

**ANÁLISIS DE LA APLICACIÓN DE
LA METODOLOGÍA COMPRENSIVA
BASADA EN LOS JUEGOS
MODIFICADOS**



Sergio Herrero Gutiérrez

Carlos Velázquez Callado

4º Grado de Educación Primaria

Mención de Educación Física

Curso 2013-2014

Trabajo de Fin de Grado

RESUMEN

En este Trabajo de Fin de Grado (TFG) realizo un estudio de la metodología comprensiva en los juegos modificados. Primero muestro la fundamentación teórica en la que expongo las principales metodologías como la de Bunker y Thorpe (1986) o Devís y Peiró, (1992), después llevo a cabo la exposición de una unidad didáctica que he diseñado para llevar a cabo dicha metodología y poder obtener toda la información posible para analizarla y así, exponer a las conclusiones que he llegado.

ABSTRACT

In this Work of the End of Degree (TFG) I conducted a study of the comprehensive methodology in the modified games. First there are the theoretical foundations in which I show some of the most important methodology like Bunker y Thorpe (1986) or Devís & Peiró (1992), after this I do the exhibition about a didactic unit I have designed to be used with this methodology and get as much as possible information to be analysed, so that I explain the conclusion.

PALABRAS

Metodología comprensiva

Juegos modificados

Pensamiento táctico

KEY WORD

Comprehensive methodology

Modified games

Tactical thinking

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
1. JUSTIFICACIÓN	3
2. OBJETIVOS	6
3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	7
3.1. Modelo técnico.....	7
3.2 Teaching Games for Understanding (TGfU).....	8
3.3. Modelo comprensivo.....	10
3.4. Modelo trifásico.....	12
3.5. Juegos modificados.....	13
4. METODOLOGÍA	18
4.1. El contexto.....	18
4.1.1. El centro.....	18
4.1.2. La educación física.....	18
4.1.3. El grupo.....	19
4.2. Proceso de intervención.....	19
4.3. Evaluación.....	22
4.3.1. Instrumentos y técnicas de recogida de datos.....	22
4.3.2. Proceso de análisis de los datos.....	23
5. RESULTADOS	25
5.1. Puesta en práctica de la unidad didáctica.....	25
5.2. Resultado académico del alumnado.....	25
5.2.1. Nivel táctico ofensivo.....	25

5.2.2. Nivel táctico defensivo.....	27
5.2.3. Nivel técnico.....	28
5.3. Conducta del alumnado.....	29
5.3.1. Comportamientos beneficiosos para el grupo.....	29
5.3.2. Comportamientos perjudiciales para el grupo.....	30
6. DISCUSIONES, CONCLUSIONES Y LIMITACIONES.....	31
6.1. Discusión y conclusiones.....	31
6.2. Limitaciones.....	35
7. LISTADO DE REFERENCIA.....	36
ANEXOS.....	37
Anexo 1.....	37
Anexo 2.....	44

INTRODUCCIÓN

Este Trabajo de Fin de Grado (TFG) está dividido en siete capítulos.

El TFG se inicia con una justificación en la que subrayo la importancia del tema que he elegido así como la vinculación de este trabajo con las competencias del título de Grado en Educación Primaria

En el segundo capítulo expongo los objetivos de este TFG que se basan en el diseño de una unidad didáctica para aplicar la metodología comprensiva, la consecución y análisis de los objetivos de dicha unidad y el análisis de las conductas de carácter social que se producen durante la puesta en práctica de la unidad.

El tercer capítulo profundiza en la fundamentación teórica. En ella hablo sobre la metodología técnica, la metodología comprensiva y los diversos autores que tratan este tema, los juegos modificados y su clasificación por su tipología y por nivel de dificultad táctico.

En el cuarto capítulo hablo sobre la puesta en práctica de la metodología comprensiva a través de una unidad didáctica basada en un juego modificado de bate y campo, expongo el desarrollo de las sesiones, muestro los instrumentos y las técnicas de evaluación que voy a usar para recoger datos y por último, comento como se va a desarrollar el proceso de análisis de los datos.

En el quinto capítulo se muestran los resultados que he obtenido tras aplicar la unidad didáctica, que son: la unidad didáctica diseñada se ha podido llevar a cabo y ha permitido que el alumnado logre los objetivos propuestos en ella, además ha habido cambios favorables en las conductas sociales del alumnado.

En el sexto capítulo expongo las conclusiones y discusiones a las que he llegado tras poner en práctica la unidad didáctica y analizar los resultados relacionándolos con los mencionados en la fundamentación teórica. También comento las dificultades que he tenido durante la realización de este TFG.

Y por último, el séptimo capítulo contiene las referencias bibliográficas que he consultado para poder crear la fundamentación teórica.

CAPITULO 1: JUSTIFICACIÓN

En este TFG pretendo realizar un análisis de las aplicaciones de la metodología comprensiva basada en los juegos modificados. Justifico su desarrollo desde dos grandes ejes. Por una parte, me baso en varios autores que defienden la idea de trabajar la iniciación deportiva desde la metodología comprensiva. Por otra parte, relaciono este trabajo con la adquisición de las competencias del título de Magisterio.

Los juegos modificados suponen un recurso orientado a la aproximación al deporte, el cual tiene una gran influencia y está muy presente en esta sociedad, motivos por los cuales no podemos ignorarle. Ahora bien, ¿qué metodología usar para la enseñanza de la iniciación deportiva?, ¿y por qué es tan importante el elegir una metodología?

Arnold, (citado por Devís y Peiró, 1992, p. 142) afirma que:

La educación, y por extensión la educación física y el deporte poseen actividades y procedimientos intrínsecamente valioso, lo que significa que tanto la materia como el método son fines y que el último no es meramente un medio para proporcionar el primero.

Lo que Arnold dice es que la metodología es tan importante como el contenido, por eso considero que basar mi TFG en el estudio de una metodología (el cómo enseñar) es relevante, ya que esta influye en las capacidades y en los valores que vamos a desarrollar en los alumnos.

Existen varias metodologías que se aplica en la iniciación deportiva, pero yo me voy a centrar en dos: la primera es la técnica y la segunda la comprensiva.

La metodología técnica, según Devís y Peiro (1992), favorece a los estudiantes más habilidosos y con mayores capacidades físicas en ese momento (en edades típicas de iniciación deportiva), discriminando a los que no tienen habilidades técnicas. Aísla la técnica del contexto, y hasta que no se consiga un dominio de esta, no se pone en práctica en el juego, olvidándose de los aspectos tácticos.

La metodología comprensiva (Devís y Peiró, 1992) favorece el conocimiento práctico (ser capaz de hacer algo que dices y explicar cómo lo has hecho), la comprensión de la naturaleza del juego y la toma de decisiones (entender el juego y saber qué hacer en cada momento), desarrolla las habilidades abiertas y utiliza un modelo integrado (no aísla la técnica de contexto).

Dadas las principales características de las metodologías nombradas anteriormente, considero que la más adecuada, la que más posibilidades ofrecen y la que aporta mayor iniciativa y autonomía a los alumnos/as es la comprensiva.

Otro argumento a favor, y para mi uno de los más importantes, es que se consigue alumnos/as más activos y participativos, constructores de su conocimiento, evitando crear alumnos pasivos meramente reproductores de conocimientos.

Por estos motivos considero que la metodología comprensiva es la que debe ser utilizada para la enseñanza de la iniciación deportiva en la escuela y, por ende, considero necesario realizar un estudio basado en dicha metodología.

Después de justificar la importancia de la temática de este TFG me dispongo a realizar la vinculación con las competencias del título.

