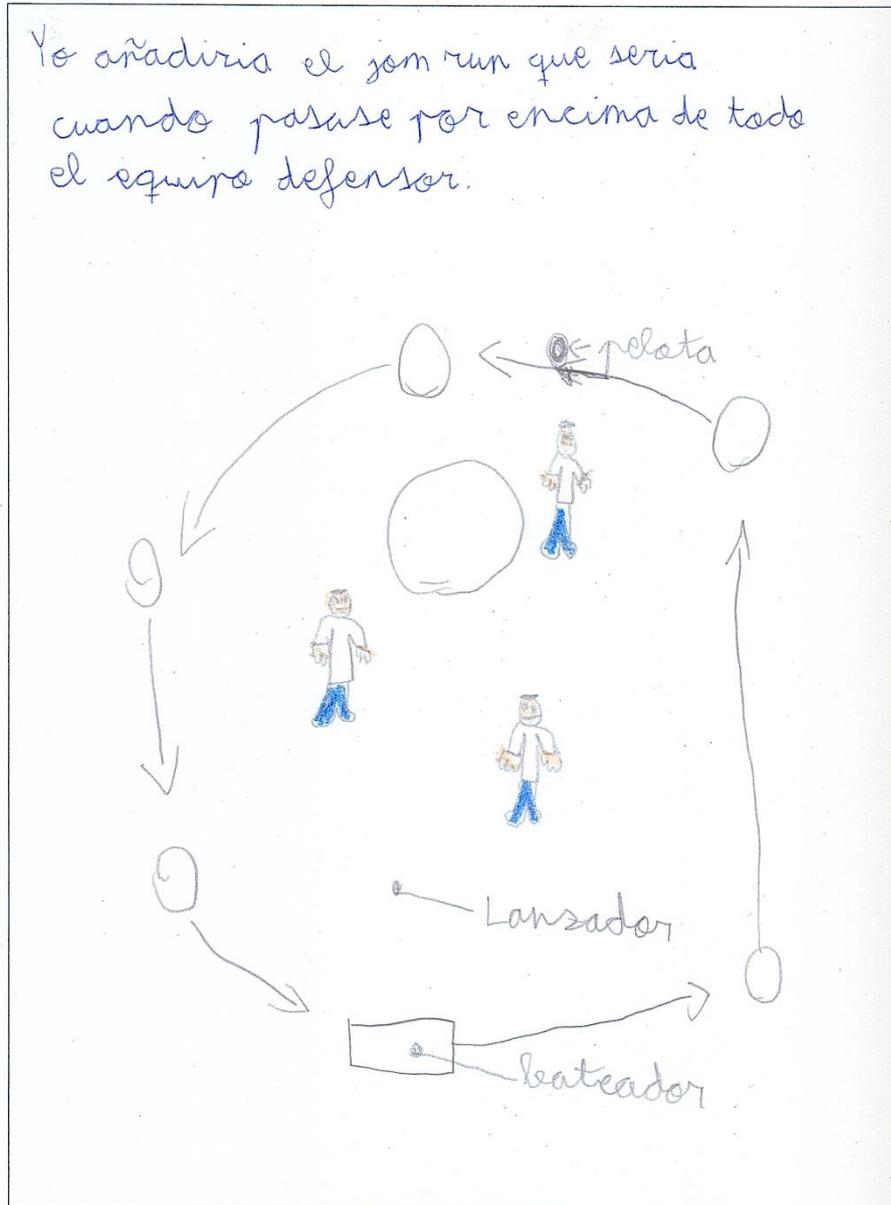
Lanzaba el balón hacia la izquierda  
y pasaba el balón bomeado

DEFENSA: (cuando os tocaba recoger el móvil ¿cómo os distribuíais por el  
campo?, ¿por qué?, ¿Qué hacíais para tardar menos en llevar el móvil a la  
base?)

Te pasaba el balón a los compañeros  
y estaba con todos dispersos por el  
campo

DISEÑA UN JUEGO SIMILAR A LOS REALIZADOS Y AÑADE UNA NORMA NUEVA. PUEDES HACER UN DIBUJO PARA AYUDAR EN SU COMPRESIÓN

Yo añadiría el jon run que sería cuando pasase por encima de todo el equipo defensor.



ELLY

## Juegos modificados de bate y campo

DEFINE JUEGOS MODIFICADOS DE BATE Y CAMPO CON TUS PALABRAS

Los juegos de bate y campo son un grupo de personas primero sale uno de a la pelota y la tira donde quiera corre todas las vueltas posibles hasta que la dan con el balón.

ENUMERA LAS DIFERENTES TÁCTICAS QUE UTILIZASTE CON LOS COMPAÑEROS EN LOS DIFERENTES CASOS.

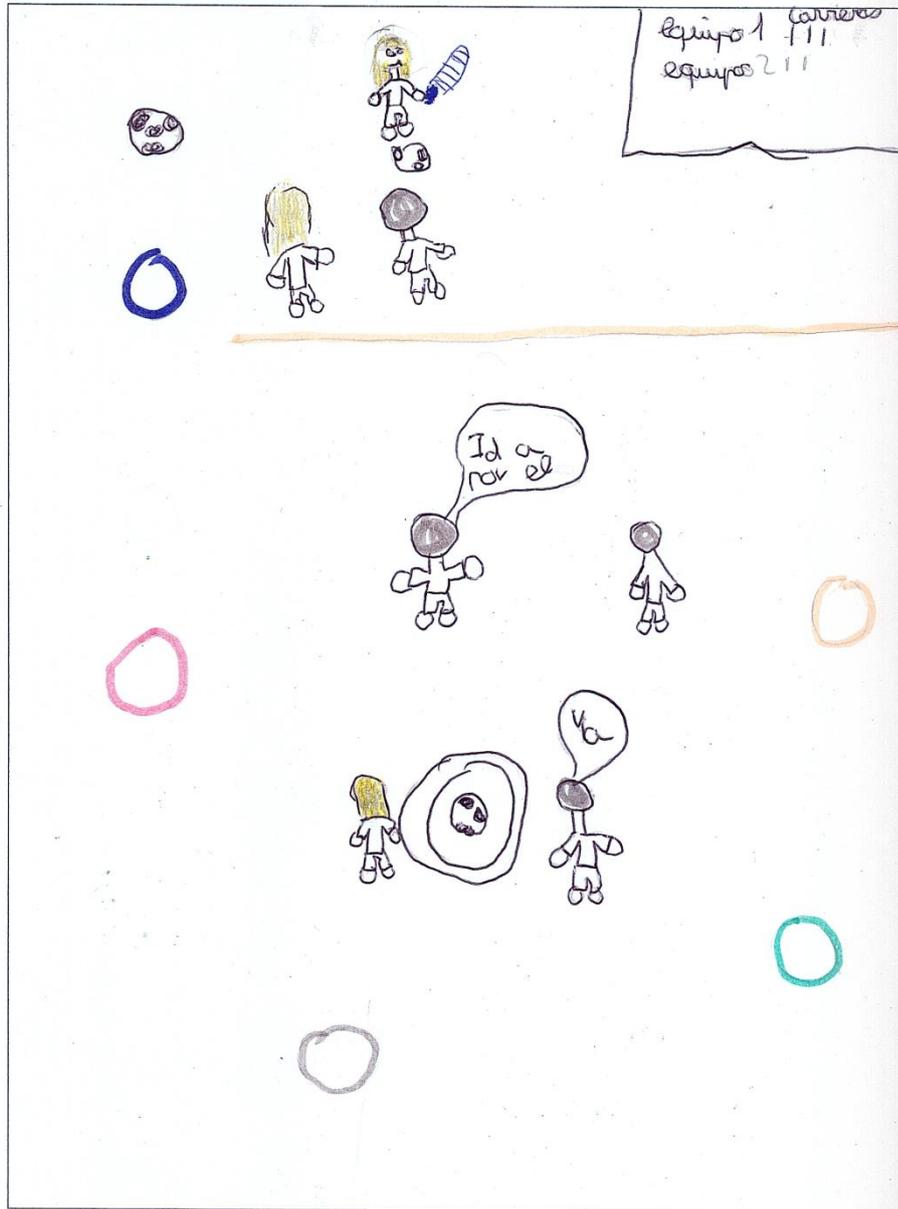
ATAQUE: (cuando te tocaba batear, ¿cómo lo hacías?, ¿a dónde lanzabas?, ¿por qué?, y ¿cuándo pasabas para que tu compañero batease?)

Pues al compañero que tocaba lanzarme la pelota le decía que tirara alto para batear mejor y yo le lanzaba hacia los lados para que el equipo contrario tardara más en llegarle a la base.

DEFENSA: (cuando os tocaba recoger el móvil ¿cómo os distribuíais por el campo?, ¿por qué?, ¿qué hacíais para tardar menos en llevar el móvil a la base?)

~~El equipo~~ nos pasábamos el balón al que estuviera más lejos para tardar lo menos posible en llegarle a la base.

DISEÑA UN JUEGO SIMILAR A LOS REALIZADOS Y AÑADE UNA NORMA NUEVA. PUEDES HACER UN DIBUJO PARA AYUDAR EN SU COMPRENSIÓN



línea de seguridad

KITTY

## Juegos modificados de bate y campo

DEFINE JUEGOS MODIFICADOS DE BATE Y CAMPO CON TUS PALABRAS

Hay 2 grupos el equipo atacante que bateaba y el equipo defensor que cogía el móvil.

ENUMERA LAS DIFERENTES TÁCTICAS QUE UTILIZASTE CON LOS COMPAÑEROS EN LOS DIFERENTES CASOS.

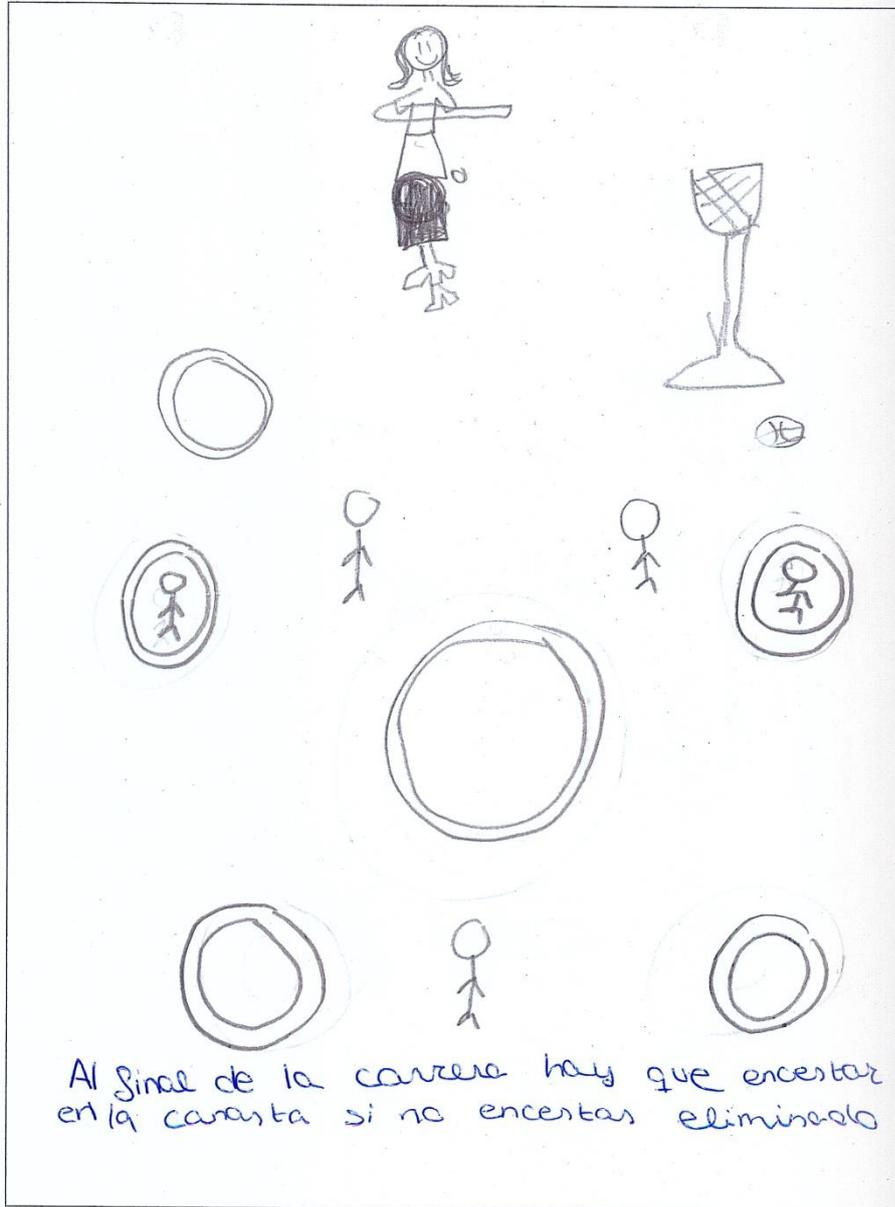
ATAQUE: (cuando te tocaba batear, ¿cómo lo hacías?, ¿a dónde lanzabas?, ¿por qué?, y ¿cuándo pasabas para que tu compañero batease?)

Bateaba fuerte, lanzaba un poco lejos para tener pas tiempo para correr, cuando se le veía concentrado

DEFENSA: (cuando os tocaba recoger el móvil ¿cómo os distribuíais por el campo?, ¿por qué?, ¿Qué hacíais para tardar menos en llevar el móvil a la base?)

Unos cerca, otros lejos y uno en el aire para ir pasándonoslos, Nos íbamos pasando el móvil

DISEÑA UN JUEGO SIMILAR A LOS REALIZADOS Y AÑADE UNA NORMA NUEVA. PUEDES HACER UN DIBUJO PARA AYUDAR EN SU COMPRENSIÓN



LISA

## Juegos modificados de bate y campo

DEFINE JUEGOS MODIFICADOS DE BATE Y CAMPO CON TUS PALABRAS

Son juegos similares a los verdaderos,  
pero nosotros ponemos nuestras propias  
reglas para mejorarlo.

ENUMERA LAS DIFERENTES TÁCTICAS QUE UTILIZASTE CON LOS  
COMPAÑEROS EN LOS DIFERENTES CASOS.

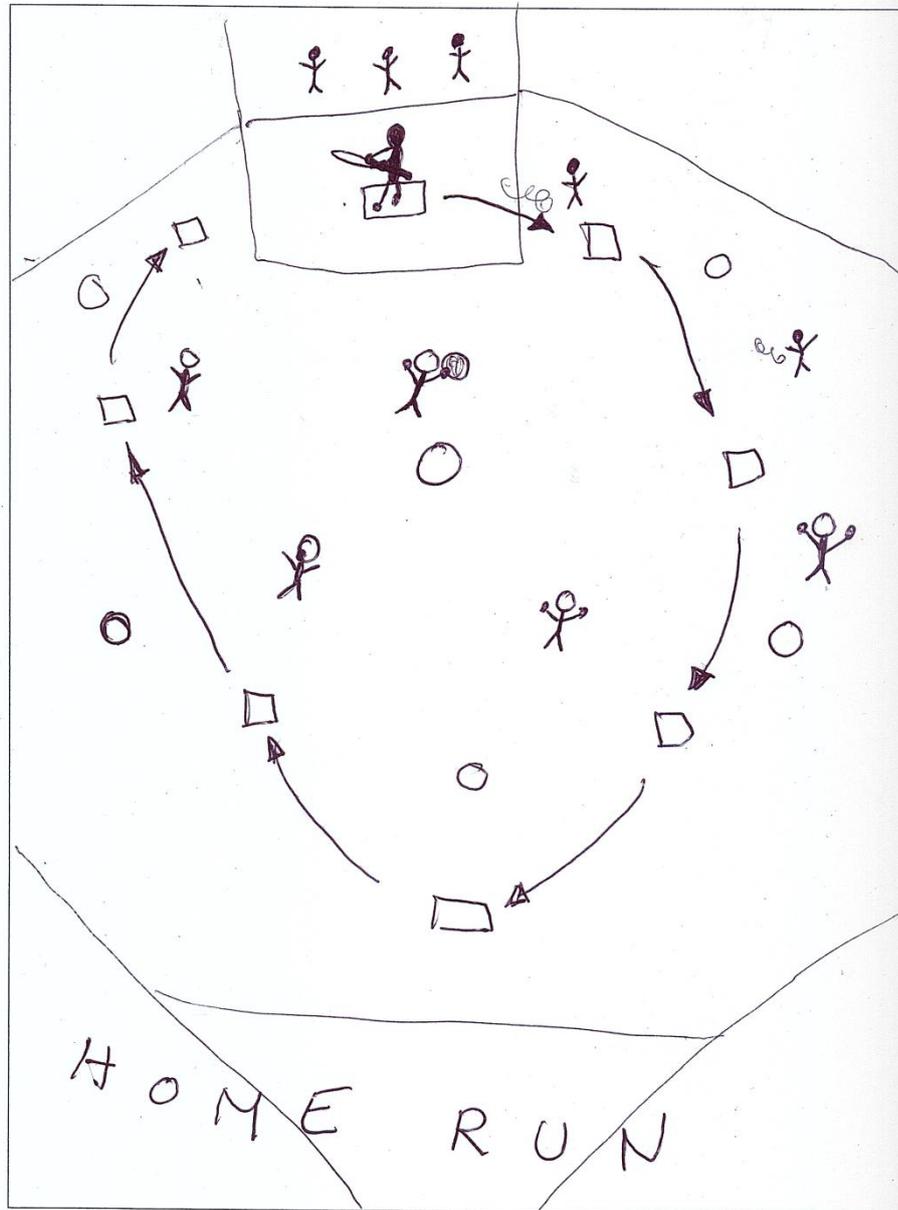
ATAQUE: (cuando te tocaba batear, ¿cómo lo hacías?, ¿a dónde lanzabas?, ¿por  
qué?, y ¿cuándo pasabas para que tu compañero batease?)

Lo cogía con las dos manos fuertemente, lanza-  
ba hacia la derecha y hacia delante porque  
era más difícil que la cogieran. le tiraba  
el balón arriba para que él la lanzara abajo.

DEFENSA: (cuando os tocaba recoger el móvil ¿cómo os distribuíais por el  
campo?, ¿por qué?, ¿Qué hacíais para tardar menos en llevar el móvil a la  
base?)

Por todo el campo, unos estaban delante  
para cogerlo, otros en el medio para pasar  
y algunos poros en la base para meterlo.

DISEÑA UN JUEGO SIMILAR A LOS REALIZADOS Y AÑADE UNA NORMA NUEVA. PUEDES HACER UN DIBUJO PARA AYUDAR EN SU COMPRENSIÓN



Hay que correr en sentido de las agujas del reloj.

PEPITO GRILLO

# Juegos modificados de bate y campo

DEFINE JUEGOS MODIFICADOS DE BATE Y CAMPO CON TUS PALABRAS

Son los juegos que se usan bate y golpeas el móvil.

ENUMERA LAS DIFERENTES TÁCTICAS QUE UTILIZASTE CON LOS COMPAÑEROS EN LOS DIFERENTES CASOS.