- Adquirir un conocimiento práctico del aula y de la gestión de la misma.
- Conocer y aplicar los procesos de interacción y comunicación en el aula y dominar las destrezas y habilidades sociales necesarias para fomentar un clima de aula que facilite el aprendizaje y la convivencia.
- Controlar y hacer el seguimiento del proceso educativo y en particular el de enseñanza-aprendizaje mediante el dominio de las técnicas y estrategias necesarias.

Estas tres competencias las he desarrollado en el momento en el que puse en práctica la unidad didáctica, teniendo que aprender a gestionar una clase, transmitir conocimientos y evaluarlos, y solucionar problemas entre alumnos por medio del dialogo.

- Relacionar teoría y práctica con la realidad del aula y del centro.

He tenido que estudiar una metodología y llevarla a la práctica, obteniendo la consecución de los objetivos propuestos.

- Participar en la actividad docente y aprender a saber hacer, actuando y reflexionando desde la práctica.

Esta competencia la he desarrollado durante mi actuación docente, interactuando con los alumnos y resolviendo conflictos.

CAPITULO 2: OBJETIVOS

Después de justificar la importancia de las metodologías en el aula y puesto que en este TFG pretendo realizar una análisis de la metodología comprensiva, creo necesario que para poder llevarlo a cabo primero tendré que diseñar una unidad didáctica enfocada al uso de dicha metodología y posteriormente realizar el análisis de los resultados obtenidos. Por ellos, los objetivos que persigo en este TFG son los siguientes:

1. Diseñar y poner en práctica una unidad didáctica de bate y campo usando una metodología comprensiva.
2. Analizar los resultados de la puesta en práctica de la unidad didáctica sobre el resultado académico del alumnado.
3. Analizar los resultados de la unidad didáctica sobre la conducta del alumnado.

CAPÍTULO 3: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

En este apartado voy a hacer una breve alusión al modelo técnico cuestionado en la enseñanza de los juegos modificados, hablaré sobre el modelo de Teachin Games for Understanding (TGfU) de Bunker y Thorpe (1986), que tuvo origen en Inglaterra y su repercusión en España con el modelo comprensivo de Devís y Peiró (1992) y también haré alusión al modelo simplificado trifásico de Griffin, Mitchell y Oslin, citado por Méndez (2011a, p. 34). Como dichas metodologías han sido diseñadas para llevarlas a cabo a través de los juegos no puedo olvidarme de explicar qué son los juegos modificados y cuál es su clasificación según el modelo de Almond (1986).

3.1. MODELO TÉCNICO

El deporte ha tenido y tiene mucho peso en nuestra sociedad, por ello, su presencia en el currículum, según el Decreto 40/2007, de 3 de mayo, es inevitable, ocupando un bloque del área de Educación Física.

La concepción que se tenía en la escuela sobre el deporte era de la búsqueda de la excelencia, la formación del carácter y que “la actividad deportiva competitiva prepara al individuo para el éxito social” según Devís y Peiró (1992, p. 145).

El modelo técnico se basa, como su propio nombre indica, en la enseñanza de la técnica, aislada de un contexto real de juego, repitiendo una y otra vez los mismos gestos con el fin de lograr la excelencia en el gesto considerado correcto. El problema de aislar la técnica del contexto de juego es que se anula o se reduce considerablemente la capacidad para responder a nuevas situaciones, la habilidad de la reflexión en la acción, la toma de decisiones y la capacidad de imaginación y creatividad (Devís y Peiró, 1992). En otras palabras, si estamos constantemente insistiendo a un alumno cómo debe realizar un determinado gesto, llegará un momento en el que lo consiga, pero es probable que su motivación sea reducida. En el momento en que este alumno, con una

técnica perfecta, entre en una situación de juego real puede suceder que se sienta incómodo y tenga la sensación de estar perdido porque no tiene la capacidad de tomar una decisión, de leer la situación de juego y saber qué hacer.

En este sentido, Bunker y Thorpe (1986) realizan una serie de críticas a este modelo:

1. Muchos de los alumnos no consiguen superar gran parte de los objetivos propuestos.
2. Cuando termina la enseñanza de los juegos deportivos, la mayoría de los alumnos tiene muy pocos conocimientos acerca de estos.
3. Si el objetivo es conseguir jugadores hábiles, se puede decir que el resultado no es el adecuado. Lo que en realidad se obtiene son jugadores con un alto dominio de la técnica, pero que pueden no tener la capacidad de tomar una decisión, de saber cómo colocarse o de saber qué hacer en cada momento.
4. No se consigue unos consumidores de espectáculos deportivos con una visión crítica y conocedora de las normas, elementos tácticos y demás elementos de los que estos se componen.

Partiendo de estas críticas al modelo técnico, Bunker y Thorpe (1986) proponen un nuevo modelo llamado Teaching Games for Understanding (TGfU).

3.2. TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGfU)

Este nuevo modelo propone un cambio en la metodología a la hora de enseñar los juegos modificados de iniciación deportiva en la escuela. Si el modelo anterior ponía el énfasis en la enseñanza de la técnica en situaciones aisladas de juego para introducirlas más adelante, este nuevo modelo pretende comenzar con la enseñanza de la táctica y posteriormente introducir la técnica en situaciones externas al juego que después se pondrán en práctica dentro del juego.

Para ello, Bunker y Thorpe (1986) proponen el siguiente modelo, del que Méndez (2011a, p. 33) dice que “su clave recae en la construcción de juegos modificados que obligan a los sujetos a tomar continuas decisiones y que les permite mejorar su comprensión sobre el juego, y por tanto, mejorar su conciencia táctica”.

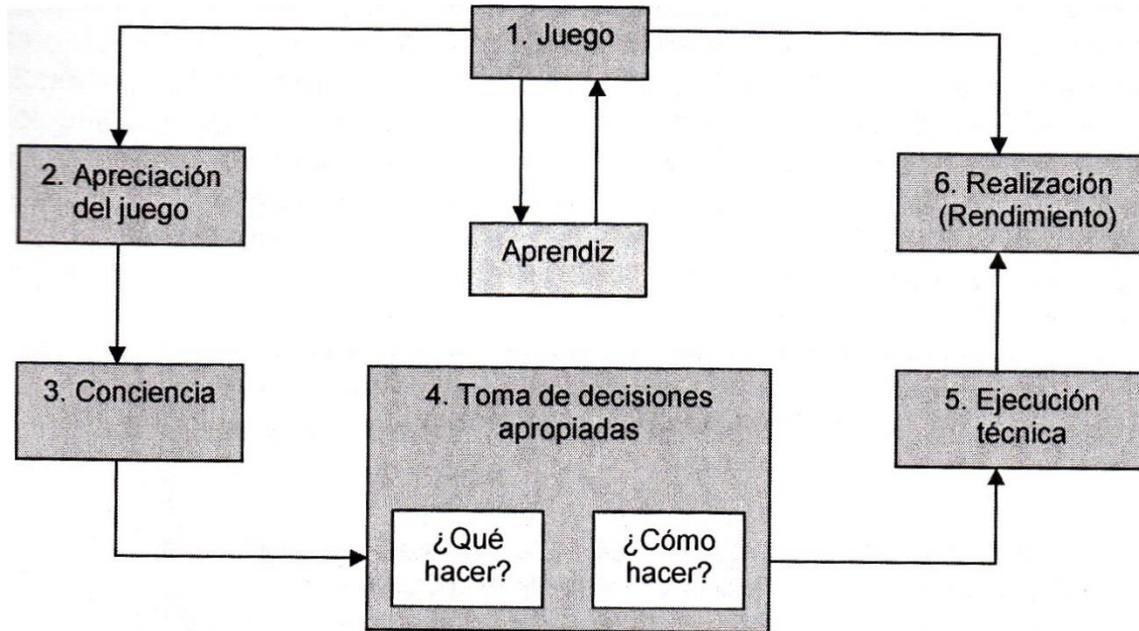


Figura 1. Modelo de Bunker y Thorpe (1986, p. 8).