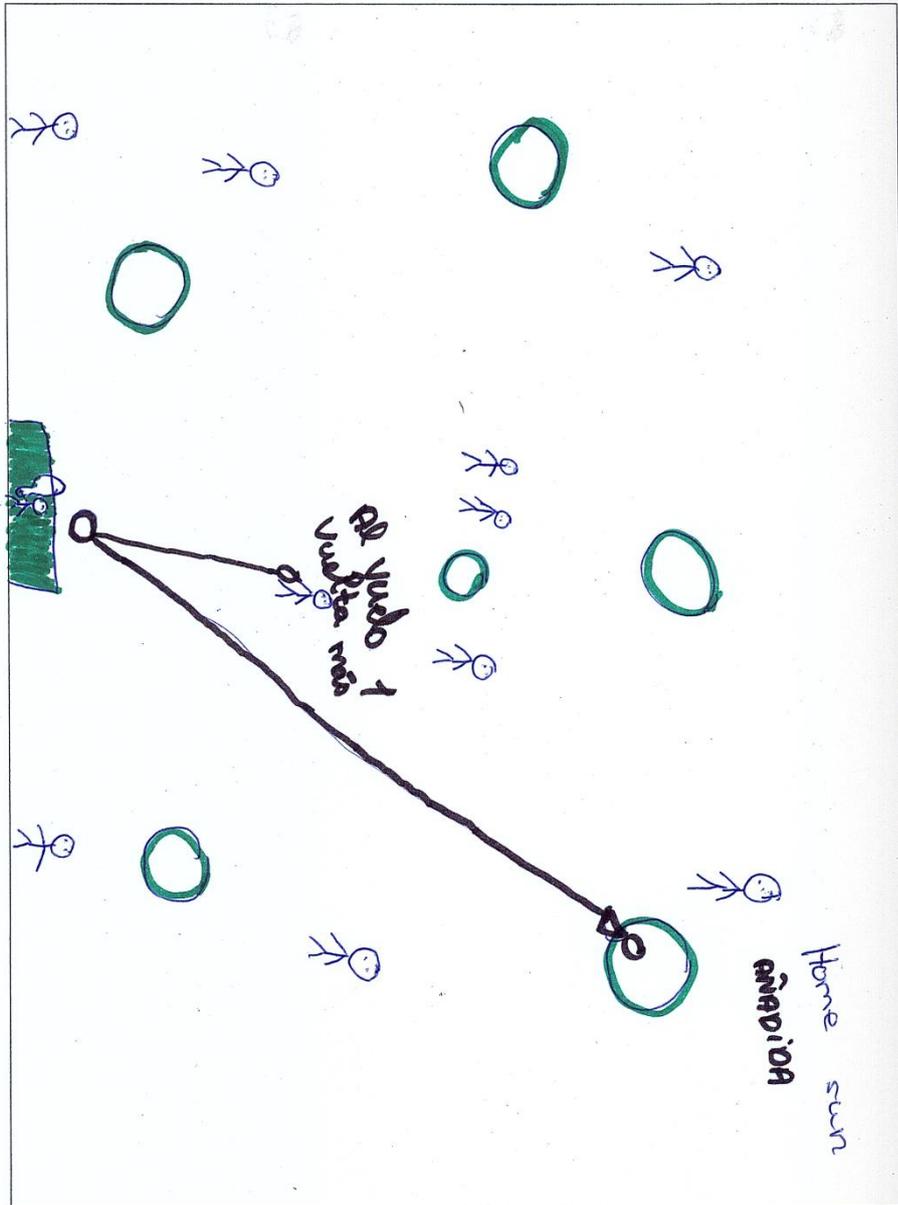
ATAQUE: (cuando te tocaba batear, ¿cómo lo hacías?, ¿a dónde lanzabas?, ¿por qué?, y ¿cuándo pasabas para que tu compañero batease?)

Solíamos intentar dar a los lados y que batara antes de que la pudiesen coger.

DEFENSA: (cuando os tocaba recoger el móvil ¿cómo os distribuíais por el campo?, ¿por qué?, ¿Qué hacíais para tardar menos en llevar el móvil a la base?)

Intentábamos estar por todo el campo y lo más rápido que pudiesemos para cogerlo al vuelo.

DISEÑA UN JUEGO SIMILAR A LOS REALIZADOS Y AÑADE UNA NORMA NUEVA. PUEDES HACER UN DIBUJO PARA AYUDAR EN SU COMPRESIÓN



XENA

# Juegos modificados de bate y campo

DEFINE JUEGOS MODIFICADOS DE BATE Y CAMPO CON TUS PALABRAS

ENUMERA LAS DIFERENTES TÁCTICAS QUE UTILIZASTE CON LOS  
COMPAÑEROS EN LOS DIFERENTES CASOS.

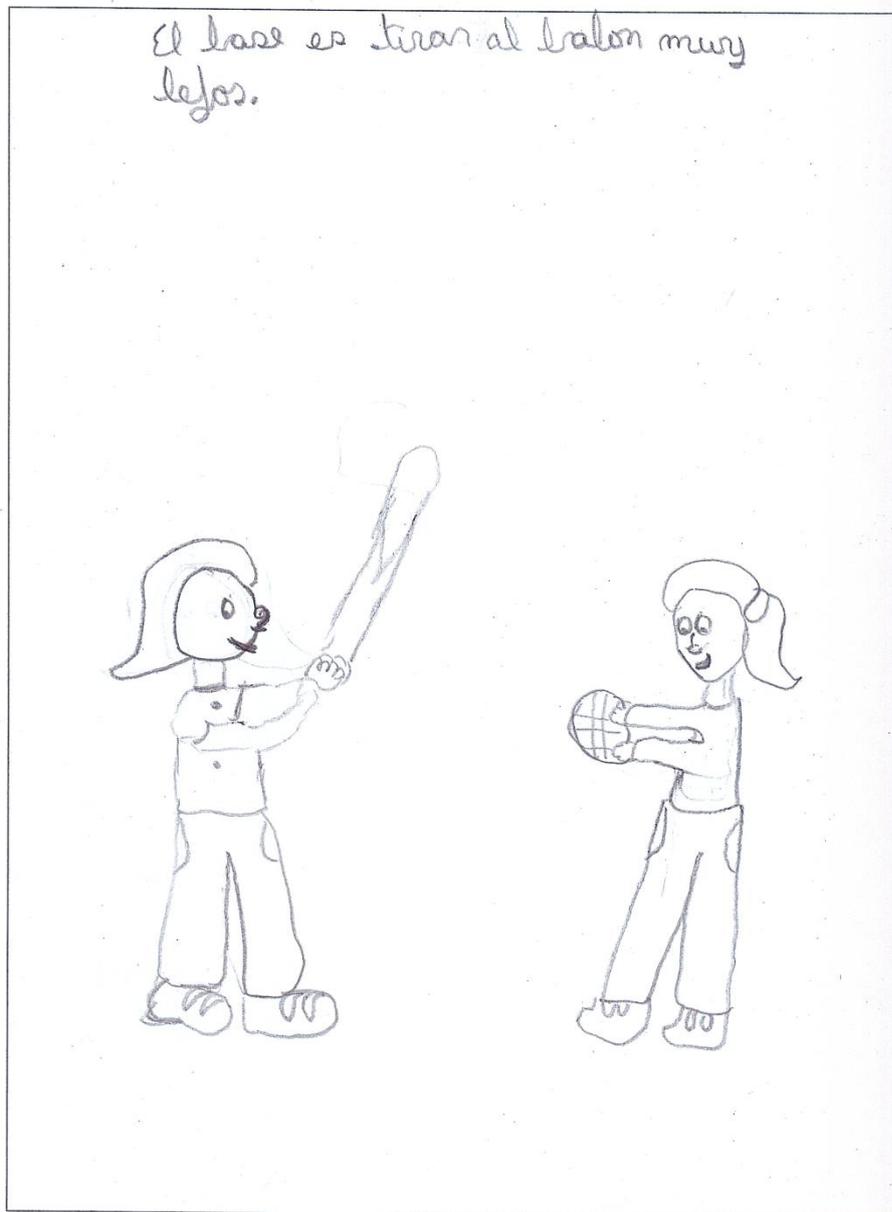
ATAQUE: (cuando te tocaba batear, ¿cómo lo hacías?, ¿a dónde lanzabas?, ¿por  
qué?, y ¿cuándo pasabas para que tu compañero batease?)

Lo pasaba al otro compañero pateando.  
lanzaba al otro compañero.  
yo pasaba rápida mente para  
que también otros paten.

DEFENSA: (cuando os tocaba recoger el móvil ¿cómo os distribuíais por el  
campo?, ¿por qué?, ¿Qué hacíais para tardar menos en llevar el móvil a la  
base?)

Por todos sitios que que tenían cogen el  
móvil para llevar al jugador. Compañeros  
tardaban pasando al compañero  
y hacer llegar al base.

DISEÑA UN JUEGO SIMILAR A LOS REALIZADOS Y AÑADE UNA NORMA NUEVA. PUEDES HACER UN DIBUJO PARA AYUDAR EN SU COMPRESIÓN



## APÉNDICE VI (b)

## FICHA DE EVALUACIÓN 5ºB

MEG

# Juegos modificados de bate y campo

DEFINE JUEGOS MODIFICADOS DE BATE Y CAMPO CON TUS PALABRAS

Juegos modificados son <sup>en</sup> los que hacemos una pequeña pausa, decimos lo que nos gusta o no y ponemos reglas nuevas.

ENUMERA LAS DIFERENTES TÁCTICAS QUE UTILIZASTE CON LOS COMPAÑEROS EN LOS DIFERENTES CASOS.

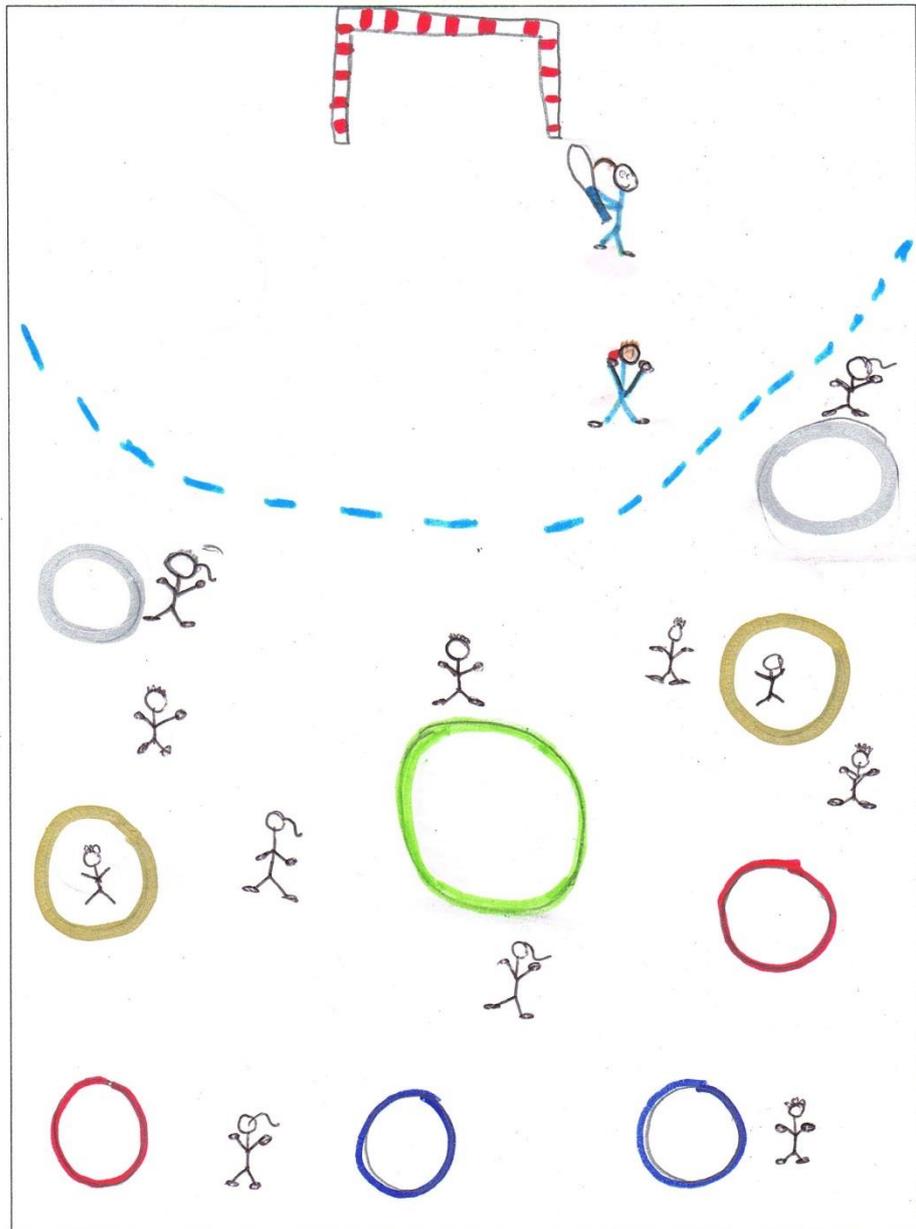
ATAQUE: (cuando te tocaba batear, ¿cómo lo hacías?, ¿a dónde lanzabas?, ¿por qué?, y ¿cuándo pasabas para que tu compañero batease?)

Para batear cogía el bate con una mano de la parte blanca y otra de la parte azul. lanzaba hacia la derecha porque había menos gente (cuando me ~~de~~) se pasaba cuando me decía ya y estaba preparado.

DEFENSA: (cuando os tocaba recoger el móvil ¿cómo os distribuáis por el campo?, ¿por qué?, ¿Qué hacíais para tardar menos en llevar el móvil a la base?)

Algunos nos poníamos delante del ~~to~~ límite para no pasarnos dentro de donde bateaban. Otros más atrás, otros cerca del arco y otros cerca de las bases. Porque así nos hace más fácil llegar a la base y si bateaban cualquiera podía coger la pelota y para llevar antes el móvil a la base hacíamos pasos.

DISEÑA UN JUEGO SIMILAR A LOS REALIZADOS Y AÑADE UNA NORMA NUEVA. PUEDES HACER UN DIBUJO PARA AYUDAR EN SU COMPRESIÓN



## RAPUNZEL

# Juegos modificados de bate y campo

DEFINE JUEGOS MODIFICADOS DE BATE Y CAMPO CON TUS PALABRAS

Son juegos en los que se batea una pelota y tienes que correr por distintas zonas que se llaman bases. Se parecen a otros juegos que no están modificados que tratan de lo mismo.

ENUMERA LAS DIFERENTES TÁCTICAS QUE UTILIZASTE CON LOS COMPAÑEROS EN LOS DIFERENTES CASOS.

ATAQUE: (cuando te tocaba batear, ¿cómo lo hacías?, ¿a dónde lanzabas?, ¿por qué?, y ¿cuándo pasabas para que tu compañero batease?)

Intentaba batear fuerte y con ganas, intentaba lanzar a los lados más vacíos para que tuvieran que correr más, intentaba tirar alto y ni muy fuerte ni muy flojo para darte mejor.

DEFENSA: (cuando os tocaba recoger el móvil ¿cómo os distribuíais por el campo?, ¿por qué?, ¿qué hacíais para tardar menos en llevar el móvil a la base?)

Unos cuantos estaban alone por si la tiraban cerca. Otros a los lados y otros atrás. Y siempre estaba cerca de la base para que si me la pasaban no tener que correr a la ella.



MAGGIE

## Juegos modificados de bate y campo

DEFINE JUEGOS MODIFICADOS DE BATE Y CAMPO CON TUS PALABRAS

Modificados es que las juegos podíamos cambiar algunas cosas, reglas y que había que batear y intentar que entrase dentro del campo.

ENUMERA LAS DIFERENTES TÁCTICAS QUE UTILIZASTE CON LOS COMPAÑEROS EN LOS DIFERENTES CASOS.

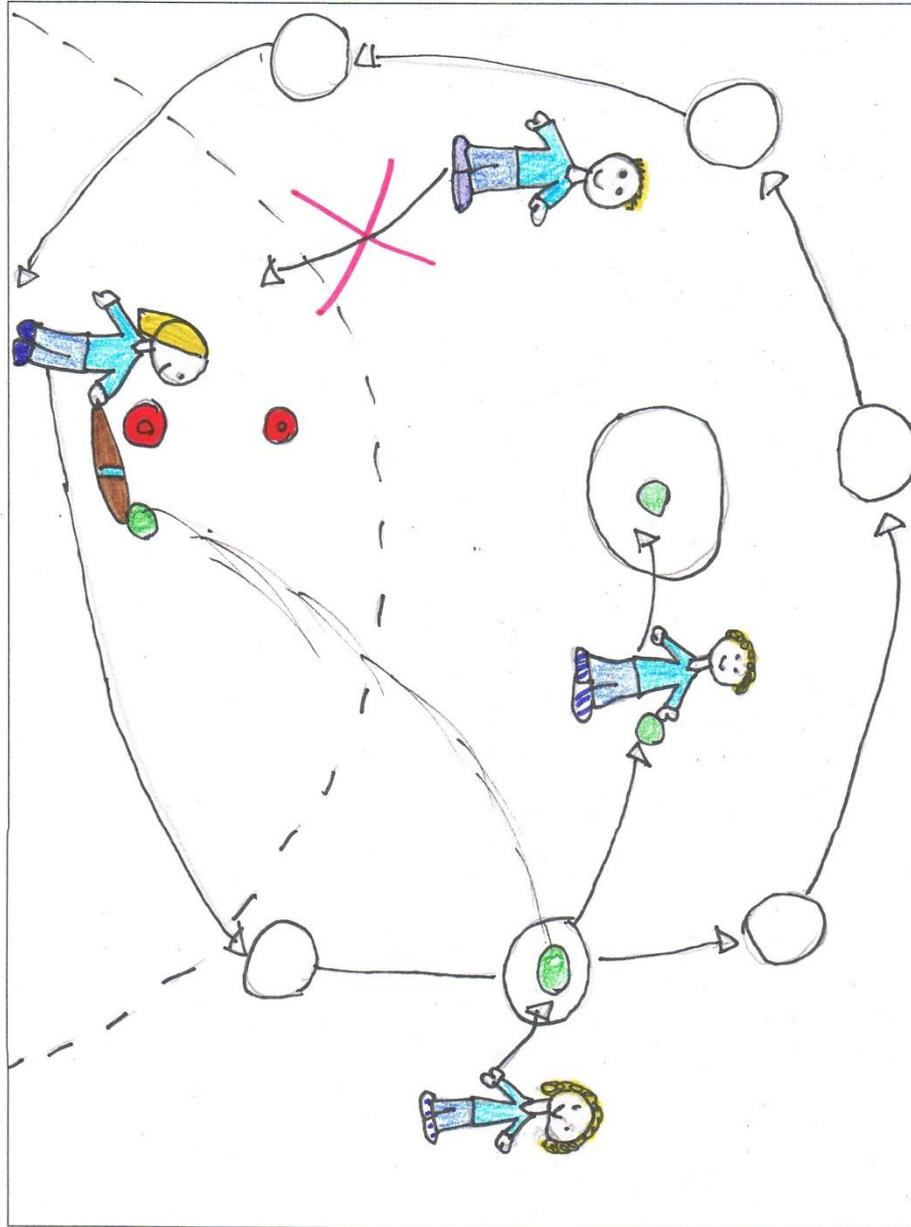
ATAQUE: (cuando te tocaba batear, ¿Cómo lo hacías?, ¿a dónde lanzabas?, ¿por qué?, y ¿cuándo pasabas para que tu compañero batease?)