Este modelo está estructurado en seis fases:

1. Juego modificado. Los juegos de adultos tienen demasiadas complicaciones para los niños, por lo que es necesario trabajar a través de juegos modificados que muestren algunos de los problemas que tienen los juegos reales. Para ello se podrá modificar el espacio en el que se desarrollan, el número de participantes y los materiales que se vayan a usar.

2. Apreciación del juego. En esta fase los alumnos tienen que entender el juego, y para ello deben de saber cuáles son las normas, pues estas son las que dan forma al juego. También tienen que saber entenderlas porque no es lo mismo jugar un partido de tenis con la red a la altura de 1,15 metros que a 2 metros, como tampoco es lo mismo jugar un partido de balonmano en el que el campo es más estrecho o más ancho, facilitando el juego por las bandas y los contraataques.

3. Concienciación táctica. Los alumnos tienen que comenzar a reflexionar sobre el juego y desarrollar su pensamiento táctico de juego, que les permitirá leer la situación de juego, saber cómo colocarse en cada momento, como crear espacios a la hora de atacar o como defender ante determinadas situaciones. El papel del profesor es fundamental, es quien, a través de preguntas abiertas, deberá estimular este pensamiento.

4. Toma de decisiones apropiadas. Llega el momento de tomar decisiones sobre el juego y estas tienen que responder a dos preguntas: ¿qué hacer? y ¿cómo hacerlo? En el qué hacer el alumno tiene que interpretar el juego y tomar una decisión táctica (desmarques, desdobles, colocación, a quién pasar...) y en el cómo hacerlo tiene que tomar una decisión sobre la técnica (qué tipo de pase le voy a dar, qué golpeo voy a usar, cuánta fuerza imprimo al lanzamiento...).

5. Ejecución de las habilidades. En este punto los alumnos podrán practicar las habilidades técnicas necesarias al margen del juego, de esta manera no tendrán presión alguna y ellos se marcarán su propio ritmo de aprendizaje. Se llega a esta situación cuando los alumnos demanden el aprendizaje de la técnica.

6. Realización. Es la última fase del modelo, aquí los alumnos ponen en práctica los conceptos tácticos y las habilidades técnicas vistas anteriormente.

A diferencia del modelo visto anteriormente en el que se comienza viendo la técnica en situaciones aisladas al juego y que no se pone en práctica dentro del juego hasta que no se tenía un cierto dominio, provocando problemas tácticos en los jugadores, el modelo TGfU de Bunker y Thorpe (1986) propone todo lo contrario. Se comienza jugando, comprendiendo el juego, después se pasa a desarrollar el planteamiento táctico hasta el punto en el que los alumnos necesitan progresar en sus habilidades técnicas. En un primer momento se practican de forma aislada al juego y, por último, se vuelve al juego para poner todo en práctica y crear jugadores que tengan la capacidad de tomar decisiones y ejecutarlas adecuadamente.

El modelo de Bunker y Thorpe (1986) tuvo su repercusión en España a través de los trabajos de Devís y Peiró (1992) con su denominado modelo comprensivo.

3.3. MODELO COMPENSIVO

En España Devís y Peiró (1992) proponen cambiar la metodología técnica utilizada hasta el momento por una metodología comprensiva que, al igual que el modelo de Bunker y Thorpe, busca la comprensión del juego por parte del alumno.

Los cambios que Devís y Peiró (1992) proponen son los siguientes:

1. El conocimiento práctico en los juegos deportivos. El objetivo de este apartado es que los alumnos desarrollen el “saber cómo” en sentido fuerte, el cual es descrito como la capacidad de realizar una acción, repetirla, identificarla y explicar cómo se realiza. Arnold, citado en Devís y Peiró (1992, p.147), va más allá y afirma que el “saber cómo” en sentido fuerte exige “comprender los procedimientos implicados en un juego deportivo, y la adquisición contextual de las habilidades técnicas”.

2. La comprensión de la naturaleza de los juegos deportivos y la toma de decisiones. Para poder sacar el máximo partido al juego es fundamental comprenderlo y para ello es necesario conocer sus reglas, ya que estas definen el juego. Devís y Peiró (1992) dicen que en función de las reglas que se pongan el juego, este ofrecerá unos problemas u otros que los alumnos tendrán que resolver lo que les obligara a tomar sus propias decisiones.

3. El aprendizaje motor en los juegos deportivos. En este punto hablan sobre cuál es la mejor manera de aprender las habilidades técnicas. Según Pigott, citado en Devís y Peiró (1992, p.149) “el aprendizaje de los juegos deportivos debe orientarse a las tareas de carácter abierto”. Lo que Pigott quiere decir es que si trabajamos con tareas abiertas los alumnos adquieren habilidades abiertas, lo que supone que en vez de tener unos mecanismos fijados para determinadas acciones, se tiene una serie de patrones que valen para diversas acciones. No es necesario aprender un gesto para cada actividad, sino adquirir unos patrones que se pueden usar para actividades en las que la habilidad sea similar.

4. Los juegos modificados. Devís y Peiró (1992) proponen que esta nueva metodología ha de llevarse a cabo a través de los juegos modificados, tema que explicaré más adelante.

Tanto con el modelo de Devís y Peiró (1992) como el de Bunker y Thorpe (1986) se pretende buscar el desarrollo de todos los alumnos, sin importar su nivel técnico o sus capacidades físicas, pues su base es la táctica, capacidad que está al alcance de aquel que desee aprenderla. Es decir, lo que este modelo pretende es dar la misma oportunidad a todos, sin discriminar a nadie.

Este modelo también persigue evitar el sentimiento de angustia y de frustración de los alumnos, evitando así que tengan experiencias deportivas negativas y en el futuro rechacen cualquier actividad física tanto a la hora de practicarla como de consumirla.

Otro objetivo de este modelo es crear consumidores de espectáculos deportivos con una conciencia crítica y objetiva, de tal manera que sepan que es lo que están viendo y puedan tener su propia opinión sobre los posibles lances que se den durante el desarrollo del espectáculo y no se dejen de comer la cabeza por los comentaristas o medios de comunicación que muchas veces no son objetivos con lo que pasa.

Tras ver los dos modelos se puede llegar a la conclusión de que ambos persiguen los mismos objetivos en la escuela.

3.4. MODELO TRIFÁSICO

Sánchez (2013), en su tesis doctoral, hace referencia al modelo trifásico de Griffin que simplifica el modelo de Buker y Thorpe (1986). Este consta de tres fases:

1. Se inicia la actividad con un juego modificado y se introducen variantes para que surjan problemas tácticos.
2. Desarrollar la conciencia táctica a través de estrategias que hagan reflexionar a los alumnos y hacerles conscientes de sus limitaciones técnicas.
3. Conocedores de sus limitaciones, trabajar los aspectos tácticos del juego.