Tiraba hacia la derecha y para abajo, cuando yo tiraba o bateaba se lo tiraba para intentar hacer más puntos.

DEFENSA: (cuando os tocaba recoger el móvil ¿cómo os distribuáis por el campo?, ¿por qué?, ¿Qué hacíais para tardar menos en llevar el móvil a la base?)

Nos distribuíamos uno por cada lado y los otros al fondo y así podíamos llegar antes al móvil, se lo pasaba a los compañeros para tardar menos.

DISEÑA UN JUEGO SIMILAR A LOS REALIZADOS Y AÑADE UNA NORMA NUEVA. PUEDES HACER UN DIBUJO PARA AYUDAR EN SU COMPRESIÓN



No pasar de la línea de rotas.

BOO

## Juegos modificados de bate y campo

DEFINE JUEGOS MODIFICADOS DE BATE Y CAMPO CON TUS PALABRAS

Los juegos de bate y campo hay equipo defensor y bateador, se son juegos que son de una forma y los vamos cambiando poniéndole más reglas.

ENUMERA LAS DIFERENTES TÁCTICAS QUE UTILIZASTE CON LOS COMPAÑEROS EN LOS DIFERENTES CASOS.

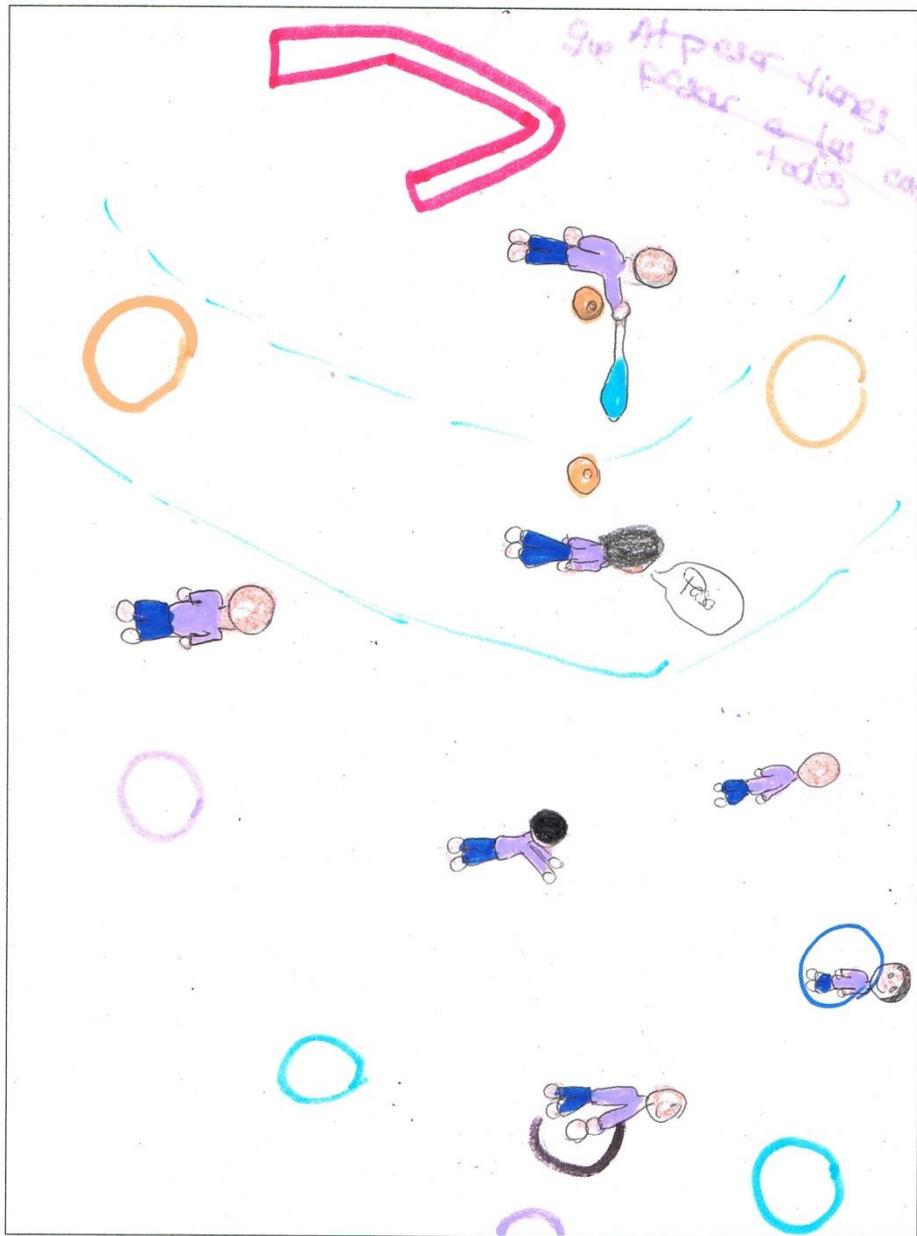
ATAQUE: (cuando te tocaba batear, ¿Cómo lo hacías?, ¿a dónde lanzabas?, ¿por qué?, y ¿cuándo pasabas para que tu compañero batease?)

- Dárselo pasando en dorso y con fuerza,
- Hacia los lados
- Para que tardasen más en recogerlo
- Dárselo lo lanzaba alto y despreciaba para que lo pudiese dar.

DEFENSA: (cuando os tocaba recoger el móvil ¿cómo os distribuáis por el campo?, ¿por qué?, ¿Qué hacíais para tardar menos en llevar el móvil a la base?)

- Nos poníamos en todas las partes de patio
- Para coger la pelota en el aire o pasársela a otra compañero obligado.
- Darle una patada o lanzarlo a personas más lejos.

DISEÑA UN JUEGO SIMILAR A LOS REALIZADOS Y AÑADE UNA NORMA NUEVA. PUEDES HACER UN DIBUJO PARA AYUDAR EN SU COMPRESIÓN



Hay que pasar a todas las compañeras cuando voyes a cojer la bola todas tienen que cojerla y uno va a ser el elegido

/

TOM

# Juegos modificados de bate y campo

DEFINE JUEGOS MODIFICADOS DE BATE Y CAMPO CON TUS PALABRAS

Los juegos modificados son juegos a los que puedes poner tus propias normas.

El juego bate y campo es un juego que se puede modificar con todas las normas que tu quieras y que sean buenas para el juego.

ENUMERA LAS DIFERENTES TÁCTICAS QUE UTILIZASTE CON LOS COMPAÑEROS EN LOS DIFERENTES CASOS.

ATAQUE: (cuando te tocaba batear, ¿Cómo lo hacías?, ¿a dónde lanzabas?, ¿por qué?, y ¿cuándo pasabas para que tu compañero batease?)

¿Cómo lo hacías? Lo hacía golpeando con el bate a la pelota

¿A dónde lanzabas? Lanzaba a cualquier sitio donde me fuese más fácil correr una base. ¿Por qué? Porque había que intentar

hacer una vuelta. ¿Cuándo pasabas para que tu compañero batease? Le pasaba cuando me decía que estaba listo

DEFENSA: (cuando os tocaba recoger el móvil ¿cómo os distribuáis por el campo?, ¿por qué?, ¿qué hacíais para tardar menos en llevar el móvil a la base?)

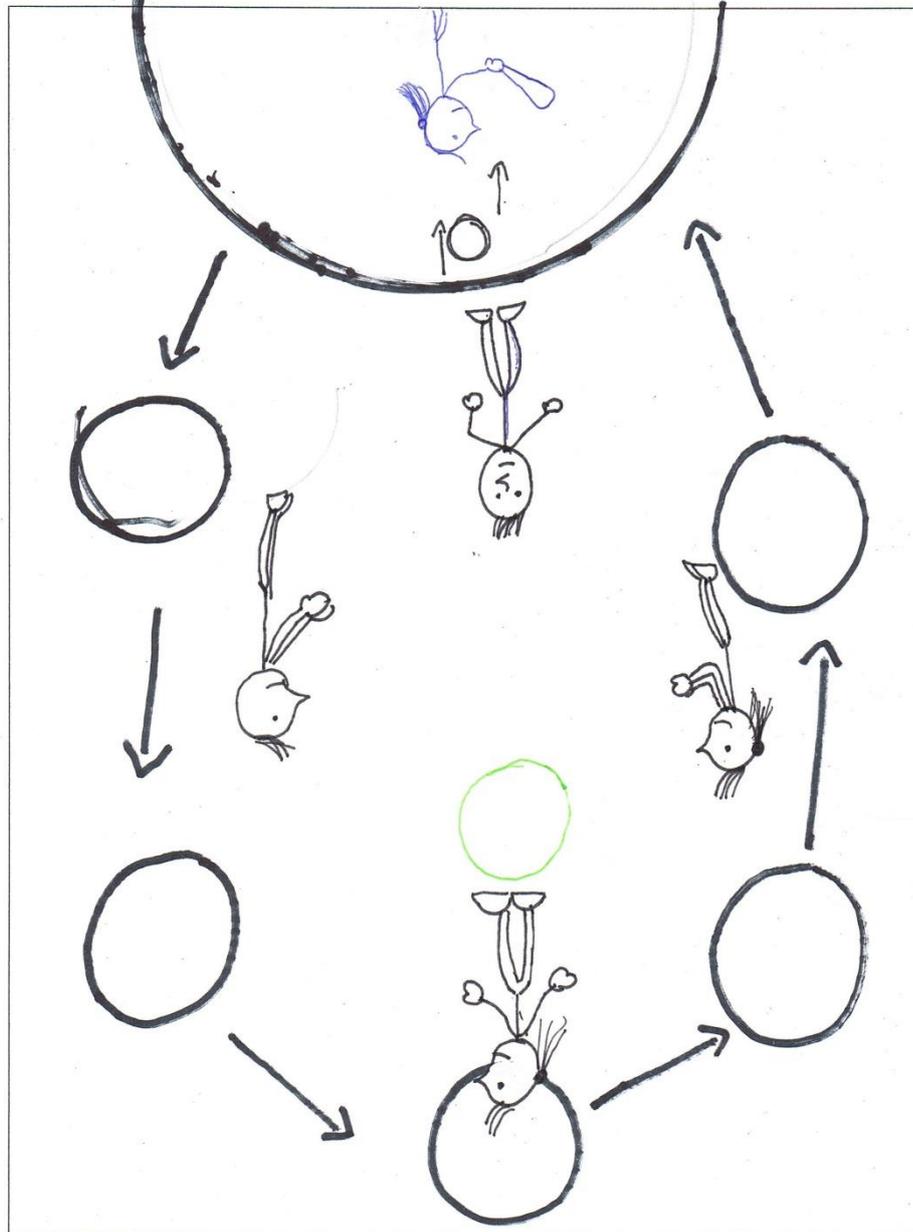
¿Cómo os distribuíais? Nos distribuíamos por posiciones

¿Por qué? Porque teníamos que llevar el balón a la base pasando por nosotros para que el móvil llegara más rápido

¿Qué hacíais para llevar el móvil a la base?

Pasamos unas a otras el balón

DISEÑA UN JUEGO SIMILAR A LOS REALIZADOS Y AÑADE UNA NORMA NUEVA. PUEDES HACER UN DIBUJO PARA AYUDAR EN SU COMPRESIÓN



**Norma**

No se puede impedir la carrera uno de los defensores poniéndose la carrera de una cara a otra.

KIARA

# Juegos modificados de bate y campo

DEFINE JUEGOS MODIFICADOS DE BATE Y CAMPO CON TUS PALABRAS

Los juegos modificados son los que al principio tienen pocas reglas y se les van añadiendo distintas reglas. Los de bate y campo son los que se usa un bate de béisbol.

ENUMERA LAS DIFERENTES TÁCTICAS QUE UTILIZASTE CON LOS COMPAÑEROS EN LOS DIFERENTES CASOS.

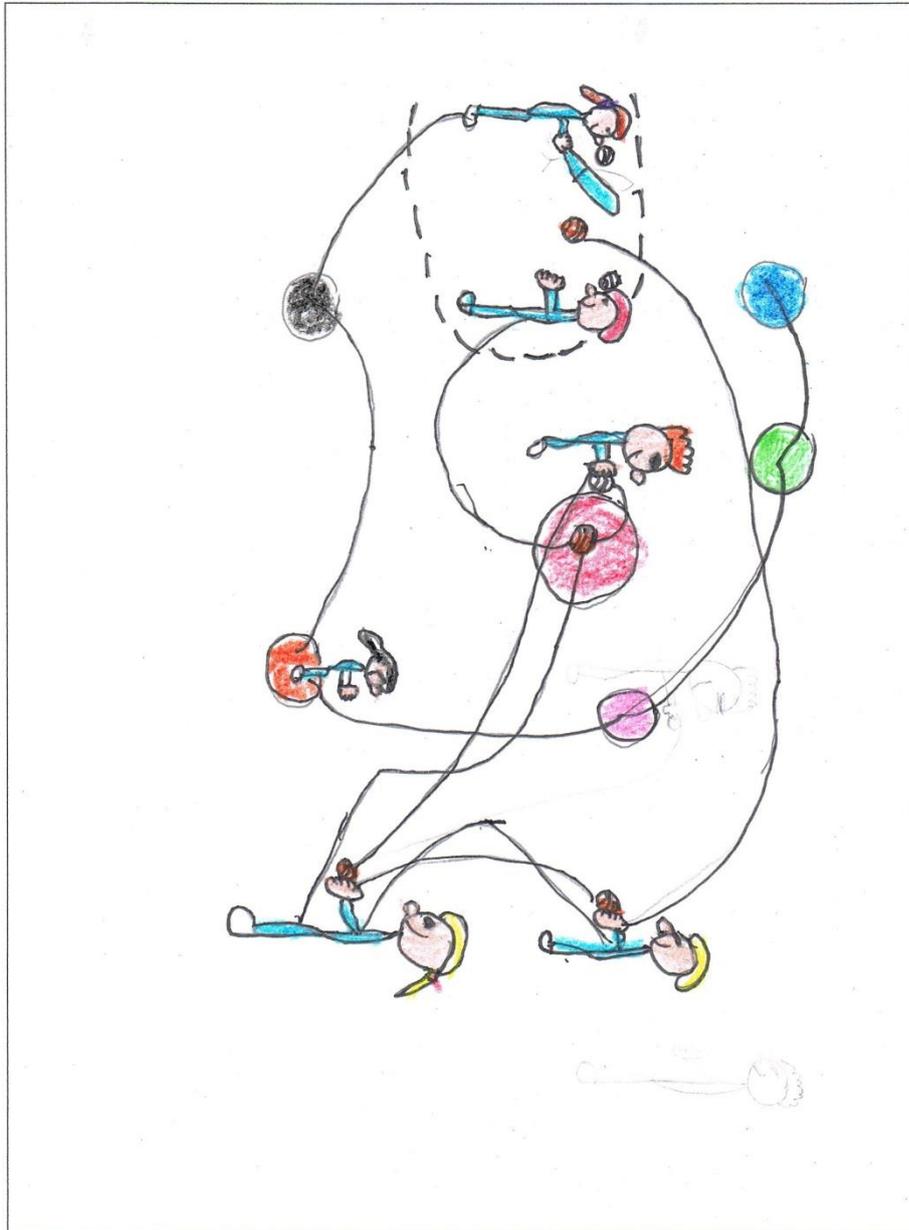
ATAQUE: (cuando te tocaba batear, ¿cómo lo hacías?, ¿a dónde lanzabas?, ¿por qué?, y ¿cuándo pasabas para que tu compañero batease?)

Lanzaba a la izquierda o a la derecha, para que tardan más en cogerlas, después de batear.

DEFENSA: (cuando os tocaba recoger el móvil ¿cómo os distribuáis por el campo?, ¿por qué?, ¿Qué hacíais para tardar menos en llevar el móvil a la base?)

Uno en cada vez, porque si había un jugador en su obligación se podía descalificar, pasárselo.

DISEÑA UN JUEGO SIMILAR A LOS REALIZADOS Y AÑADE UNA NORMA NUEVA. PUEDES HACER UN DIBUJO PARA AYUDAR EN SU COMPRESIÓN



Es como el otro solo que cuando se mete la pelota hay que llevarla hacia el que tiene que tirar la pelota

JASMÍN

# Juegos modificados de bate y campo

DEFINE JUEGOS MODIFICADOS DE BATE Y CAMPO CON TUS PALABRAS

---

---

---

---

ENUMERA LAS DIFERENTES TÁCTICAS QUE UTILIZASTE CON LOS  
COMPAÑEROS EN LOS DIFERENTES CASOS.

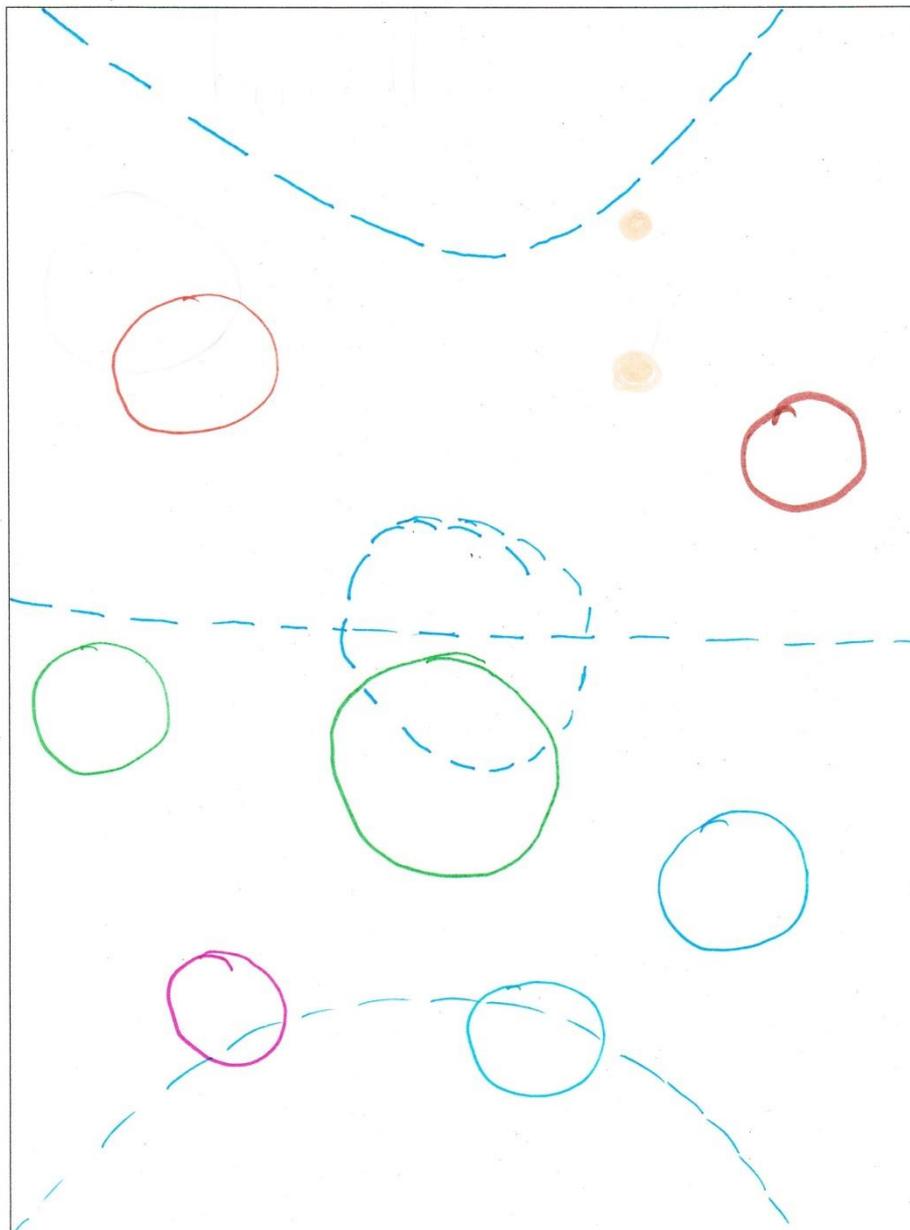
ATAQUE: (cuando te tocaba batear, ¿Cómo lo hacías?, ¿a dónde lanzabas?, ¿por  
qué?, y ¿cuándo pasabas para que tu compañero batease?)

Coger el bate bien y tirar fuerte, lanzaba o a un  
lado o al frente, para que corriera más, cuando  
me dijese ¡ya!

DEFENSA: (cuando os tocaba recoger el móvil ¿cómo os distribuíais por el  
campo?, ¿por qué?, ¿Qué hacíais para tardar menos en llevar el móvil a la  
base?)

depende quien fuese yo me ponía atrás y los demás  
de delante, porque si tiraba fuerte la podría coger,  
ir pasando lo más cerca del la base.

DISEÑA UN JUEGO SIMILAR A LOS REALIZADOS Y AÑADE UNA NORMA NUEVA. PUEDES HACER UN DIBUJO PARA AYUDAR EN SU COMPRESIÓN



Intentar que cuando quieran poner el balón en la base de corredor obligado, que no te interpongan el camino.

PERRY

# Juegos modificados de bate y campo

DEFINE JUEGOS MODIFICADOS DE BATE Y CAMPO CON TUS PALABRAS

Son juegos que empiezan teniendo porcedida a un deporte y luego se para y puede poner las reglas que quieras para jugar mejor.

ENUMERA LAS DIFERENTES TÁCTICAS QUE UTILIZASTE CON LOS COMPAÑEROS EN LOS DIFERENTES CASOS.

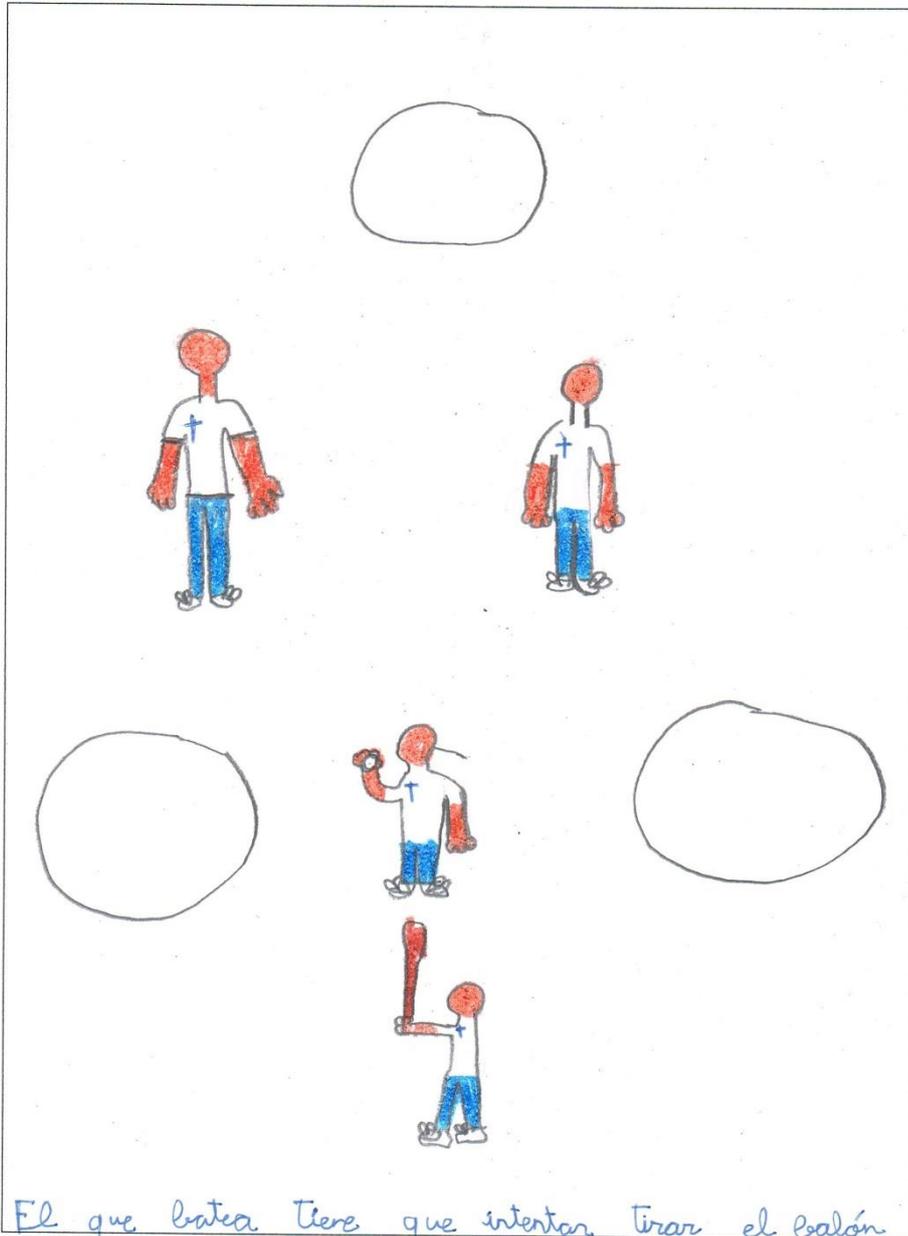
ATAQUE: (cuando te tocaba batear, ¿cómo lo hacías?, ¿a dónde lanzabas?, ¿por qué?, y ¿cuándo pasabas para que tu compañero batease?)

Aguantaba fuerte para que no se me resbalase, a un lugar donde les costara llegar. Para que tardaran más en llegar se la tiraba no muy alta.

DEFENSA: (cuando os tocaba recoger el móvil ¿cómo os distribuáis por el campo?, ¿por qué?, ¿Qué hacíais para tardar menos en llevar el móvil a la base?)

Parábamos. Es más fácil llegar a la base cerca de las bases. Porque podíamos eliminar a los delante. Pasarlo.

DISEÑA UN JUEGO SIMILAR A LOS REALIZADOS Y AÑADE UNA NORMA NUEVA. PUEDES HACER UN DIBUJO PARA AYUDAR EN SU COMPRESIÓN



El que batea tiene que intentar tirar el balón más lejos de el arco para ganar una vuelta. Si no lo consigue tiene que dar vueltas de una base a otra para ganar. Si los otros consiguen poner el balón en su base en menos que el bateador...

ELLIE

# Juegos modificados de bate y campo

DEFINE JUEGOS MODIFICADOS DE BATE Y CAMPO CON TUS PALABRAS

Son juegos a los que pones reglas para hacerlos más divertidos.

ENUMERA LAS DIFERENTES TÁCTICAS QUE UTILIZASTE CON LOS COMPAÑEROS EN LOS DIFERENTES CASOS.

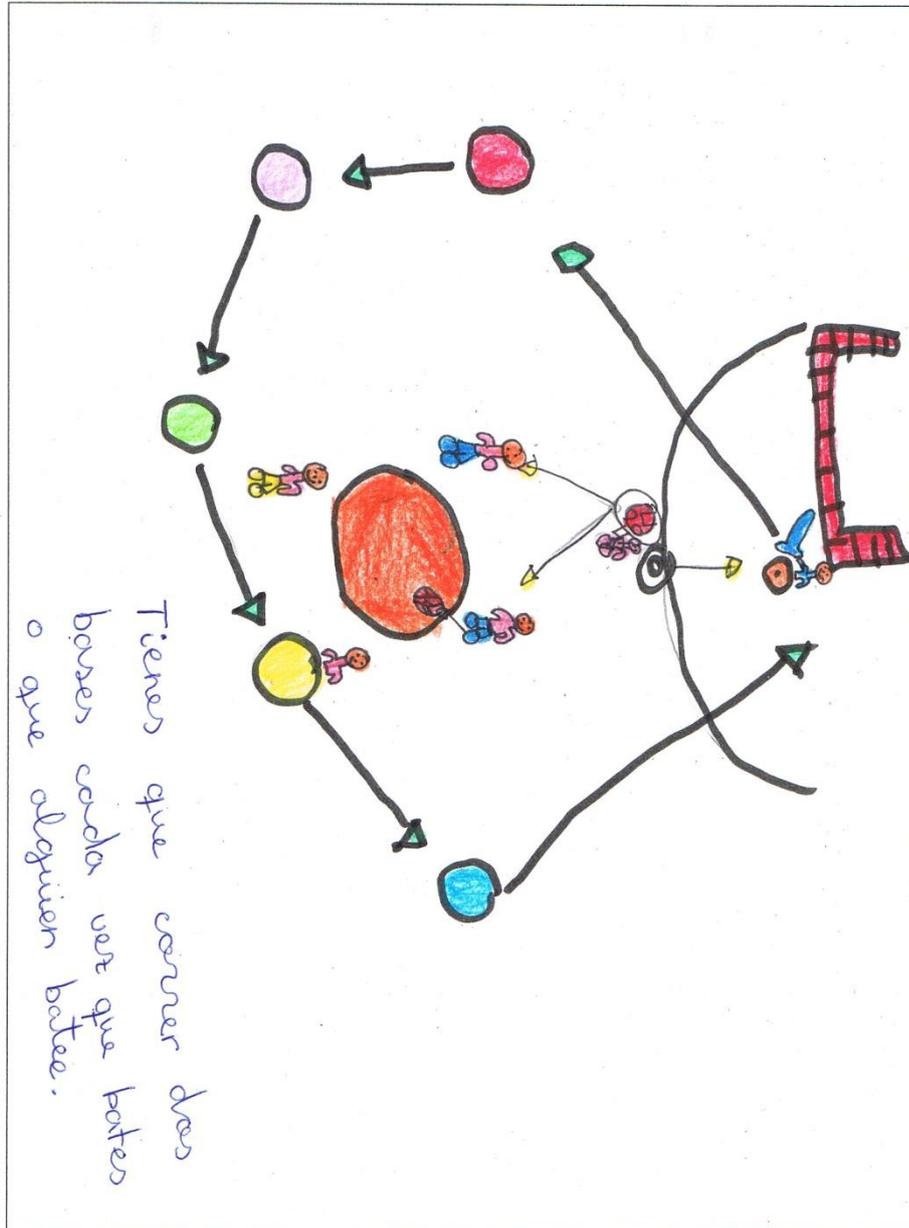
ATAQUE: (cuando te tocaba batear, ¿cómo lo hacías?, ¿a dónde lanzabas?, ¿por qué?, y ¿cuándo pasabas para que tu compañero batease?)

Un poco mal, lanzaba hacia donde más beneficiaría a mi equipo para ganar. Cuando él me dijera que estaba parado.

DEFENSA: (cuando os tocaba recoger el móvil ¿cómo os distribuíaís por el campo?, ¿por qué?, ¿Qué hacíais para tardar menos en llevar el móvil a la base?)

Más o menos cada uno en un arco, para eliminar a los demás, hacer muchos pases, pero también correr.

DISEÑA UN JUEGO SIMILAR A LOS REALIZADOS Y AÑADE UNA NORMA NUEVA. PUEDES HACER UN DIBUJO PARA AYUDAR EN SU COMPRESIÓN



HOMER

# Juegos modificados de bate y campo

DEFINE JUEGOS MODIFICADOS DE BATE Y CAMPO CON TUS PALABRAS

Juegos modificados de bate y campo son normas que ~~realizamos nosotros~~ elegimos nosotros.

ENUMERA LAS DIFERENTES TÁCTICAS QUE UTILIZASTE CON LOS COMPAÑEROS EN LOS DIFERENTES CASOS.

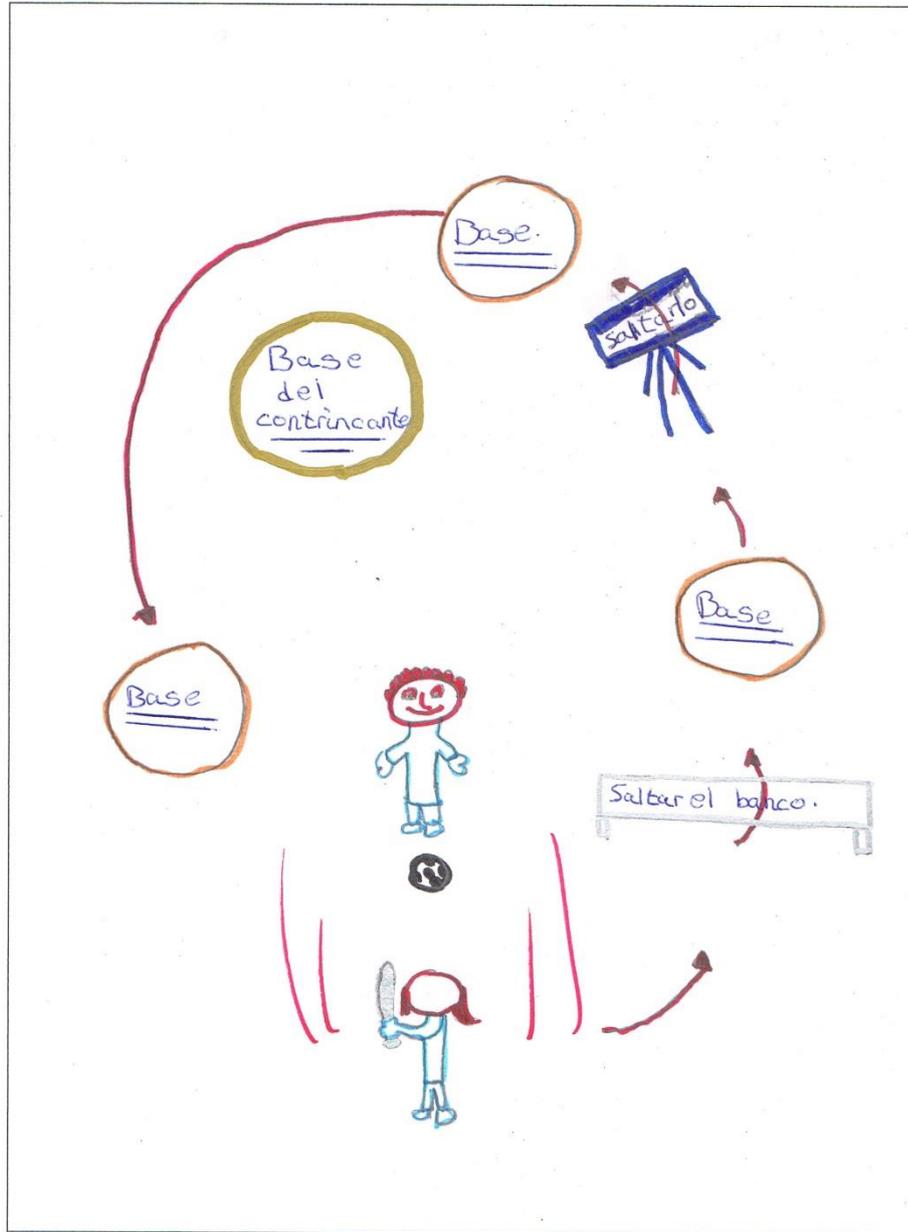
ATAQUE: (cuando te tocaba batear, ¿cómo lo hacías?, ¿a dónde lanzabas?, ¿por qué?, y ¿cuándo pasabas para que tu compañero batease?)

Yo Álvaro lanzaba la pelota donde menos gente halla, yo cuando el o ella me pidiese que le lanzase la pelota para batear se lo pasaba tranquilamente.

DEFENSA: (cuando os tocaba recoger el móvil ¿cómo os distribuáis por el campo?, ¿por qué?, ¿Qué hacíais para tardar menos en llevar el móvil a la base?)

Uno en la base, el que cogiese el móvil daba unos pasos y se lo pasaba a otro compañero/a, para que el que lo recibiese el móvil lo pusiese en la base.

DISEÑA UN JUEGO SIMILAR A LOS REALIZADOS Y AÑADE UNA NORMA NUEVA. PUEDES HACER UN DIBUJO PARA AYUDAR EN SU COMPRESIÓN



NALA

# Juegos modificados de bate y campo

DEFINE JUEGOS MODIFICADOS DE BATE Y CAMPO CON TUS PALABRAS

- uno bateaba había dos grupos
- los juegos modificados se llaman así ~~ya~~ que se en un tiempo determinado se cambian las normas

ENUMERA LAS DIFERENTES TÁCTICAS QUE UTILIZASTE CON LOS COMPAÑEROS EN LOS DIFERENTES CASOS.

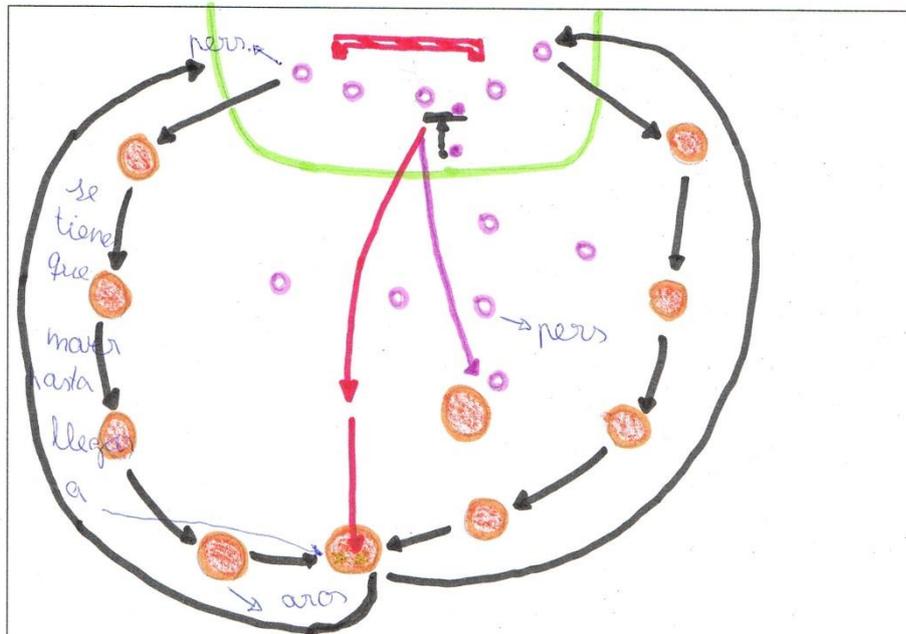
ATAQUE: (cuando te tocaba batear, <sup>1</sup>¿Cómo lo hacías?, <sup>2</sup>¿a dónde lanzabas?, ¿por qué?, y <sup>3</sup>¿cuándo pasabas para que tu compañero batease?)