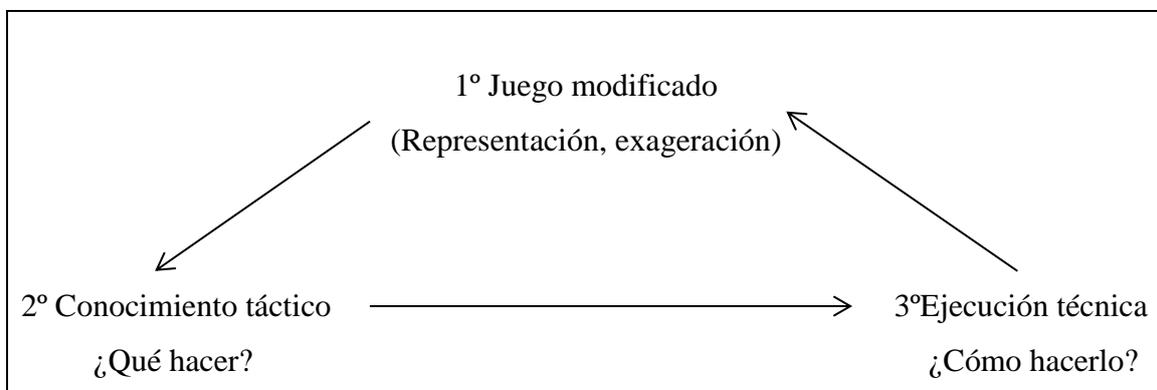


Figura 1. Modelo trifásico de Griffin, Mitchell y Oslin (1997) según Sánchez (2013, p. 84).

3.5. JUEGOS MODIFICADOS

Con el modelo técnico se trabajaba el ámbito deportivo a través de los juegos deportivos, los cuales están diseñados para trabajar con adultos más que con niños (Méndez, 2011b). Estos juegos tienen reglas, espacios y materiales muy similares a los que se usan en el deporte, por lo que resultan bastante complicados para la mayoría de los jugadores. Si utilizamos estos juegos y añadimos el modelo técnico, existe una gran posibilidad de que algunos alumnos, sobre todo los menos hábiles motrizmente, solo tengan experiencias negativa (Méndez, 2011b). Estas experiencias pueden provocar que, en el futuro, estos jugadores no deseen practicar actividad física deportiva ni consumirla como espectador.

Como bien indican Casey y Hastie, citado por Méndez (2011b, p. 136), la clave se encuentra en las modificaciones de los juegos. Esta modificación permite remodelar o crear un juego nuevo que se adapte a las capacidades de los jugadores, fomentando las experiencias positivas y aumentando la capacidad de mejora por parte de los jugadores.

Ahora la pregunta es, ¿qué es un juego modificado?

Según Devís y Peiró (1992) el juego modificado:

Se encuentra en la encrucijada del juego libre y el juego deportivo estándar o de deporte. Por una parte, el juego modificado, aunque posea unas reglas de inicio, ofrece un gran margen de cambio y modificación sobre la marcha, así como la posibilidad de revivir e incluso construir y crear juegos nuevos (p. 153).

Un juego deportivo tiene unas normas establecidas respecto a los móviles, el espacio, el número de participantes y lo que sí puede hacer y no se puede hacer. En un juego modificado se parte de un juego deportivo y se le van cambiando las normas en función de las características de los jugadores, de lo que se quiera destacar o trabajar o sobre lo que se quiera incidir con énfasis (Bunker y Thorpe, 1986)

Esta posibilidad de modificar las normas al antojo del profesor es una ventaja, pues permite trabajar lo que le apetezca y al nivel que quiera con sus alumnos, sin importar sus habilidades técnicas o tácticas.

El primero en crear una clasificación de los juegos deportivos es Almond, (1986). En esta clasificación se recogen los juegos deportivos en cuatro grupos diferentes: juegos de blanco y diana, de bate y campo, de red y muro y de invasión.

Deportes de blanco y diana	Deportes de bate y campo	Deportes de red y muro	Deportes de invasión
Dardos Billar Bolos Golf	Baseball Cricket Softball	Tenis (red) Pádel(red) Bádminton(red) Frontón (pared) Squash (pared)	Baloncesto Fútbol Balonmano Hockey

Figura 2. Clasificación de los juegos deportivos (basado en Almond, 1986, pp. 71-72)

En esta clasificación se agrupan los deportes, no por las similitudes técnicas que existan entre ellos, pues la técnica del golf no es igual que la de los dardos, o la del baloncesto no es igual que la del fútbol, sino por las similitudes tácticas que existen entre ambas. Por ejemplo, tanto en el fútbol como en el baloncesto, cuanto más rápido muevan la pelota los atacantes, más difícil será de defender. En el balonmano y en el baloncesto se puede defender de varias formas: hacer una defensa individual o en zona.

Estos deportes se pueden trabajar a través de juegos modificados y las posibles modificaciones dependerán de la categoría del deporte elegido. Así, siguiendo a Almond, (1986):

En el primer grupo se encuentran los juegos de blanco y diana, cuyo objetivo principal es el de depositar o lanzar un objeto en un lugar determinado. En este tipo de juegos se pueden realizar modificaciones sobre el tamaño y el peso del móvil, escogiendo uno más ligero para los jugadores cuya técnica escasee, también se puede variar el tamaño y la distancia de la diana, aumentándolo y acercándola si nivel técnico es bajo y rediciéndolo y alejándola si gozan de un gran nivel.

En el segundo grupo de juegos se encuentran los juegos de bate y campo. En estos juegos se enfrentan dos equipos, uno defiende y otro ataca. El objetivo del equipo

atacante es golpear o lanzar un móvil a un espacio donde se encuentra el equipo defensor y hacer el mayor número de carreras posibles antes de que el otro equipo atrape el móvil. Las variaciones que se pueden hacer son sobre el tamaño, el peso y el material del móvil. Cuanto más ligero y más manejable sea, mayor facilidad se tiene a la hora de manipularlo. También se puede modificar el número de participantes, reduciéndolo (así se evitan confusiones entre ellos) para facilitar la tarea. Otra modificación se puede llevar a cabo sobre las dimensiones del terreno aumentando o disminuyendo la zona de las carreras, la distancia entre el lanzador y el bateador si existirá y las delimitaciones del campo.

En el tercer grupo se encuentran los juegos de muro o red. Estos juegos se pueden desempeñar con la ayuda de una raqueta o con el resto del cuerpo. El objetivo es lanzar o golpear un móvil con el fin de marcar un punto al rival y, para ello, hay que situar el móvil en un lugar en el que el contrario no pueda devolverlo. Los jugadores se pueden encontrar en la misma cancha con un muro delante, al cual tienen que lanzar/golpear el móvil o pueden estar en canchas divididas separadas por una red. Las modificaciones que se pueden realizar son sobre el instrumento que se va a lanzar/golpear el móvil, el tamaño y el material de este, las dimensiones de la cancha (jugar con la anchura y la longitud del campo), la altura a la que se coloque la red y el número de participantes por equipo.

En el cuarto y último grupo se encuentran los juegos de invasión. En ellos, dos equipos se enfrentan entre sí compartiendo la misma cancha de juego. El objetivo del juego es conseguir puntuar introduciendo un móvil dentro de un espacio delimitado perteneciente al equipo rival (portería, canasta). Las modificaciones que se pueden realizar en este juego implican aspectos como las dimensiones de la cancha, el número de participantes (variándolo en función del tamaño de la cancha o del nivel técnico y táctico que tengan los jugadores), el tamaño, forma, material y peso del móvil, reduciendo su peso y su tamaño cuando la habilidad técnica de los jugadores es reducida y aumentándola cuando es mayor. También se pueden realizar modificaciones sobre el número de participantes por equipo, sobre el tamaño y la ubicación de la zona de puntuación y normas que afecten al juego como por ejemplo, si se tiene que botar la pelota, si el jugador que tienen el móvil se puede mover, si se tiene que realizar un mínimo de pases, etc.

Como he dicho anteriormente, estos juegos están clasificados en grupos según sus similitudes tácticas, esto quiere decir que habrá grupos que tácticamente sean más sencillos de jugar que otros. Méndez (2011a) presenta una tabla en la que ordena los juegos por su dificultad táctica.