<sup>1</sup>yo bateaba lo más calmada posible, <sup>2</sup>lanzaba a la punta del bate ya que luego al mover el bate se daba en el centro, <sup>3</sup>cuando el me dijera que estaba tranquilo.

DEFENSA: (cuando os tocaba recoger el móvil, <sup>1</sup>¿cómo os distribuáis por el campo?, ¿por qué?, <sup>2</sup>¿Qué hacíais para tardar menos en llevar el móvil a la base?)

<sup>1</sup>los levenes se ponían dependiendo de la persona que bateaba en una dirección u otra  
<sup>2</sup>pasan\* y no intentan andar  
 \* lo más lejos posible.

DISEÑA UN JUEGO SIMILAR A LOS REALIZADOS Y AÑADE UNA NORMA NUEVA. PUEDES HACER UN DIBUJO PARA AYUDAR EN SU COMPRESIÓN



Este juego tiene que tener:  
aros, bate, leola, dos equipos y un campo.

Esto consiste en que delante de la porteria se ponen 5 pers. del equipo atacante cuando batean los dos primeros van por los aros y el que batea se pone con los 3 que quedan cuando los dos llegan al aro del centro los atacantes tienen 5 sueltas más. Pero si el que batea hace que el balón caiga sin botar al aro del centro tienen 2 sueltas más.

TIANA

# Juegos modificados de bate y campo

DEFINE JUEGOS MODIFICADOS DE BATE Y CAMPO CON TUS PALABRAS

Los juegos modificados son los juegos en los que se van cambiando las normas para que el juego guste más. Los juegos de bate y campo son los juegos en los que hay un equipo defensor y uno atacante y que se trata de lanzar o golpear la pelota y correr hasta que la cojan.

ENUMERA LAS DIFERENTES TÁCTICAS QUE UTILIZASTE CON LOS COMPAÑEROS EN LOS DIFERENTES CASOS.

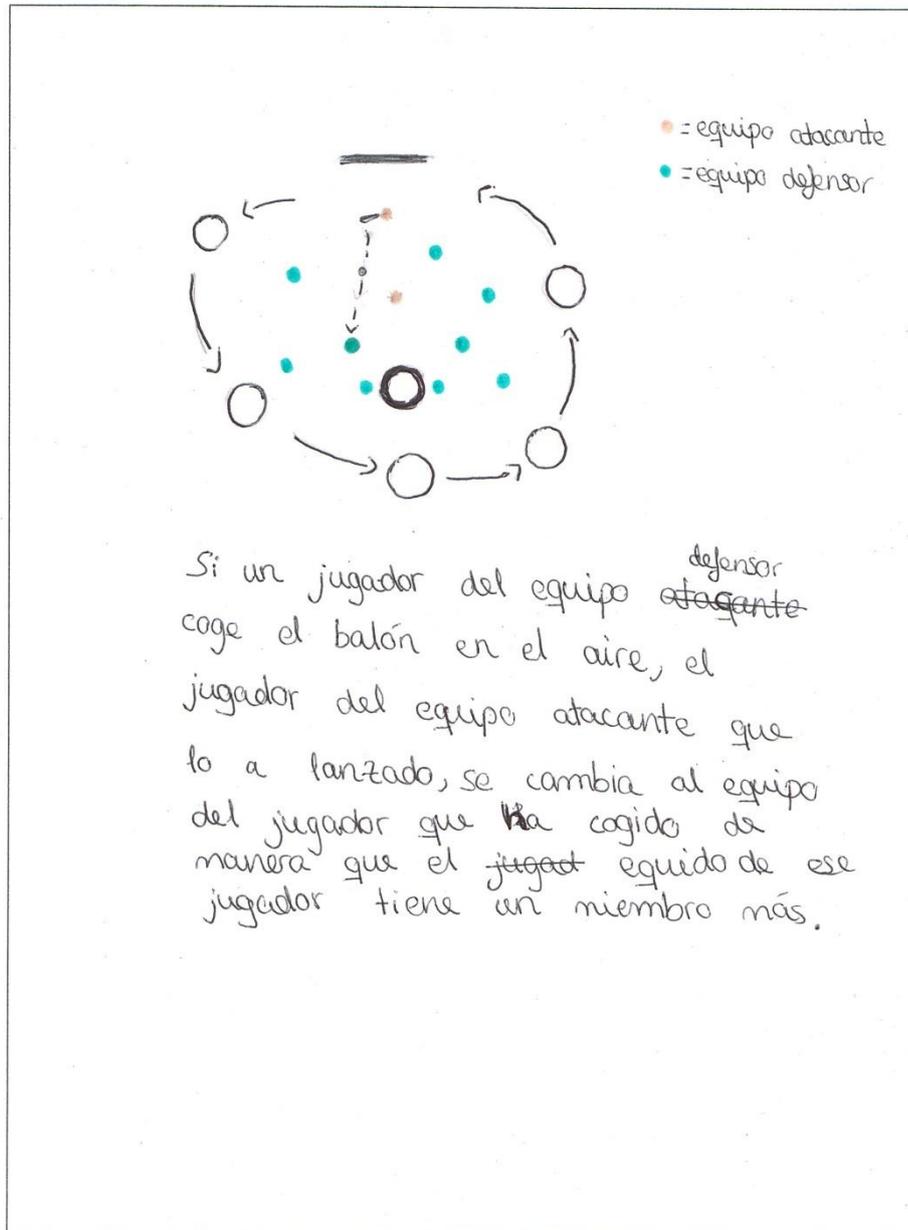
ATAQUE: (cuando te tocaba batear, ¿cómo lo hacías?, ¿a dónde lanzabas?, ¿por qué?, y ¿cuándo pasabas para que tu compañero batease?)

Intentaba batear bien e intentaba lanzar ~~hacia~~ hacia un lado para que les costase más llevar la pelota a la base porque está en el medio. Lanzaba la pelota floja para que fuese más lenta y fuese más fácil batear.

DEFENSA: (cuando os tocaba recoger el móvil ¿cómo os distribuíais por el campo?, ¿por qué?, ¿Qué hacíais para tardar menos en llevar el móvil a la base?)

Algunos cerca, pocos en el medio y algunos detrás. porque los de cerca cojen la pelota, se la pasan a los del medio que se la pasan a los de atrás. Pasar la pelota para que llegase antes.

DISEÑA UN JUEGO SIMILAR A LOS REALIZADOS Y AÑADE UNA NORMA NUEVA. PUEDES HACER UN DIBUJO PARA AYUDAR EN SU COMPRESIÓN



## TWEETY

# Juegos modificados de bate y campo

DEFINE JUEGOS MODIFICADOS DE BATE Y CAMPO CON TUS PALABRAS

Son juegos que se cambian las normas a lo largo del tiempo.

ENUMERA LAS DIFERENTES TÁCTICAS QUE UTILIZASTE CON LOS COMPAÑEROS EN LOS DIFERENTES CASOS.

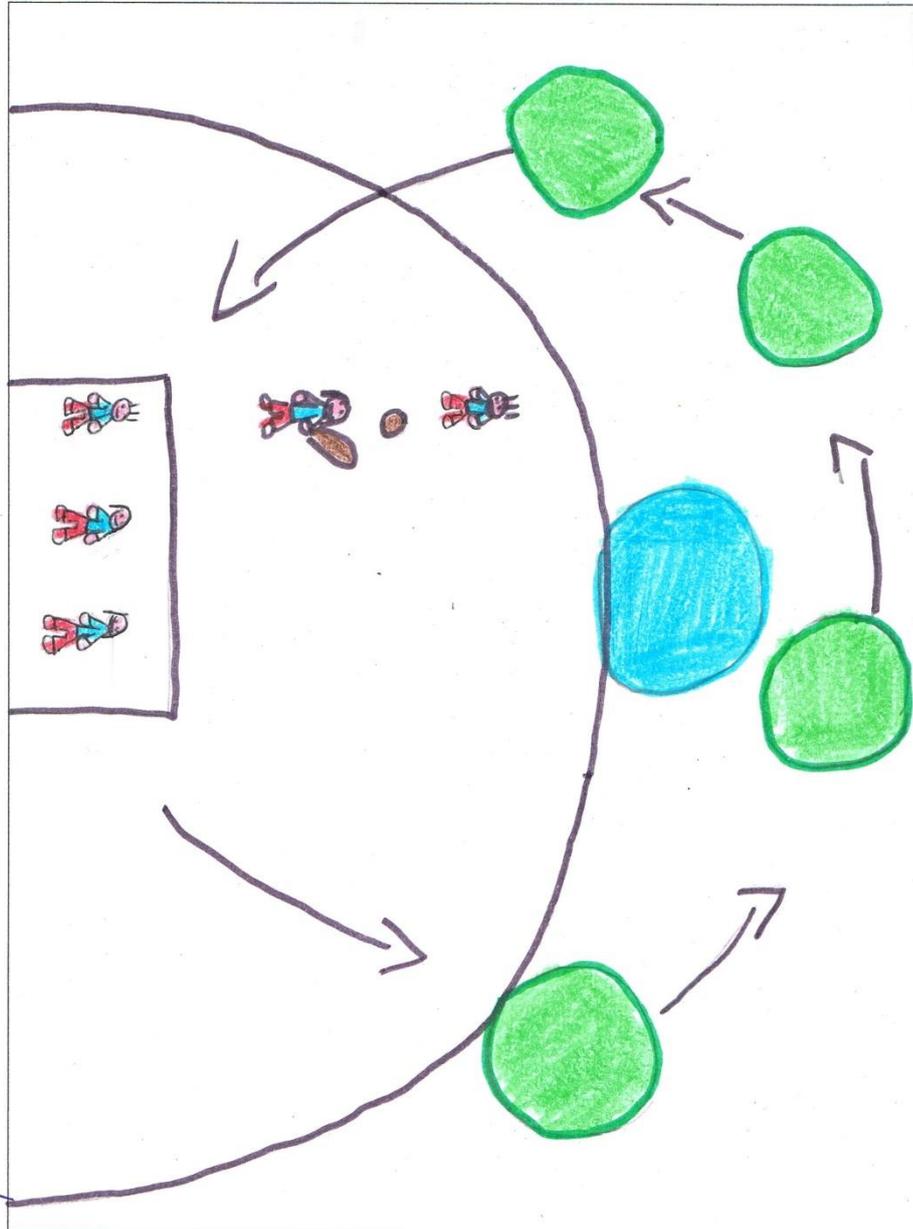
ATAQUE: (cuando te tocaba batear, ¿cómo lo hacías?, ¿a dónde lanzabas?, ¿por qué?, y ¿cuándo pasabas para que tu compañero batease?)

Cuando me tocaba batear lo hacía tranquila, lanzaba donde menos gente había porque así tardaban más y cuando lo pasaba de perdedor si la persona que bateaba era bajo se la tiraba bajo y si es alta se la tiraba alta.

DEFENSA: (cuando os tocaba recoger el móvil ¿cómo os distribuíais por el campo?, ¿por qué?, ¿qué hacíais para tardar menos en llevar el móvil a la base?)

Atras casi no había nadie porque casi no se llegaba, it nos pasado lo más lejos posible cerca de la base

DISEÑA UN JUEGO SIMILAR A LOS REALIZADOS Y AÑADE UNA NORMA NUEVA. PUEDES HACER UN DIBUJO PARA AYUDAR EN SU COMPRESIÓN



los que dependen  
no se pueden pasar de  
ca. n. n. n.

DORAEMON

# Juegos modificados de bate y campo

DEFINE JUEGOS MODIFICADOS DE BATE Y CAMPO CON TUS PALABRAS

Son juegos adaptados a nuestra edad con unas normas básicas en los que el objetivo es batear y conseguir dar una vuelta

ENUMERA LAS DIFERENTES TÁCTICAS QUE UTILIZASTE CON LOS COMPAÑEROS EN LOS DIFERENTES CASOS.

ATAQUE: (cuando te tocaba batear, ¿cómo lo hacías?, ¿a dónde lanzabas?, ¿por qué?, y cuándo pasabas para que tu compañero batease?)

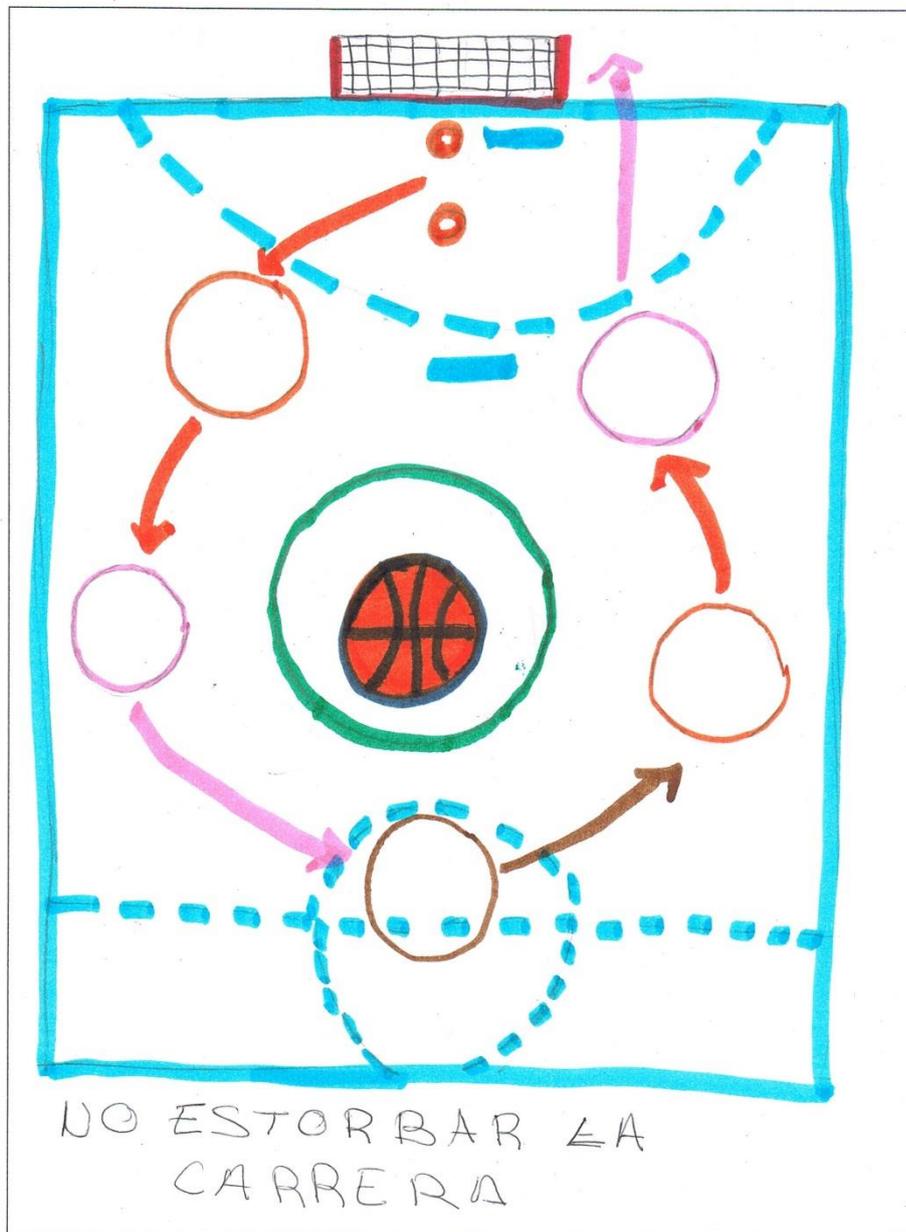
Yo intentaba lanzar en lugares estratégicos ya que de otra manera me hubieran eliminado o asegurado.

Pasaba a mi compañero como el me dijera

DEFENSA: (cuando os tocaba recoger el móvil ¿cómo os distribuáis por el campo?, ¿por qué?, ¿Qué hacíais para tardar menos en llevar el móvil a la base?)

Se colocaba uno en la base central y el resto distribuidos por el campo para poder pasar

DISEÑA UN JUEGO SIMILAR A LOS REALIZADOS Y AÑADE UNA NORMA NUEVA. PUEDES HACER UN DIBUJO PARA AYUDAR EN SU COMPRENSIÓN



SEBASTIÁN

# Juegos modificados de bate y campo

DEFINE JUEGOS MODIFICADOS DE BATE Y CAMPO CON TUS PALABRAS

Juegos de bate y campo son ~~un~~ juegos de batear y defender y meter el balón en una base. Son modificados porque cada vez que terminábamos cambiábamos las normas.

ENUMERA LAS DIFERENTES TÁCTICAS QUE UTILIZASTE CON LOS COMPAÑEROS EN LOS DIFERENTES CASOS.

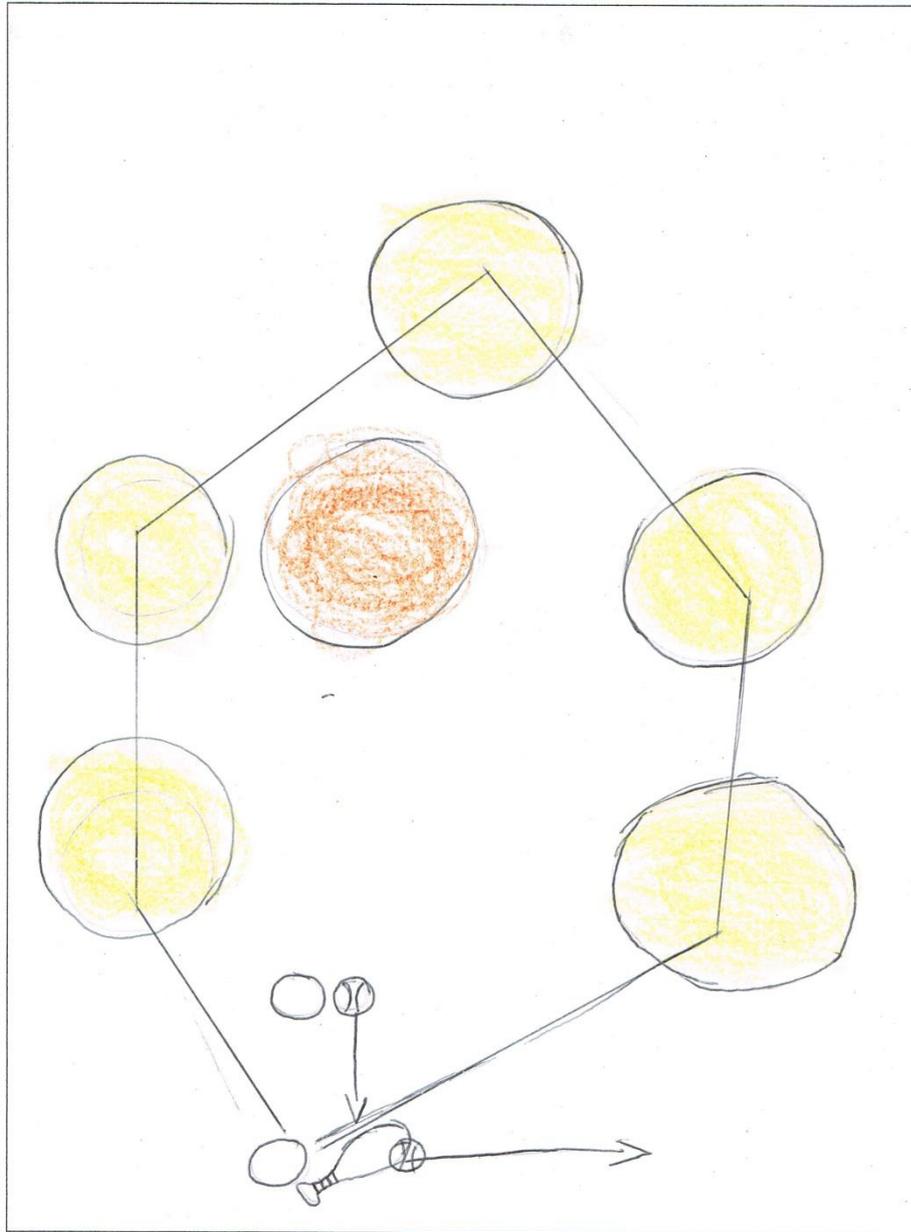
ATAQUE: (cuando te tocaba batear, ¿cómo lo hacías?, ¿a dónde lanzabas?, ¿por qué?, y ¿cuándo pasabas para que tu compañero batease?)

Lanzaba flojo hacia donde menos gente había y pegada al suelo porque sino la cogían al vuelo. Lanzaba normal porque era de mi equipo y se la pasaba bien.

DEFENSA: (cuando os tocaba recoger el móvil ¿cómo os distribuíais por el campo?, ¿por qué?, ¿Qué hacíais para tardar menos en llevar el móvil a la base?)

Nos distribuíamos por todo el campo para cogerlo lo antes posible. Nos lo pasábamos para llegar antes porque el balón va más rápido que nosotros.

DISEÑA UN JUEGO SIMILAR A LOS REALIZADOS Y AÑADE UNA NORMA NUEVA. PUEDES HACER UN DIBUJO PARA AYUDAR EN SU COMPRESIÓN



Beisbol → Te pasan el balón, tu le bateas, y empieza a correr de una base en otra y si tocan el balón al aire o lo meten en el aro y tu no estas en una base te eliminan

ELEANOR

# Juegos modificados de bate y campo

DEFINE JUEGOS MODIFICADOS DE BATE Y CAMPO CON TUS PALABRAS

Es el béisbol con reglas distintas y más sencillas

ENUMERA LAS DIFERENTES TÁCTICAS QUE UTILIZASTE CON LOS COMPAÑEROS EN LOS DIFERENTES CASOS.

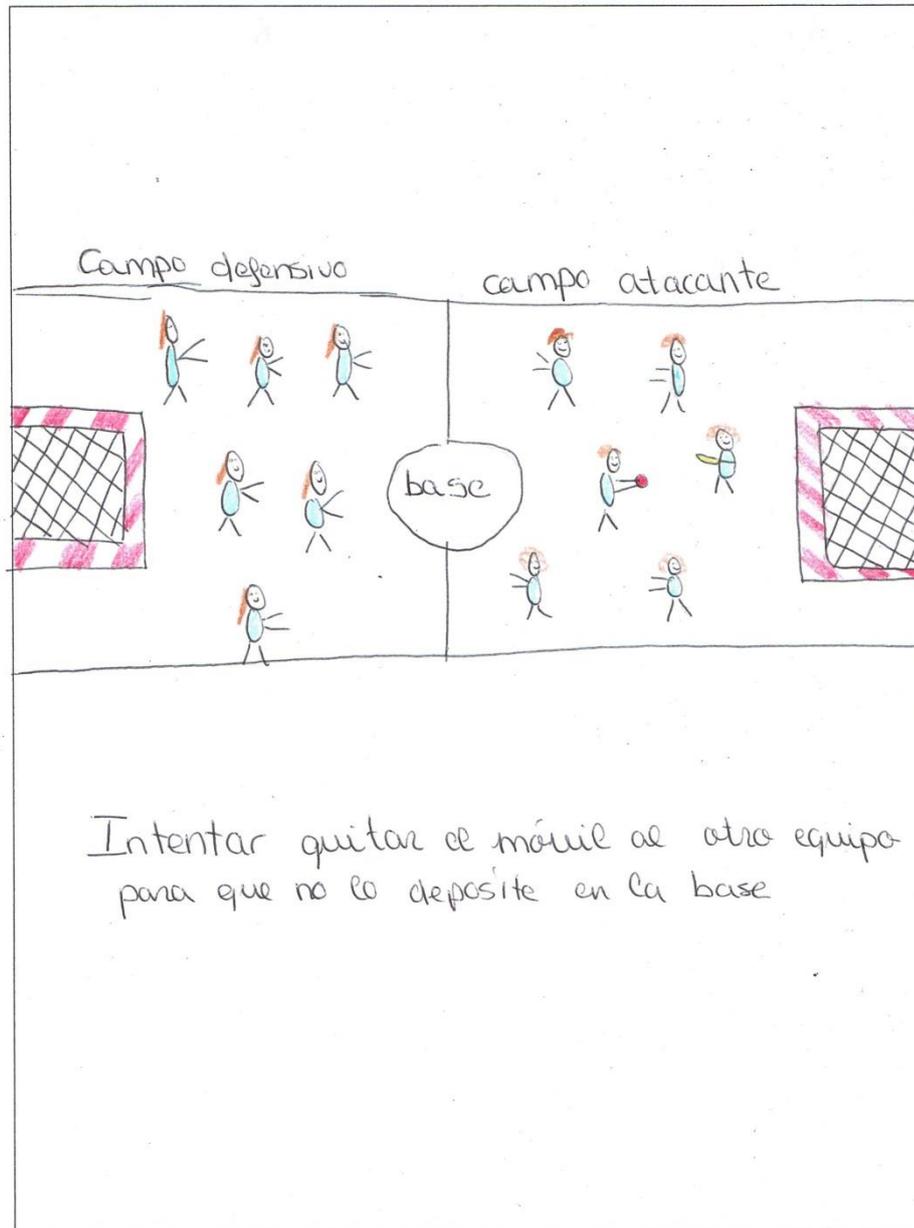
ATAQUE: (cuando te tocaba batear, ¿cómo lo hacías?, ¿a dónde lanzabas?, ¿por qué?, y ¿cuándo pasabas para que tu compañero batease?)

Cómo podía; los lanzo no la lanzaba a un lugar concreto era a donde caiese la pelota, y al pasar a mi compañera la pasaba como se me podía.

DEFENSA: (cuando os tocaba recoger el móvil ¿cómo os distribuáis por el campo?, ¿por qué?, ¿Qué hacíais para tardar menos en llevar el móvil a la base?)

Por todo el patio, para que si la pelota fuese a un lado había alguien allí. Los que menos corrían los pasaban y los que más los recibían a su sitio.

DISEÑA UN JUEGO SIMILAR A LOS REALIZADOS Y AÑADE UNA NORMA NUEVA. PUEDES HACER UN DIBUJO PARA AYUDAR EN SU COMPRESIÓN



WALLY

# Juegos modificados de bate y campo

DEFINE JUEGOS MODIFICADOS DE BATE Y CAMPO CON TUS PALABRAS

Técnic que golpear el balón con el pie o con  
las manos y dar vueltas alrededor de dos  
chicos

ENUMERA LAS DIFERENTES TÁCTICAS QUE UTILIZASTE CON LOS  
COMPAÑEROS EN LOS DIFERENTES CASOS.

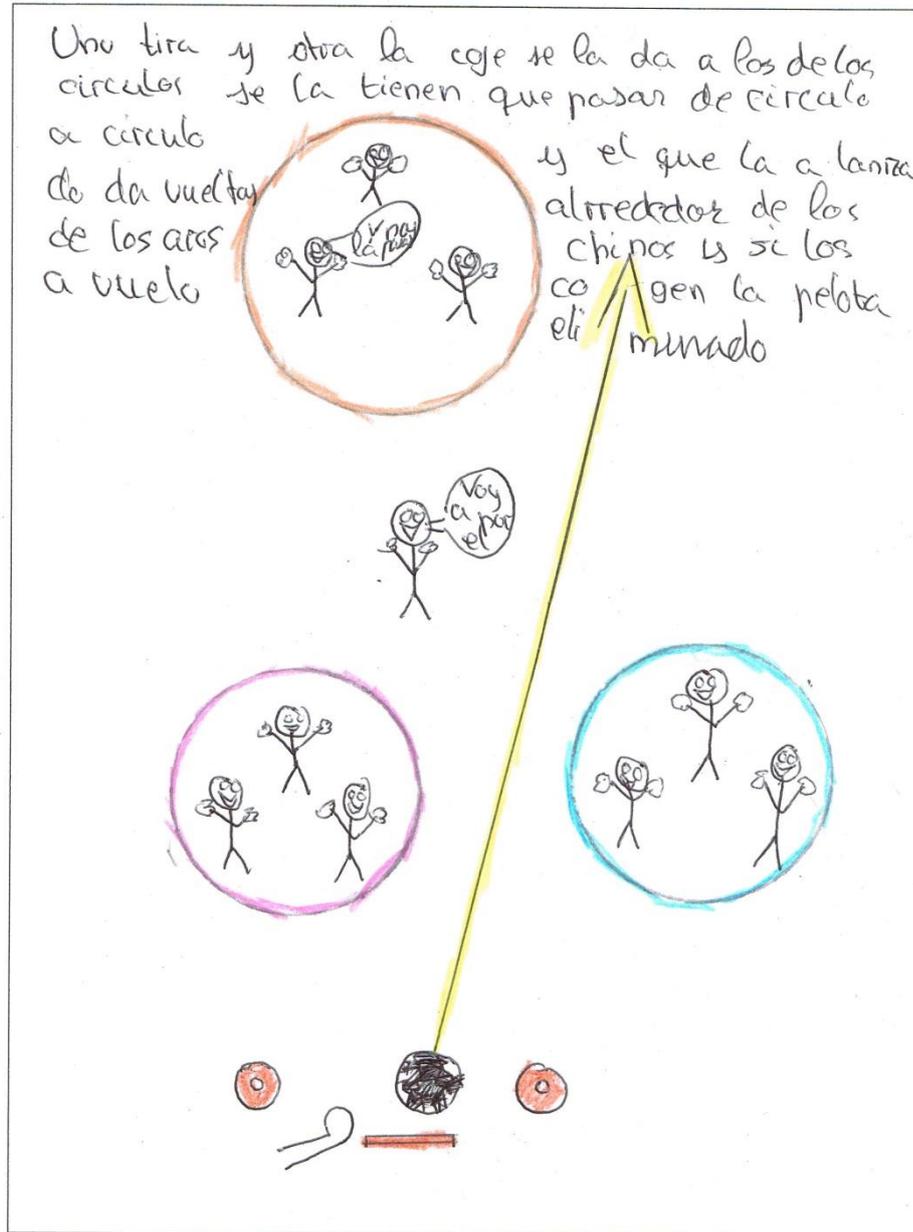
ATAQUE: (cuando te tocaba batear, ¿Cómo lo hacías?, ¿a dónde lanzabas?, ¿por  
qué?, y ¿cuándo pasabas para que tu compañero batease?)

La daba con el pie para llegar más lejos  
o corria a poner el balón

DEFENSA: (cuando os tocaba recoger el móvil ¿cómo os distribuíais por el  
campo?, ¿por qué?, ¿Qué hacíais para tardar menos en llevar el móvil a la  
base?)

La pasabamos fuerte o la tirabamos para  
llegar lejos

DISEÑA UN JUEGO SIMILAR A LOS REALIZADOS Y AÑADE UNA NORMA NUEVA. PUEDES HACER UN DIBUJO PARA AYUDAR EN SU COMPRESIÓN



WOODY

# Juegos modificados de bate y campo

DEFINE JUEGOS MODIFICADOS DE BATE Y CAMPO CON TUS PALABRAS

Son juegos que los vamos cambiando  
para facilitar el juego y <sup>para</sup> que sea más  
divertido

ENUMERA LAS DIFERENTES TÁCTICAS QUE UTILIZASTE CON LOS  
COMPAÑEROS EN LOS DIFERENTES CASOS.

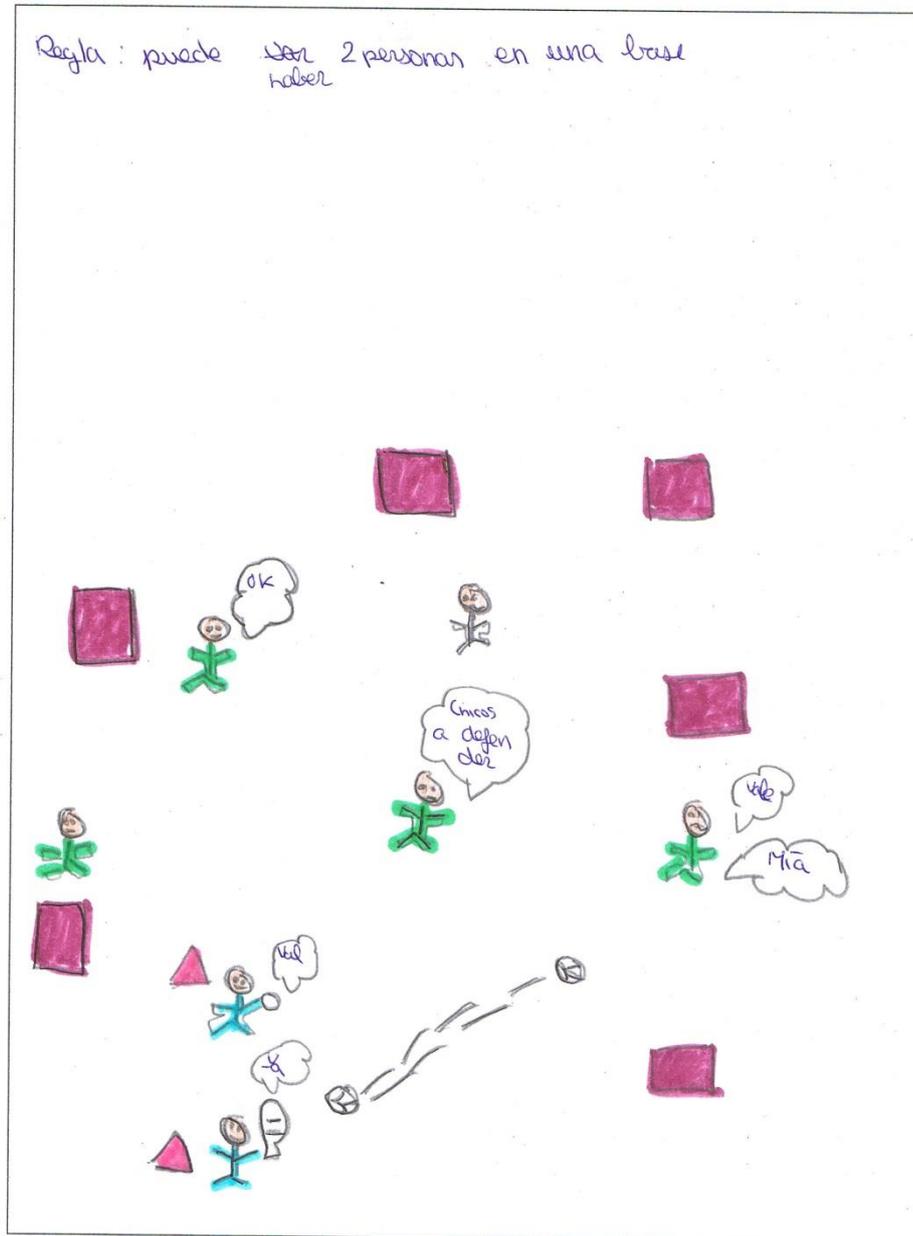
ATAQUE: (cuando te tocaba batear, ¿cómo lo hacías?, ¿a dónde lanzabas?, ¿por  
qué?, y ¿cuándo pasabas para que tu compañero batease?)

A veces me salía bien y otras mal. Normalmente  
lanzaba hacia los lados porque así les  
solía costar más se la tiraba recta

DEFENSA: (cuando os tocaba recoger el móvil ¿cómo os distribuíais por el  
campo?, ¿por qué?, ¿Qué hacíais para tardar menos en llevar el móvil a la  
base?)

Uno estaban a los lados otros por el centro  
porque así tenemos más posibilidades de  
cogerla por ilamos pasando

DISEÑA UN JUEGO SIMILAR A LOS REALIZADOS Y AÑADE UNA NORMA NUEVA. PUEDES HACER UN DIBUJO PARA AYUDAR EN SU COMPRESIÓN



JESSIE

# Juegos modificados de bate y campo

DEFINE JUEGOS MODIFICADOS DE BATE Y CAMPO CON TUS PALABRAS

Juegos modificados significa que ponemos otras normas utilizamos diferentes materiales y de bate y campo tenían alguna semejanza por ejemplo que había dos equipos, un defensor, etc.

ENUMERA LAS DIFERENTES TÁCTICAS QUE UTILIZASTE CON LOS COMPAÑEROS EN LOS DIFERENTES CASOS.