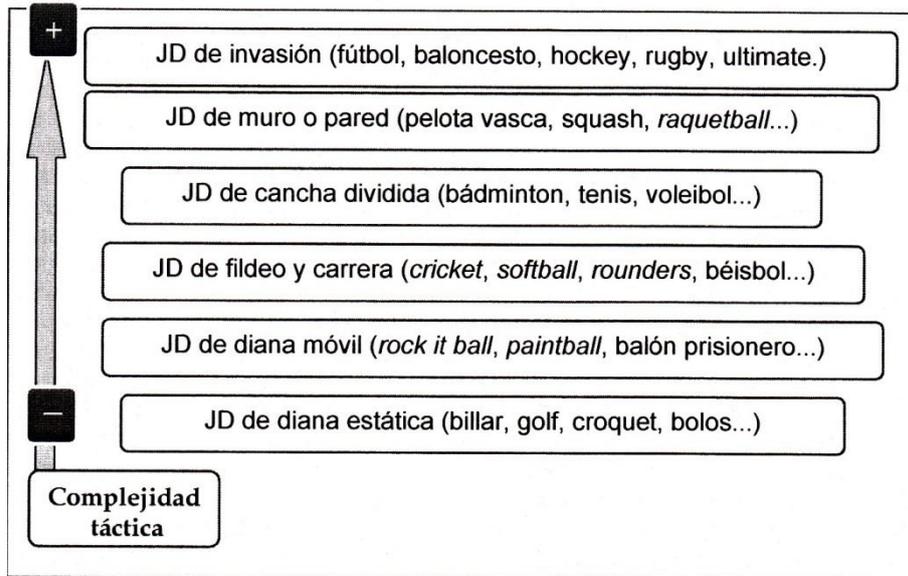


Figura 3. Clasificación de los juegos deportivos de Méndez (2011a, p. 22).

Uno de los factores más importantes a la hora de realizar esta clasificación es el número de estímulos que están presentes en la actividad y su incertidumbre.

Si observamos la figura 3, podemos comprobar que los juegos de diana estática, en los que el único estímulo al que se tiene que atender es la diana fija, están en la parte baja de la tabla, mientras que en la parte superior están los juegos de invasión, los cuales tienen múltiples estímulos a los que atender con un alto nivel de incertidumbre, como por ejemplo: los rivales (dónde están y qué pueden hacer), el móvil, la cancha, etc.

En resumen, Bunker y Thorpe (1986) plantean una nueva metodología para enseñar el pensamiento táctico en la escuela, dando un paso de gigante y dejando a un lado la metodología técnica. Sus bases consisten en las de enseñar a los alumnos a pensar, a leer el juegos y ser capaces de tomar decisiones y, más adelante, aportarles las técnica necesaria para llevar esas ideas a cabo con éxito.

Devís y Peiró (1992) hicieron lo mismo en España recogiendo la propuesta que Bunker et al. (1986) ofrecían.

Griffin, Mitchell y Oslin trataron de simplificar el modelo, diseñando el modelo trifásico, el cual propone realizar todos los pasos en la misma sesión, de esta manera cada aspecto táctico quedaría resuelto en la misma sesión.

Para poder llevar a cabo esta metodología con éxito se crearon los juegos modificados. Juegos en los que puedes modificar las normas para crear distintas situaciones problemáticas que el alumnado tendrá que resolver. Almond, (1986) muestra una organización de los juegos modificados atendiendo a las similitudes tácticas que estos poseen entre sí.

Todo esto me lleva a pensar en que la educación debe evolucionar y adaptarse a las nuevas situaciones, y esto es lo que los autores citados anteriormente han hecho.

CAPÍTULO 4: METODOLOGÍA

En este capítulo mostraré el contexto dónde he llevado a cabo la unidad didáctica, la duración de la intervención, qué es lo que he hecho durante ese periodo de tiempo y cómo lo he repartido, los métodos y las técnicas que he usado para recoger los datos necesarios para llevar a cabo este estudio, y por último, presento el proceso de análisis de los datos.

4.1. CONTEXTO

En este apartado hablare sobre el contexto en el que se ha llevado a cabo el proceso de intervención. Para ello, primero hago referencia al centro, dónde está situado, que tipo de alumnado recibe... después paso a hablar de las instalaciones y materiales que posee, y por último, me centro en el grupo de alumnos con el que voy a llevar a cabo la intervención.

4.1.1. El centro

El CEIP Marina Escobar es un centro de educación infantil y primaria situado en Valladolid, en un barrio con un nivel socio-económico medio-alto. Es un barrio residencial, situado a las afueras de Valladolid.

Los alumnos del centro provienen del barrio en el que está situado y, en menor medida, cuenta con alumnos de otras nacionalidades perfectamente integrados.

Debido a que los padres poseen un nivel cultural elevado, en ocasiones exceden de superprotección, complicando en algunas ocasiones la tarea de los docentes.

4.1.2. La Educación Física

Para el desarrollo de las clases de Educación Física, el centro cuenta con las siguientes instalaciones:

- Un gimnasio 16x16m. Tiene dos puertas para acceder, una desde el patio y otra desde el colegio (la principal). Su distribución espacial es la siguiente: entrando por la puerta principal, a la izquierda hay diez espalderas y dos potros. En frente están los bancos suecos (hay 12) y en la esquina derecha las colchoneras. En la pared de la derecha se encuentra la puerta al patio y dos colchonetas quitamiedos.
- Un patio con dos canchas de futbol sala una al lado de otra formando una ele. En uno de los laterales hay un espacio sin asfaltar que se usará el desarrollo de la unidad didáctica.

El centro que dispone de material variados más que suficiente para desarrollar las sesiones de iniciación deportiva.

4.1.3. El grupo

El grupo en el que puse en práctica la unidad didáctica de juegos modificados de bate y campo usando una metodología comprensiva es una clase de 5º formada por 24 alumnos, de los cuales hay 15 chicos y 9 chicas.

Con ayuda de lo observado en clase y los comentarios del profesor puedo decir que esta clase goza de muy buen ambiente de trabajo. Un comentario del profesor de prácticas ha sido el de “es una de las mejores clases que he tenido en mi vida”. Casi todos los alumnos están integrados creando un grupo fuerte y unido. Hay un alumno que ha repetido, viene de otro colegio, le gusta hacer el payaso para llamar la atención de sus compañeros y no suele hacer los deberes; por estos motivos, principalmente el tercero, no está del todo integrado en clase. Algunos de sus compañeros me han dicho “es muy tonto”, “no hace los deberes” y “molesta en clase”.

El nivel motor en general es muy bueno, todos tienen buena actitud y aptitud.

En la clase no hay ningún alumno que presente discapacidad alguna.

4.2. PROCESO DE INTERVENCIÓN

Durante el proceso de intervención he puesto en práctica una unidad didáctica de juegos modificados de bate (ver anexo 1) porque es la primera vez que los alumnos han

trabajado el pensamiento táctico. Dicha unidad consta de cuatro sesiones que han sido realizadas a lo largo de dos semanas, a razón de dos clases de una hora de duración por semana. La unidad se puso en práctica en el tercer trimestre.

Sus objetivos son:

1. Desarrollar el pensamiento táctico ofensivo a nivel equipo: tomar decisiones de dónde lanzar el móvil en función de la posición del rival y qué conos debe recoger cada miembro del equipo
2. Desarrollar el pensamiento táctico defensivo a nivel equipo: cómo colocarse en el espacio y cómo llevar la pelota hasta la cesta de la forma más eficaz posible.
3. Adquirir las principales habilidades técnicas (golpeo con el pie, pase y recepción) y saber ponerlas en práctica dentro del juego.

La unidad didáctica gira en torno a un juego que se llama: “a recoger zanahorias”. El juego consiste en que dos equipos, uno atacante y otro defensivo, tendrán que competir entre ellos a ver quién es el que más zanahorias (conos) consigue, y para ellos, el atacante golpeará una pelota y cogerá tantos conos como pueda antes de que el equipo defensor deposite la pelota en su base.

A continuación muestro cual es el plan de cada sesión:

Sesión 1

Dado que es la primera sesión lo primero que hice fue explicar que es lo que íbamos a trabajar durante estas dos semanas. A continuación pasé a la formación de los grupos. Como lo que quería es que hubiera un cierto equilibrio, los grupos los organicé yo de manera que fueran heterogéneos en carácter de habilidad motriz y de género. Después de formar los grupos procedí a explicar la dinámica del juego en la pizarra. Finalizada la explicación comenzó el juego. Para finalizar la sesión se hizo una puesta en común en la que se resolvieron las dudas que tenían y se plantearon algunas estrategias.

Sesión 2

La sesión comenzó con el juego. Pasados cinco minutos realicé la primera intervención en la que, a través de preguntas abiertas como: ¿cuál es el objetivo principal de los atacantes?, ¿qué puedo hacer para recoger más conos?, ¿qué puedo hacer para que los

atacantes cojan el menor número de conos posibles?; los alumnos tuvieran tiempo para pensar, tomar decisiones o plantear alguna estrategia que posteriormente pondrían en práctica. Después se introdujo la siguiente modificación: había dos balones, de manera que eran dos las personas que tenían que realizar el golpeo e ir a recoger los conos. Cuando los alumnos necesitaban tiempo para organizarse se le proporcionaba un máximo de cinco minutos. Para finalizar la sesión se hizo una puesta en común en la que los dos equipos pusieron en común las estrategias que habían seguido.

Sesión 3

En la tercera sesión se trabajó algunos de los aspectos técnicos que influyen en el juego. Primero se pusieron por parejas (en este caso tenían libertad para elegir con quien quieren ponerse) y se les entregó una pelota. Lo que tenían que hacer era moverse por el espacio realizando diferentes pases y variando la distancia. A continuación se practicaron tres tipos de pases: primero el de brazo, segundo el de pecho y el tercero por encima de la cabeza (como un saque de banda en fútbol). A la vez que se trabajaba el pase también se practicaba la recepción. Para finalizar la sesión se hizo un ejercicio de golpeo de pelota con el pie de precisión.

Sesión 4

La cuarta y última sesión comenzó con una puesta en común en la que se revisaron todas las estrategias que se han visto en las sesiones anteriores. Después de esto comenzó el juego. Los equipos disponían de las paradas necesarias para hablar entre ellos, tomar decisiones, pensar estrategias... Al finalizar la sesión se hizo una reflexión general en la que se expusieron todas las tácticas defensivas y ofensivas que se habían diseñado, así como los problemas que habían tenido y cómo habían sido capaces de superarlos.

La metodología que empleé es la comprensiva según el modelo de Bunker y Thorpe (1986). La duración de la unidad didáctica fue de cuatro sesiones y el modelo que elegí está formado por seis etapas, por lo que la repartición de estas a lo largo de las sesiones fue la siguiente: en la primera sesión trabajé el juego, su apreciación y concienciación;

en la segunda sesión me centré en la toma de decisiones apropiadas, es decir, el qué hacer y cómo hacerlo; la tercera sesión la dediqué al desarrollo de la técnica; y por último, la cuarta sesión la enfoqué en la realización (valoración del aprendizaje).

4.3. EVALUACIÓN

Para llevar a cabo la evaluación de este TFG he utilizado los siguientes instrumentos y técnicas de recogida de datos y clasificarlos en las siguientes categorías de acuerdo a los objetivos propuestos.

4.3.1. Instrumentos y técnicas de recogida de datos

Para poder evaluar correctamente la consecución de los objetivos de este TFG he usado los siguientes instrumentos de recogidas de datos:

- Cuaderno de campo: es un cuaderno en el que el profesor, a través de la observación directa o mediante preguntas, recoge las conductas o respuestas que se producen a lo largo de la clase y que considera sean relevantes, como por ejemplo: actitudes beneficiosas o perjudiciales para el equipo o hacia un compañero o cambios tácticos a nivel defensivo y ofensivo.
- Lista de control: es una tabla que se utiliza para recoger una serie de conductas dentro de una actividad de forma rápida y sencilla. En ella aparecen todas las conductas a observar y a su lado, mediante expresiones breves o símbolos (que el profesor elige/inventa), se recogen las observaciones que el docente ha tomado sobre el alumno.
- Ficha de autoevaluación: es una ficha que se le entrega al alumno para que autoevalúe los ítems que aparecen en esta. Puede estar formadas por preguntas abiertas o cerradas, o una lista de control en la que los ítems se evalúen con nota (ej.: siendo 1 nada bien y 5 muy bien).
- Cuaderno de observador externo: es un cuaderno en el que un observador externo, por medio de la observación directa, anota todas las observaciones que considere oportunas o que el docente le haya indicado previamente.

Durante el proceso de evaluación también he recurrido a las siguientes técnicas de recogida de datos:

- Observación directa: consiste en la observación de una serie de aspectos que el docente elije llevada a cabo por él mismo.
- Entrevista: consiste en realizar una serie de preguntas, abiertas o cerradas, al alumnado y anotar las respuestas para formar parte del proceso de evaluación.

4.3.2. Proceso de análisis de los datos:

Con el fin de organizar los datos obtenidos a través del proceso de evaluación que acabo de describir, se establecieron las siguientes categorías:

1. Puesta en práctica de la unidad didáctica

En esta categoría se recogen todos los datos relacionados con las intervenciones que haya hecho para reconducir la sesión, las modificaciones que haya tenido que hacer y las reflexiones del docente relacionadas con la puesta en práctica en función de lo programado.

Para ello usé las anotaciones tomadas en el cuaderno de campo.

2. Resultados académico del alumnado:

Aquí se recogen los datos de la puesta en práctica de la unidad didáctica relacionados con los siguientes niveles:

- Nivel táctico ofensivo. En esta subcategoría aparece cualquier cambio en el pensamiento táctico ofensivo como por ejemplo: saber hacían dónde se quiere mandar el móvil o qué conos han recogido según el lanzamiento.
- Nivel táctico defensivo. Aquí recojo los cambios que se producen a nivel defensivo, como por ejemplo: cómo se coloca la defensa en función del lanzador, qué estrategias sigue, que hacen para llevar el móvil al su destino lo antes posible...
- Nivel técnico. Consecución de sus pensamientos tácticos, es decir, que sean capaces de mandar el móvil al lugar que han pensado.

Para la recogida de datos de esta categoría he utilizado el cuaderno de campo en el que he anotado cambios en la conducta relacionados con pensamiento táctico y una lista de control, en la que he anotado todos los lanzamientos, pases, pases fallidos, recepciones en el aire y puntos que se han realizado.

3. Conducta del alumnado:

En esta categoría se recogen los comportamientos del alumnado que tienen incidencia en el alumnado, para ello considero dos subcategorías.

- Comportamientos beneficiosos para el grupo. En esta subcategoría aparecerá toda conducta favorable que el alumnado haya mostrado, como por ejemplo: animar a un compañero, ayudar, aportar ideas...
- Comportamientos perjudiciales para el grupo. Aquí recojo todas las conductas negativas que se han mostrado durante el desarrollo del juego, como por ejemplo: insultos, burlas, desanimar a los compañeros o reírse de los fallos del otro.

Debido a que no podía estar atento a todo, la recogida de datos de esta categoría ha sido llevada a cabo por el observador externo, anotando cualquier conducta beneficiosa o perjudicial para el alumnado en su cuaderno de campo.