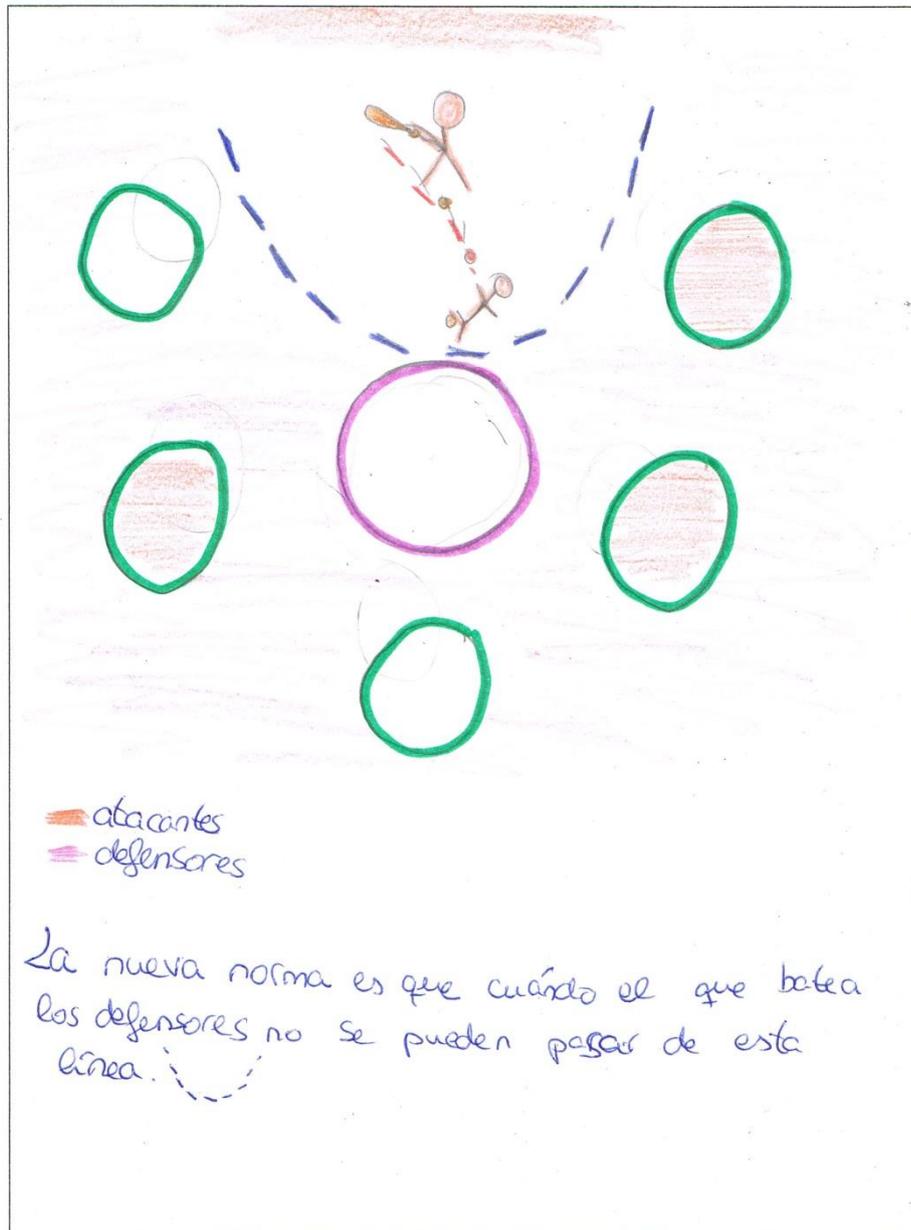
ATAQUE: (cuando te tocaba batear, ¿Cómo lo hacías?, ¿a dónde lanzabas?, ¿por qué?, y ¿cuándo pasabas para que tu compañero batease?)

Intentaba lanzar para los sitios que no estaban los defensores y muy baja para que no la pudiesen coger y a mi compañero se la pasaba más o menos dónde le iba mejor a él.

DEFENSA: (cuando os tocaba recoger el móvil ¿cómo os distribuáis por el campo?, ¿por qué?, ¿Qué hacíais para tardar menos en llevar el móvil a la base?)

Intentábamos distribuirnos por todo el patio para que fuese más fácil eliminar y tardábamos menos pasando a los compañeros y así llegábamos antes a la base.

DISEÑA UN JUEGO SIMILAR A LOS REALIZADOS Y AÑADE UNA NORMA NUEVA. PUEDES HACER UN DIBUJO PARA AYUDAR EN SU COMPRESIÓN



FERB

# Juegos modificados de bate y campo

DEFINE JUEGOS MODIFICADOS DE BATE Y CAMPO CON TUS PALABRAS

Son juegos a los que añadimos nuevas normas  
y usamos bates en ellos

ENUMERA LAS DIFERENTES TÁCTICAS QUE UTILIZASTE CON LOS  
COMPAÑEROS EN LOS DIFERENTES CASOS.

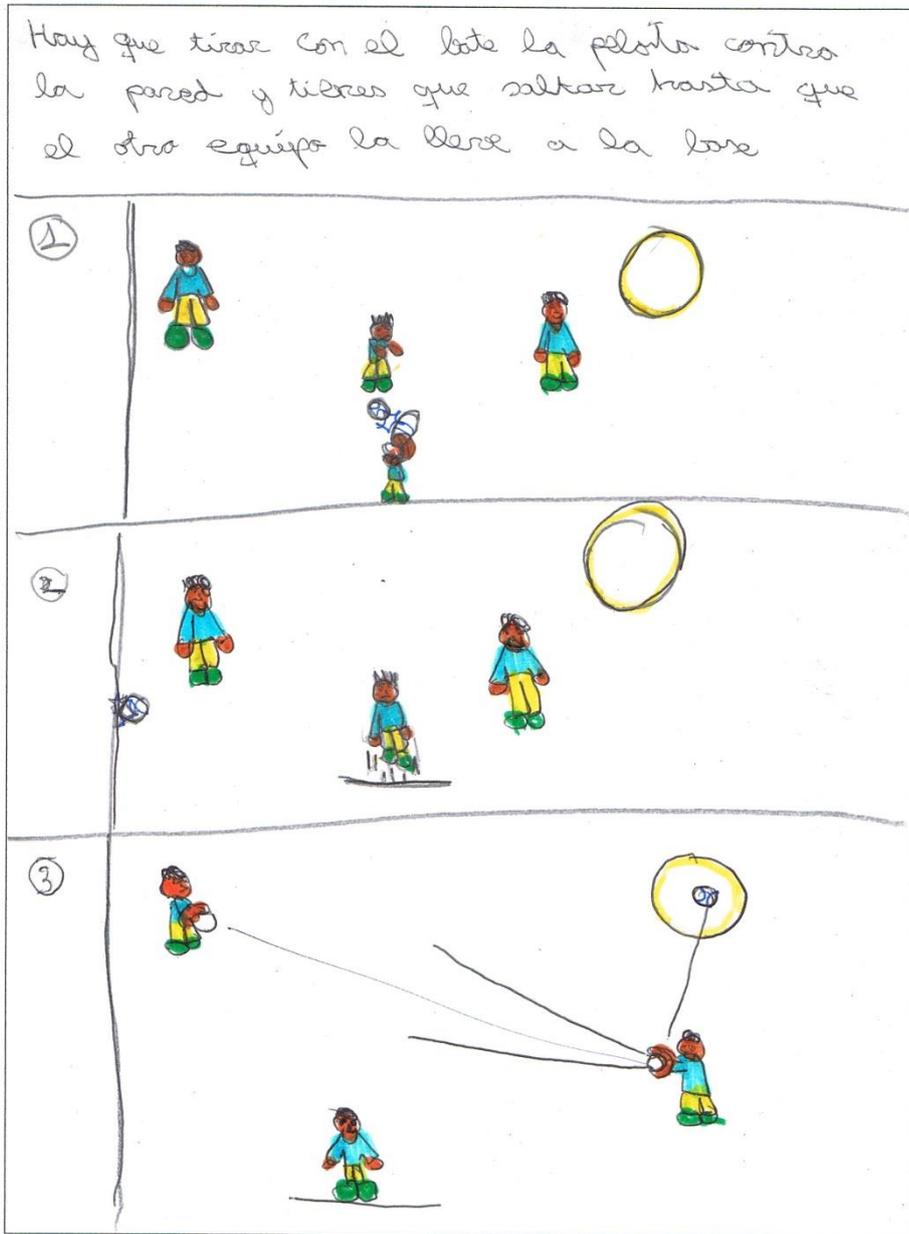
ATAQUE: (cuando te tocaba batear, ¿cómo lo hacías?, ¿a dónde lanzabas?, ¿por  
qué?, y ¿cuándo pasabas para que tu compañero batease?)

Bateaba a los lados y fuerte y rápido  
bajo y alto.

DEFENSA: (cuando os tocaba recoger el móvil ¿cómo os distribuíais por el  
campo?, ¿por qué?, ¿Qué hacíais para tardar menos en llevar el móvil a la  
base?)

Cada uno en una base. Parábamos entre nosotros

DISEÑA UN JUEGO SIMILAR A LOS REALIZADOS Y AÑADE UNA NORMA NUEVA. PUEDES HACER UN DIBUJO PARA AYUDAR EN SU COMPRESIÓN



**APÉNDICE VII****FICHA DE AUTOEVALUACIÓN**

Nombre: \_\_\_\_\_ Apellidos: \_\_\_\_\_ Curso: \_\_\_\_\_

*Responde a las siguientes cuestiones empleando el siguiente sistema de valoración:*

1	2	3	4	5
<i>Muy poco, mal</i>	<i>Poco, regular</i>	<i>Bueno, medio</i>	<i>Bien, bastante</i>	<i>Mucho, muy bien</i>

1. *¿Te han gustado los juegos de bate y campo practicados? \_\_\_\_\_*
2. *¿Te has divertido realizándolos? \_\_\_\_\_*
3. *Valora la importancia de la inclusión de normas en los juegos. \_\_\_\_\_*
4. *¿Jugaría de nuevo por tu cuenta con tus compañeros a algún juego de los practicados? \_\_\_\_\_*
5. *Indica tres modificaciones esenciales que incluirías en un juego de bate y campo \_\_\_\_\_*  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

**APÉNDICE VII (a)****FICHA DE AUTOEVALUACIÓN 5ºA**

MINNIE

Responde a las siguientes cuestiones empleando el siguiente sistema de valoración:

1	2	3	4	5
Muy poco, mal	Poco, regular	Bueno, medio	Bien, bastante	Mucho, muy bien

1. ¿Te han gustado los juegos de bate y campo practicados? 5
2. ¿Te has divertido realizándolos? 5
3. Valora la importancia de la inclusión de normas en los juegos. de 5
4. ¿Jugaría de nuevo por tu cuenta con tus compañeros a algún juego de los practicados? 5
5. Indica tres modificaciones esenciales que incluirías en un juego de bate y campo.
  - 1º Si cuando cogen el bate metan el balón en la bu no estás en un arco, te eliminan
  - 2º Si cogen el balón al vuelo, ganan vueltas
  - 3º No lanzar el bate, por motivos de seguridad

PHINEAS

Responde a las siguientes cuestiones empleando el siguiente sistema de valoración:

1	2	3	4	5
Muy poco, mal	Poco, regular	Bueno, medio	Bien, bastante	Mucho, muy bien

1. ¿Te han gustado los juegos de bate y campo practicados? 4
2. ¿Te has divertido realizándolos? 5
3. Valora la importancia de la inclusión de normas en los juegos. 3
4. ¿Jugaría de nuevo por tu cuenta con tus compañeros a algún juego de los practicados? 5
5. Indica tres modificaciones esenciales que incluirías en un juego de bate y campo.
  - No lanzar el balón con el pie.
  - Poner un límite de tiempo que estés con el balón. Si un atacante corre a otra base y el equipo defensor una persona se pone en su

**MILO**

Responde a las siguientes cuestiones empleando el siguiente sistema de valoración:

1	2	3	4	5
Muy poco, mal	Poco, regular	Bueno, medio	Bien, bastante	Mucho, muy bien

1. ¿Te han gustado los juegos de bate y campo practicados? 4
2. ¿Te has divertido realizándolos? 4
3. Valora la importancia de la inclusión de normas en los juegos. 3
4. ¿Jugaría de nuevo por tu cuenta con tus compañeros a algún juego de los practicados? 5
5. Indica tres modificaciones esenciales que incluirías en un juego de bate y campo No tener distancia no tirar el bate no tocar el aro local dentro.

**VILMA**

Responde a las siguientes cuestiones empleando el siguiente sistema de valoración:

1	2	3	4	5
Muy poco, mal	Poco, regular	Bueno, medio	Bien, bastante	Mucho, muy bien

1. ¿Te han gustado los juegos de bate y campo practicados? 4
2. ¿Te has divertido realizándolos? 5
3. Valora la importancia de la inclusión de normas en los juegos. 3
4. ¿Jugaría de nuevo por tu cuenta con tus compañeros a algún juego de los practicados? 5
5. Indica tres modificaciones esenciales que incluirías en un juego de bate y campo Pues yo en vez de ~~de~~ tener un pateador podría 2 y así sería más difícil

**ELLY**

Responde a las siguientes cuestiones empleando el siguiente sistema de valoración:

1	2	3	4	5
Muy poco, mal	Poco, regular	Bueno, medio	Bien, bastante	Mucho, muy bien

1. ¿Te han gustado los juegos de bate y campo practicados? 4
2. ¿Te has divertido realizándolos? 4
3. Valora la importancia de la inclusión de normas en los juegos. 3
4. ¿Jugaría de nuevo por tu cuenta con tus compañeros a algún juego de los practicados? 4
5. Indica tres modificaciones esenciales que incluirías en un juego de bate y campo. No lanzar el bate  
y el que estuviera fuera del area eliminado  
No ponerse para bloquear el paso al otro lado  
en medio

**ARIEL**

Responde a las siguientes cuestiones empleando el siguiente sistema de valoración:

1	2	3	4	5
Muy poco, mal	Poco, regular	Bueno, medio	Bien, bastante	Mucho, muy bien

1. ¿Te han gustado los juegos de bate y campo practicados? 5
2. ¿Te has divertido realizándolos? 4
3. Valora la importancia de la inclusión de normas en los juegos. 3
4. ¿Jugaría de nuevo por tu cuenta con tus compañeros a algún juego de los practicados? 4
5. Indica tres modificaciones esenciales que incluirías en un juego de bate y campo. Bases despues de batear, Batear en vez de golpear  
Convertidos a la vez.

SCAR

Responde a las siguientes cuestiones empleando el siguiente sistema de valoración:

1	2	3	4	5
Muy poco, mal	Poco, regular	Bueno, medio	Bien, bastante	Mucho, muy bien

1. ¿Te han gustado los juegos de bate y campo practicados? 5
2. ¿Te has divertido realizándolos? 5
3. Valora la importancia de la inclusión de normas en los juegos. 4
4. ¿Jugaría de nuevo por tu cuenta con tus compañeros a algún juego de los practicados? 2
5. Indica tres modificaciones esenciales que incluirías en un juego de bate y campo barriera de seguridad que el lanzador sea de tu equipo y si la cogen <sup>el balón</sup> al vuelo. Todos los que estén en el campo están eliminados.

XENA

Responde a las siguientes cuestiones empleando el siguiente sistema de valoración:

1	2	3	4	5
Muy poco, mal	Poco, regular	Bueno, medio	Bien, bastante	Mucho, muy bien

1. ¿Te han gustado los juegos de bate y campo practicados? 5
2. ¿Te has divertido realizándolos? 3
3. Valora la importancia de la inclusión de normas en los juegos. 2
4. ¿Jugaría de nuevo por tu cuenta con tus compañeros a algún juego de los practicados? 4
5. Indica tres modificaciones esenciales que incluirías en un juego de bate y campo pues a mí me gusta el tiro del bate y también lo que corramos y también lo que practicamos el tirar el globo

**PATRICIO**

Responde a las siguientes cuestiones empleando el siguiente sistema de valoración:

1	2	3	4	5
Muy poco, mal	Poco, regular	Bueno, medio	Bien, bastante	Mucho, muy bien

1. ¿Te han gustado los juegos de bate y campo practicados? 5
2. ¿Te has divertido realizándolos? 5
3. Valora la importancia de la inclusión de normas en los juegos. 4
4. ¿Jugaría de nuevo por tu cuenta con tus compañeros a algún juego de los practicados? 5
5. Indica tres modificaciones esenciales que incluirías en un juego de bate y campo. Que si tiran a las escaleras, se daría 1 vuelta más al equipo defensor, ~~no~~ vale meterla en la canasta, y al móvil, fíjate alto, no vale que vaya raro.

**SABRINA**

Responde a las siguientes cuestiones empleando el siguiente sistema de valoración:

1	2	3	4	5
Muy poco, mal	Poco, regular	Bueno, medio	Bien, bastante	Mucho, muy bien

1. ¿Te han gustado los juegos de bate y campo practicados? 5
2. ¿Te has divertido realizándolos? 5
3. Valora la importancia de la inclusión de normas en los juegos. 4
4. ¿Jugaría de nuevo por tu cuenta con tus compañeros a algún juego de los practicados? 5
5. Indica tres modificaciones esenciales que incluirías en un juego de bate y campo. En vez de tirar con una pelota grande tiran con una mas pequeña, pasanse la pelota por debajo de las piernas y tiran a una canasta

**KITTY**

Responde a las siguientes cuestiones empleando el siguiente sistema de valoración:

1	2	3	4	5
Muy poco, mal	Poco, regular	Bueno, medio	Bien, bastante	Mucho, muy bien

1. ¿Te han gustado los juegos de bate y campo practicados? 4
2. ¿Te has divertido realizándolos? 5
3. Valora la importancia de la inclusión de normas en los juegos. 4
4. ¿Jugaría de nuevo por tu cuenta con tus compañeros a algún juego de los practicados? 4
5. Indica tres modificaciones esenciales que incluirías en un juego de bate y campo.
  1. NO vale estar en las bases más de 3
  2. El equipo atacante no puede moverse.
  3. El que lanza el móvil tiene que tener puntería.

**PEDRO**

Responde a las siguientes cuestiones empleando el siguiente sistema de valoración:

1	2	3	4	5
Muy poco, mal	Poco, regular	Bueno, medio	Bien, bastante	Mucho, muy bien

1. ¿Te han gustado los juegos de bate y campo practicados? 5
2. ¿Te has divertido realizándolos? 5
3. Valora la importancia de la inclusión de normas en los juegos. 4
4. ¿Jugaría de nuevo por tu cuenta con tus compañeros a algún juego de los practicados? 4
5. Indica tres modificaciones esenciales que incluirías en un juego de bate y campo.
  1. Al coger el balón meterlo en la cesta
  2. Al coger el balón has de dar al palo de la portería más fuerza con un sí meter gol con el bate

**DORA**

Responde a las siguientes cuestiones empleando el siguiente sistema de valoración:

1	2	3	4	5
Muy poco, mal	Poco, regular	Bueno, medio	Bien, bastante	Mucho, muy bien

1. ¿Te han gustado los juegos de bate y campo practicados? 5
2. ¿Te has divertido realizándolos? 5
3. Valora la importancia de la inclusión de normas en los juegos. 4
4. ¿Jugaría de nuevo por tu cuenta con tus compañeros a algún juego de los practicados? 5
5. Indica tres modificaciones esenciales que incluirías en un juego de bate y campo: Distancia de seguridad, tener base y pasar a todos

**CANDACE**

Responde a las siguientes cuestiones empleando el siguiente sistema de valoración:

1	2	3	4	5
Muy poco, mal	Poco, regular	Bueno, medio	Bien, bastante	Mucho, muy bien

1. ¿Te han gustado los juegos de bate y campo practicados? 4
2. ¿Te has divertido realizándolos? 5
3. Valora la importancia de la inclusión de normas en los juegos. 3
4. ¿Jugaría de nuevo por tu cuenta con tus compañeros a algún juego de los practicados? 3
5. Indica tres modificaciones esenciales que incluirías en un juego de bate y campo:
  - 1ª → Distancia de seguridad.
  - 2ª → Tener que pasar (si tienes el balón no moverte)
  - 3ª → Tener que meter canasta (en vez de en el aro)

**GARFIELD**

Responde a las siguientes cuestiones empleando el siguiente sistema de valoración:

1	2	3	4	5
Muy poco, mal	Poco, regular	Bueno, medio	Bien, bastante	Mucho, muy bien

1. ¿Te han gustado los juegos de bate y campo practicados? 5
2. ¿Te has divertido realizándolos? 5
3. Valora la importancia de la inclusión de normas en los juegos. 4
4. ¿Jugaría de nuevo por tu cuenta con tus compañeros a algún juego de los practicados? 5
5. Indica tres modificaciones esenciales que incluirías en un juego de bate y campo golpear con el bate, pasarse el balón todos y bater el balón en una. base.