CAPÍTULO 5: RESULTADOS

En este apartado voy a exponer los resultados obtenidos a partir de los datos organizados en las categorías propuestas anteriormente. Como ya he señalado, dichos datos se recogieron con los instrumentos y técnicas ya comentados, durante la puesta en práctica de la unidad didáctica propuesta.

5.1. Puesta en práctica de la unidad didáctica

La unidad didáctica no salió del todo tal y como estaba diseñada. Los datos recogidos en el cuaderno de campo entre el 21 de abril del 2014 y el 2 de mayo del 2014 muestran que en la primera sesión estaba previsto realizar una intervención y por falta de tiempo no pude hacerla, lo que me obligó a realizar una modificación en la segunda sesión; las intervenciones previstas para la primera sesión tuve que hacerlas en la segunda y, además, realizar parte de la segunda.

Otra modificación que realicé relacionada con las normas. Debido a las trampas que hacían, tuve que pintar unas cruces en el suelo para indicar la posición de los conos y que nos los desplazaran, con el conocimiento de que si lo hacían el juego se terminaba. El 21 de abril del 2014 anoté: “Roberto y Luis Ángel desplazan los conos hacia el final de la pista, alejándolos del aro de ataque”.

5.2. Resultado académico del alumnado

Esta categoría está formada por tres subcategorías. La primera se centra en el pensamiento táctico ofensivo, la segunda en el pensamiento táctico defensivo y la tercera en el en la consecución de sus pensamientos tácticos, es decir, en la técnica.

5.2.1. Nivel táctico ofensivo

Al finalizar la unidad el alumno tenía que ser capaz de, a nivel táctico ofensivo, saber dónde iba a lanzar el móvil y que cono iba a recoger en función de su chut y de sus cualidades dentro del equipo, es decir, si es un alumno que corre mucho su objetivo

tenía que ser recoger los conos más lejanos dejando los cercanos a sus compañeros menos rápidos.

En la primera sesión realicé a todos los alumnos la misma pregunta: ¿hacia dónde vas a chutar la pelota? Como muestra la primera lista de control (ver anexo 2), solo tres de los veinticuatro alumnos fueron capaces de responder que sí que sabían hacia dónde chutar.

Según las anotaciones que tengo en mi cuaderno de campo el día 21 de abril del 2014 los resultados fueron:

- Respecto a los tiros: “los tiros son fuertes y al medio, su idea es tirar lejos, sin pensar en tirar a los lados”. no pensaban en otras posibilidades más que en intentar superar a la defensa por encima.
- En cuanto a la recogida de cono: “siempre van a por el cono más cercano, no importa como haya sido el golpeo”.

En la segunda sesión realicé la primera intervención y se produjeron algunos cambios.

Como muestra la tercera lista de control (ver anexo 2) al repetir la pregunta de: ¿hacia dónde vas a chutar la pelota? los resultados fueron que 14 alumnos si sabían que es lo que iban a hacer mientras que 10 seguían sin tener claro que hacer.

En la cuarta y última sesión volví a preguntar si sabían hacia dónde iban a golpear la pelota y los resultados anotados en la quinta lista de control (ver anexo 2) indica lo siguiente: 22 de los 24 alumnos sabía hacia dónde querían golpear a la pelota, mientras que 2 no sabían que hacer. Una de las anotaciones que tengo en el cuaderno de campo realizadas el día 24 de abril del 2014 muestra que uno de esos dos alumnos faltó a clase el día de la segunda sesión.

Las anotaciones tomadas en mi cuaderno de campo el día 2 de mayo del 2014 muestran que:

- Aquellos que saben chutar bien lo hacen fuerte y lejos, mientras que los que no tienen un golpeo ponente buscan la precisión intentando mandar la pelota a la zona sin asfaltar o buscando la zona débil de la defensa. Algún ejemplo: “José Antonio es un chico que juega al futbol y tienen buen golpeo, siempre tira por

encima de la defensa”, “las chicas comienzan a buscar la zona sin asfaltar porque saben que es un chut sencillo”.

- En la recogida de conos tengo anotado: “los jugadores veloces y que han realizado un buen golpeo tratan de recoger el cono más lejano. Los jugadores no tan rápidos que han realizado un buen golpeo suelen recoger los conos situados a media distancia”. Le pregunte qué porque hacían eso y las respuestas fueron:
 - “Para dejar lo más fácil al final”.
 - “Para que los cojan los más lentos”
- En una anotación indico que los jugadores, de vez en cuando, realizan reuniones para ver qué hacer.
- En otra anotación comento lo siguiente: “Roberto juega al baloncesto y se le ve que posee ciertos conocimientos tácticos por eso en determinadas ocasiones aconseja al resto de compañeros que hacer”.

5.2.2. Nivel táctico defensivo

El objetivo principal que el alumno tenía que conseguir era el de hacer todo lo posible para que el equipo atacante consiguiera el menor número de conos posibles y, para ello, tenía que colocarse correctamente en el espacio y depositar el móvil en su lugar lo antes posible.

En las anotaciones realizadas en el cuaderno de campo en la primera sesión el 21 de abril del 2014 comento la desorganización de la defensa a la hora de colocarse, no siguen ninguna estrategia y que los pases que realizan escasean y son muy complicados. Estas son las anotaciones recogidas: “la defensa esta desorganizada, no se reparten por el espacio” y “una vez cogen la pelota o bien hacen un par de pases acompañados de alguna carrera o el que coge la pelota va corriendo hasta depositarla en el su lugar”. Otra observación que hice fue que la mayoría de los pases se realizaban a media-larga distancia.

En el cuaderno de campo el día 2 de mayo del 2014 comento la evolución en la defensa. Esta sigue unas estrategias y se reparte por el espacio en función del lanzador. Las anotaciones que recogen este resultado son: “la defensa se reparte de la siguiente manera: dos o tres jugadores cubren la zona sin asfaltar ya que es donde se producen la mayoría de los pases, el resto se reparte por el espacio colocando atrás a los que mejor

hacen los pases largos”. También apunté que aumentaron el número de pases cortos y que crearon la figura del base (jugador defensivo que se coloca en la zona donde se debe depositar la pelota, su función es la de recibir la pelota y colocarla dentro del aro. Se podría decir que es el último eslabón de una cadena de pases). Esta son algunas de las evidencias tomadas los días 24 de abril y 2 de mayo del 2014: “Nada más chutar la pelota Aitor ha salido corriendo hacia el aro defensivo esperando un pase para poder colocar la pelota. Esta jugada la ha repetido hasta el final de la sesión y el equipo B la ha copiado”, “la figura base resulta ser un éxito, en varias ocasiones han conseguido eliminar al jugador atacante gracias a esta figura”.

5.2.3. Nivel técnico

Lo fundamental de la unidad didáctica es desarrollar el pensamiento táctico, y para hacerlo correctamente hay que tener un cierto nivel técnico que te lo permita. Por ello, en una de las sesiones se trabaja este aspecto. A los alumnos no solo se les pide que sepan hacia donde van a chutar la pelota o a quien quieren pasársela, sino que sean capaces de llevarlo a cabo con éxito.

Los resultados totales de la primera sesión están recogidos en la segunda lista de control (ver anexo 2) y fueron los siguientes:

- El equipo A realizó un total de 29 golpes logrando 18 conos (puntos), completando 27 pases, fallando 9 y consiguieron 2 recepciones directas.
- El equipo B realizó un total de 24 golpes logrando 10 conos, completando un 40 pases, fallando 17 y consiguieron 1 recepción directa.