**BRANDY**

Responde a las siguientes cuestiones empleando el siguiente sistema de valoración:

1	2	3	4	5
Muy poco, mal	Poco, regular	Bueno, medio	Bien, bastante	Mucho, muy bien

1. ¿Te han gustado los juegos de bate y campo practicados? 5
2. ¿Te has divertido realizándolos? 4
3. Valora la importancia de la inclusión de normas en los juegos. 4
4. ¿Jugaría de nuevo por tu cuenta con tus compañeros a algún juego de los practicados? 5
5. Indica tres modificaciones esenciales que incluirías en un juego de bate y campo si se pasan a 5 jugadores no se cambia de turno.

LISA

Responde a las siguientes cuestiones empleando el siguiente sistema de valoración:

1	2	3	4	5
Muy poco, mal	Poco, regular	Bueno, medio	Bien, bastante	Mucho, muy bien

1. ¿Te han gustado los juegos de bate y campo practicados? 4
2. ¿Te has divertido realizándolos? 5
3. Valora la importancia de la inclusión de normas en los juegos: 5
4. ¿Jugaría de nuevo por tu cuenta con tus compañeros a algún juego de los practicados? 4
5. Indica tres modificaciones esenciales que incluirías en un juego de bate y campo: el límite de seguridad, poner el balón y no poder dar más de cinco pasos con el balón.

PEPITO GRILLO

Responde a las siguientes cuestiones empleando el siguiente sistema de valoración:

1	2	3	4	5
Muy poco, mal	Poco, regular	Bueno, medio	Bien, bastante	Mucho, muy bien

1. ¿Te han gustado los juegos de bate y campo practicados? 5
2. ¿Te has divertido realizándolos? 4
3. Valora la importancia de la inclusión de normas en los juegos: 3
4. ¿Jugaría de nuevo por tu cuenta con tus compañeros a algún juego de los practicados? 4
5. Indica tres modificaciones esenciales que incluirías en un juego de bate y campo: cortar todas poner 2 bases y tocar todas el balón.

**GERÓNIMO**

Responde a las siguientes cuestiones empleando el siguiente sistema de valoración:

1	2	3	4	5
Muy poco, mal	Poco, regular	Bueno, medio	Bien, bastante	Mucho, muy bien

1. ¿Te han gustado los juegos de bate y campo practicados? 5
2. ¿Te has divertido realizándolos? 4
3. Valora la importancia de la inclusión de normas en los juegos. 4
4. ¿Jugaría de nuevo por tu cuenta con tus compañeros a algún juego de los practicados? 4
5. Indica tres modificaciones esenciales que incluirías en un juego de bate y campo. Me gustaría que hubiera de pudieran tirar con el pie, que para tirar con el pie se pudiere levantar la pelota y jugar con un balón de fútbol

**FIONA**

Responde a las siguientes cuestiones empleando el siguiente sistema de valoración:

1	2	3	4	5
Muy poco, mal	Poco, regular	Bueno, medio	Bien, bastante	Mucho, muy bien

1. ¿Te han gustado los juegos de bate y campo practicados? 4
2. ¿Te has divertido realizándolos? 5
3. Valora la importancia de la inclusión de normas en los juegos. 4
4. ¿Jugaría de nuevo por tu cuenta con tus compañeros a algún juego de los practicados? 5
5. Indica tres modificaciones esenciales que incluirías en un juego de bate y campo. poner un límite para batear, agrandar el límite de correr, poner más bases

## MAFALDA

Responde a las siguientes cuestiones empleando el siguiente sistema de valoración:

1	2	3	4	5
Muy poco, mal	Poco, regular	Bueno, medio	Bien, bastante	Mucho, muy bien

1. ¿Te han gustado los juegos de bate y campo practicados? 4
  2. ¿Te has divertido realizándolos? 5
  3. Valora la importancia de la inclusión de normas en los juegos. 3
  4. ¿Jugarías de nuevo por tu cuenta con tus compañeros a algún juego de los practicados? 3
  5. Indica tres modificaciones esenciales que incluirías en un juego de bate y campo. La distancia de seguridad, la base donde se pone el balón, pasar a todos.
-

## APÉNDICE VII (b)

## FICHA DE AUTOEVALUACIÓN 5ºB

## JASMÍN

Responde a las siguientes cuestiones empleando el siguiente sistema de valoración:

1	2	3	4	5
Muy poco, mal	Poco, regular	Bueno, medio	Bien, bastante	Mucho, muy bien

- ¿Te han gustado los juegos de bate y campo practicados? 5
- ¿Te has divertido realizándolos? 5
- Valora la importancia de la inclusión de normas en los juegos. 5
- ¿Jugaría de nuevo por tu cuenta con tus compañeros a algún juego de los practicados? 5
- Indica tres modificaciones esenciales que incluirías en un juego de bate y campo Intentar que los que defienden no se acerquen te impidan que corras y que al correr en el de campo que te dejen correr.

## HOMER

Responde a las siguientes cuestiones empleando el siguiente sistema de valoración:

1	2	3	4	5
Muy poco, mal	Poco, regular	Bueno, medio	Bien, bastante	Mucho, muy bien

- ¿Te han gustado los juegos de bate y campo practicados? 5
- ¿Te has divertido realizándolos? 4
- Valora la importancia de la inclusión de normas en los juegos. 3
- ¿Jugaría de nuevo por tu cuenta con tus compañeros a algún juego de los practicados? 3
- Indica tres modificaciones esenciales que incluirías en un juego de bate y campo Que si la metes en la portería sea jonravn y valga 5 punto

MEG

Responde a las siguientes cuestiones empleando el siguiente sistema de valoración:

1	2	3	4	5
Muy poco, mal	Poco, regular	Bueno, medio	Bien, bastante	Mucho, muy bien

- ¿Te han gustado los juegos de bate y campo practicados? 5
- ¿Te has divertido realizándolos? 5
- Valora la importancia de la inclusión de normas en los juegos. 4
- ¿Jugaría de nuevo por tu cuenta con tus compañeros a algún juego de los practicados? 5
- Indica tres modificaciones esenciales que incluirías en un juego de bate y campo. que cuando matesen el balón en la vase (del que) en que iba a ir que no se eliminasen que se quedase parado.
  - que se pudiese ~~pe~~ correr para morder el balón en el aro
  - que los límites de desde donde se batea y donde se tira la pelota estén mas juntos

NALA

Responde a las siguientes cuestiones empleando el siguiente sistema de valoración:

1	2	3	4	5
Muy poco, mal	Poco, regular	Bueno, medio	Bien, bastante	Mucho, muy bien

- ¿Te han gustado los juegos de bate y campo practicados? 4
- ¿Te has divertido realizándolos? 4
- Valora la importancia de la inclusión de normas en los juegos. 5
- ¿Jugaría de nuevo por tu cuenta con tus compañeros a algún juego de los practicados? 5
- Indica tres modificaciones esenciales que incluirías en un juego de bate y campo. no pasarse de una linea esencial, solo pases no andar con el balón, colocarnos por todo el campo y jugar en grupo

**ELEANOR**

Responde a las siguientes cuestiones empleando el siguiente sistema de valoración:

1	2	3	4	5
Muy poco, mal	Poco, regular	Bueno, medio	Bien, bastante	Mucho, muy bien

1. ¿Te han gustado los juegos de bate y campo practicados? 5
2. ¿Te has divertido realizándolos? 4
3. Valora la importancia de la inclusión de normas en los juegos. 5
4. ¿Jugaría de nuevo por tu cuenta con tus compañeros a algún juego de los practicados? 4
5. Indica tres modificaciones esenciales que incluirías en un juego de bate y campo No ir corriendo pasar a todos los compañeros, no molestos.

**TWEETY**

Responde a las siguientes cuestiones empleando el siguiente sistema de valoración:

1	2	3	4	5
Muy poco, mal	Poco, regular	Bueno, medio	Bien, bastante	Mucho, muy bien

1. ¿Te han gustado los juegos de bate y campo practicados? 5
2. ¿Te has divertido realizándolos? 5
3. Valora la importancia de la inclusión de normas en los juegos. 4
4. ¿Jugaría de nuevo por tu cuenta con tus compañeros a algún juego de los practicados? 5
5. Indica tres modificaciones esenciales que incluirías en un juego de bate y campo un límite, cuando tienes el balón no muerdes y impediste el paso.

**KIARA**

Responde a las siguientes cuestiones empleando el siguiente sistema de valoración:

1	2	3	4	5
Muy poco, mal	Poco, regular	Bueno, medio	Bien, bastante	Mucho, muy bien

1. ¿Te han gustado los juegos de bate y campo practicados? 4
2. ¿Te has divertido realizándolos? 5
3. Valora la importancia de la inclusión de normas en los juegos. 5
4. ¿Jugaría de nuevo por tu cuenta con tus compañeros a algún juego de los practicados? 5
5. Indica tres modificaciones esenciales que incluirías en un juego de bate y campo Que al coger el balón en el aire se le quitan vueltas a el equipo atacante. Que,

**RAPUNZEL**

Responde a las siguientes cuestiones empleando el siguiente sistema de valoración:

1	2	3	4	5
Muy poco, mal	Poco, regular	Bueno, medio	Bien, bastante	Mucho, muy bien

1. ¿Te han gustado los juegos de bate y campo practicados? 4
2. ¿Te has divertido realizándolos? 5
3. Valora la importancia de la inclusión de normas en los juegos. 4
4. ¿Jugaría de nuevo por tu cuenta con tus compañeros a algún juego de los practicados? 5
5. Indica tres modificaciones esenciales que incluirías en un juego de bate y campo que al pasando la pelota no te pudieran morder. Si la cogen al vuelo en vez de eliminar que se cambiaran los puestos todos.

**FERB**

Responde a las siguientes cuestiones empleando el siguiente sistema de valoración:

1	2	3	4	5
Muy poco, mal	Poco, regular	Bueno, medio	Bien, bastante	Mucho, muy bien

1. ¿Te han gustado los juegos de bate y campo practicados? 3
2. ¿Te has divertido realizándolos? 3
3. Valora la importancia de la inclusión de normas en los juegos. 5
4. ¿Jugaría de nuevo por tu cuenta con tus compañeros a algún juego de los practicados? 4
5. Indica tres modificaciones esenciales que incluirías en un juego de bate y campo Quitar el suelo de tierra de al jugador que lo batea, ponerlo como suelo. Tener el bate de tierra a toda la jugadores en el campo

**PERRY**

Responde a las siguientes cuestiones empleando el siguiente sistema de valoración:

1	2	3	4	5
Muy poco, mal	Poco, regular	Bueno, medio	Bien, bastante	Mucho, muy bien

1. ¿Te han gustado los juegos de bate y campo practicados? 4
2. ¿Te has divertido realizándolos? 5
3. Valora la importancia de la inclusión de normas en los juegos. 3
4. ¿Jugaría de nuevo por tu cuenta con tus compañeros a algún juego de los practicados? 4
5. Indica tres modificaciones esenciales que incluirías en un juego de bate y campo Que si cuando bateas bateas muy lento se dan vueltas. Que si uno la pasa a otro el que ha pasado no le pueda volver a pasar. Que los del equipo atacante se dividieran en dos partes y el que batea les tiene que pasar para sumar 7 vueltas.

**WALLY**

Responde a las siguientes cuestiones empleando el siguiente sistema de valoración:

1	2	3	4	5
Muy poco, mal	Poco, regular	Bueno, medio	Bien, bastante	Mucho, muy bien

1. ¿Te han gustado los juegos de bate y campo practicados? 3
2. ¿Te has divertido realizándolos? 3
3. Valora la importancia de la inclusión de normas en los juegos. 4
4. ¿Jugaría de nuevo por tu cuenta con tus compañeros a algún juego de los practicados? 5
5. Indica tres modificaciones esenciales que incluirías en un juego de bate y campo Quitar bate dar con el pie  
Mismo balón  
No pasar balón

**DORAEMON**

Responde a las siguientes cuestiones empleando el siguiente sistema de valoración:

1	2	3	4	5
Muy poco, mal	Poco, regular	Bueno, medio	Bien, bastante	Mucho, muy bien

1. ¿Te han gustado los juegos de bate y campo practicados? 4
2. ¿Te has divertido realizándolos? 3
3. Valora la importancia de la inclusión de normas en los juegos. 4
4. ¿Jugaría de nuevo por tu cuenta con tus compañeros a algún juego de los practicados? 2
5. Indica tres modificaciones esenciales que incluirías en un juego de bate y campo Tener oportunidades para batear  
poner una distancia de seguridad  
no entorpecer la carrera

**ELLIE**

Responde a las siguientes cuestiones empleando el siguiente sistema de valoración:

1	2	3	4	5
Muy poco, mal	Poco, regular	Bueno, medio	Bien, bastante	Mucho, muy bien

1. ¿Te han gustado los juegos de bate y campo practicados? 5
2. ¿Te has divertido realizándolos? 5
3. Valora la importancia de la inclusión de normas en los juegos. 3
4. ¿Jugaría de nuevo por tu cuenta con tus compañeros a algún juego de los practicados? Si
5. Indica tres modificaciones esenciales que incluirías en un juego de bate y campo Tirar y batear desde los conos.  
No pasarse.  
Pasar por todas las bases (aros).

**TOM**

Responde a las siguientes cuestiones empleando el siguiente sistema de valoración:

1	2	3	4	⑤
Muy poco, mal	Poco, regular	Bueno, medio	Bien, bastante	Mucho, muy bien

1. ¿Te han gustado los juegos de bate y campo practicados? Si
2. ¿Te has divertido realizándolos? Si
3. Valora la importancia de la inclusión de normas en los juegos. Si
4. ¿Jugaría de nuevo por tu cuenta con tus compañeros a algún juego de los practicados? Si
5. Indica tres modificaciones esenciales que incluirías en un juego de bate y campo Puede haber varias personas en una base  
No meterse en las bases para molestar.  
Que alla 3 intentos para batear.

**JESSIE**

Responde a las siguientes cuestiones empleando el siguiente sistema de valoración:

1	2	3	4	5
Muy poco, mal	Poco, regular	Bueno, medio	Bien, bastante	Mucho, muy bien

1. ¿Te han gustado los juegos de bate y campo practicados? 4
2. ¿Te has divertido realizándolos? 5
3. Valora la importancia de la inclusión de normas en los juegos. 5
4. ¿Jugaría de nuevo por tu cuenta con tus compañeros a algún juego de los practicados? 4
5. Indica tres modificaciones esenciales que incluirías en un juego de bate y campo no pasarse de una raya determinada los defensores, no estorvar el camino a los atacantes y si el defensor coge el balón al vuelo está eliminado el atacante.

**WOODY**

Responde a las siguientes cuestiones empleando el siguiente sistema de valoración:

1	2	3	4	5
Muy poco, mal	Poco, regular	Bueno, medio	Bien, bastante	Mucho, muy bien

1. ¿Te han gustado los juegos de bate y campo practicados? 4
2. ¿Te has divertido realizándolos? 3
3. Valora la importancia de la inclusión de normas en los juegos. 5
4. ¿Jugaría de nuevo por tu cuenta con tus compañeros a algún juego de los practicados? 3
5. Indica tres modificaciones esenciales que incluirías en un juego de bate y campo que se pueda pasar, que haya bases que haya strikes

SEBATIÁN

Responde a las siguientes cuestiones empleando el siguiente sistema de valoración: 4

1	2	3	4	5
Muy poco, mal	Poco, regular	Bueno, medio	Bien, bastante	Mucho, muy bien

1. ¿Te han gustado los juegos de bate y campo practicados? SI
2. ¿Te has divertido realizándolos? Si
3. Valora la importancia de la inclusión de normas en los juegos. Si
4. ¿Jugaría de nuevo por tu cuenta con tus compañeros a algún juego de los practicados? No
5. Indica tres modificaciones esenciales que incluirías en un juego de bate y campo Pasar el balón entre los del equipo.  
Batear dando una patada.

TIANA

Responde a las siguientes cuestiones empleando el siguiente sistema de valoración:

1	2	3	4	5
Muy poco, mal	Poco, regular	Bueno, medio	Bien, bastante	Mucho, muy bien

1. ¿Te han gustado los juegos de bate y campo practicados? Si
2. ¿Te has divertido realizándolos? Si
3. Valora la importancia de la inclusión de normas en los juegos. ~~Si~~ Buena
4. ¿Jugaría de nuevo por tu cuenta con tus compañeros a algún juego de los practicados? Si
5. Indica tres modificaciones esenciales que incluirías en un juego de bate y campo Pasar la pelota, es decir, no se puede correr con ella, 3 estruendos y no te eliminan si cogen la pelota en el aire

**BOO**

Responde a las siguientes cuestiones empleando el siguiente sistema de valoración:

1	2	3	4	5
Muy poco, mal	Poco, regular	Bueno, medio	Bien, bastante	Mucho, muy bien

1. ¿Te han gustado los juegos de bate y campo practicados? 4
2. ¿Te has divertido realizándolos? 5
3. Valora la importancia de la inclusión de normas en los juegos. 4
4. ¿Jugaría de nuevo por tu cuenta con tus compañeros a algún juego de los practicados? 5
5. Indica tres modificaciones esenciales que incluirías en un juego de bate y campo Cuando corremos en x si lo cogemos en el aire gana un punto el equipo defensor, no empujar a los compañeros ni desparar,

**MAGGIE**

Responde a las siguientes cuestiones empleando el siguiente sistema de valoración:

1	2	3	4	5
Muy poco, mal	Poco, regular	Bueno, medio	Bien, bastante	Mucho, muy bien

1. ¿Te han gustado los juegos de bate y campo practicados? 4
2. ¿Te has divertido realizándolos? 3
3. Valora la importancia de la inclusión de normas en los juegos. 5
4. ¿Jugaría de nuevo por tu cuenta con tus compañeros a algún juego de los practicados? 4
5. Indica tres modificaciones esenciales que incluirías en un juego de bate y campo tener una parte como partida para empezar, que no era necesario poner tantas veces ~~el~~