El resultado final de la sesión que recogidos en la cuarta lista de control (ver anexo 2) indican que:

- El equipo A realizó un total de 32 golpes logrando 21 conos, completando 56 pases, fallando 14 y consiguieron 3 recepciones directas.
- El equipo B realizó un total de 26 golpes logrando 15 conos, completando 57 pases, fallando 21 y consiguieron 3 recepciones directas.

Los resultados obtenidos en la sexta lista de control (ver anexo 2) muestran los resultados de la cuarta y última sesión:

- El equipo A realizó un total de 26 golpes logrando 19 conos, completando 46 pases, fallando 7 y consiguieron 4 recepciones directas.
- El equipo B realizó un total de 22 golpes logrando 16 conos, completando 50 pases, fallando 14 y consiguieron 3 recepciones directas.

Una de las anotaciones que hice en mi cuaderno de campo el 2 de mayo del 2014 fue sobre el cambio de actitud. Una serie de alumnos que en situaciones anteriores no se atrevían a realizar un pase eran capaces de hacer pases más complicados. El 2 de mayo del 2014 recogí en el cuaderno de campo: “me sorprende el cambio de Maite, ha pasado de alejarse de la zona de pase a implicarse en labores defensivas”, “Cristina y Adriana han realizado dos pases de pecho” “cuando quieren realizar pases de media distancia algunos alumnos han empezado a usar el pase por encima de la cabeza”.

5.3. Conducta del alumnado

La mayor parte del alumnado mostró conductas hipercompetitivas y, en muchas ocasiones, criticaban las actuaciones fallidas de sus compañeros o contrincantes, llegando a mofarse de ellos en algunos momentos.

Aunque no era un objetivo propuesto en la unidad didáctica debido a la falta de tiempo, el tener una buena actitud hacia uno mismo, los compañeros y los rivales es fundamental en todo momento, por eso, siempre que pude traté de modificar conductas negativas y reforcé las positivas. De este modo, se registraron diferentes comportamientos durante la puesta en práctica de las sesiones:

5.3.1. Comportamientos beneficiosos para el grupo

Durante la puesta en práctica de la unidad didáctica se mostraron conductas de apoyo y ánimo. Estos son algunos ejemplos anotados en el cuaderno de campo del observador externo entre el 21 de abril del 2014 y el 2 de mayo del 2014: “Clara y Maite se animan mutuamente: ¡Vamos, que tú puedes!”, este suceso ocurre repetidas veces durante las tres sesiones; Adriana a Cristina: “¡Qué lejos la has mandado!”. También tenían gestos como dar una palmada en la espalda cuando se cogía un balón complicado o se había hecho un buen golpeo. En la última sesión las anotaciones indican que en varias situaciones el equipo entero animaba al jugador que estaba corriendo: “Alex ha

realizado un chut no muy bueno y como tenía muy complicado el coger un cono algunos compañeros de su equipo le ha animado”.

5.3.2. Comportamientos perjudiciales para el grupo

También hubo detalles feos hacia alguno de los compañeros, en especial a Rodolfo, el chico que comente anteriormente el con contexto de clase.. En la primera sesión el observador externo anoto ocho comentarios despectivos hacia Rodolfo, mientras que en la última sesión se produjeron cuatro. Estos son los comentarios:

El día 21 de abril del 2014:

- Antonio a Rodolfo: “!Qué malo eres!”. Este comentario se repite dos veces.
- Juan Carlos a Rodolfo: “!Pero quieres correr más!”
- Juan Carlos a Rodolfo: “Tira ya pesado”. Se repite dos veces.
- Mientras Rodolfo corre Roberto y Antonio comentan que es muy malo y lento.
- Antonio, Juan Carlos y Luis Ángel critican a Rodolfo cada vez que falla.
- Defendiendo nunca pasan la pelota a Rodolfo.
- Luis Ángel le dice a Juan Carlos que Rodolfo huele muy mal.

El día 2 de mayo del 2014:

- Juan Carlos recrimina a Rodolfo el no haberle pasado la pelota.
- Juan Carlos se ríe porque Rodolfo ha fallado un tiro.
- Antonio llama lento a Rodolfo.
- Antonio le dice a Rodolfo que corra más, que sino no juega.

Como se puede apreciar la cantidad de comentarios ha reducido y no son tan degradantes como lo eran al principio.

CAPITULO 6: DISCUSIONES, CONCLUSIONES Y LIMITACIONES

En este capítulo muestro, por una parte la discusión y conclusiones a las que he llegado tras analizar los resultados expuestos en el capítulo anterior. Por otra parte, menciono las limitaciones de la puesta en práctica de la unidad didáctica realizada.

6.1. Discusión y conclusiones.

Para exponer la discusión y conclusiones a las que he llegado parto de los objetivos propuestos en este TFG.

Diseñar y poner en práctica una unidad didáctica de bate y campo usando una metodología comprensiva.

A la hora de tomar una decisión sobre qué tipo de juego modificado usar según la clasificación de Almond en Bunket et al., (1986, p. 71-72) opté por los juegos de bate y campo. Para tomar esta decisión me ayude de la clasificación de Méndez (2011a, p. 22), en la cual clasifica los juegos según si dificultad táctica.

Esta decisión la tome por 2 razones:

- Los alumnos a los que iba dirigido eran de 5º de primaria, por lo que los juegos de blanco y diana me parecían muy sencillos para ellos y con poca sustancia para poder trabajar el pensamiento táctico; y los juegos de cancha dividida y de invasión me parecían complicados porque era la primera vez que trabajaban el pensamiento táctico y optar por una de estas dos opciones no era nada apropiado.
- Otra motivo fue el poco tiempo que tenía para trabajar con ellos. Si quería obtener resultados no podía con juegos que exigieran una mayor implicación táctica.

Durante la puesta en práctica de la unidad didáctica tuve que realizar dos modificaciones. Una en la primera sesión porque pensaba que los alumnos iban a comprender el juego con mayor rapidez y podría realizar la primera intervención, pero no fue así. Lo que me obligo a hacer la segunda modificación en la segunda sesión. Tuve que realizar la primera intervención en la segunda sesión, y la que tenía diseñada para la segunda simplificarla.

También tuve problemas con las reglas. No sabía que la importancia de estas fuera tan relevante. Tuve que introducir una norma nueva con respecto a los conos, como indico en los resultados, y asegurarme de que todos la cumplieran.

Salvando estos contratiempos la unidad didáctica se pudo poner en práctica en el tiempo acordado y cumpliendo el itinerario previsto.

La elección de utilizar un juego de bate y campo fue correcta, ya que se consiguieron todos los objetivos propuestos en la unidad didáctica. Y respecto a las normas, considero que tienen que ser claras, precisas y fijarlas desde el primer momento para que los alumnos se centren en el juego y no estén pensando en incumplirlas.

Analizar los resultados de la puesta en práctica de la unidad didáctica sobre los resultados académicos del alumnado.

Los objetivos de la unidad didáctica pretendían que el alumnado desarrollara su pensamiento táctico dentro de un juego a nivel ofensivo y defensivo y, además, fueran capaces de ejecutarlo correctamente.

Como muestran los resultados, hubo una gran mejoría tanto en el pensamiento táctico ofensivo, como en el defensivo y en la consecución de esto.

En la primera sesión solo eran 3 los alumnos que sabían dónde tirar la pelota mientras que en la cuarta sesión la gran mayoría sabía hacia donde dirigir el móvil. Este cambio se produjo gracias a las intervenciones realizadas por el maestro y, sobre todo, a las puestas en común donde los alumnos que empezaban a desarrollar su pensamiento táctico explicaban al resto de compañeros qué hacían y porqué.

Otro cambio se produjo en la recogida de cono. En la primera sesión lo que todos hacían era chutar e ir a por el cono más cercano. En la última sesión puede observar como el

equipo, antes de tirar, se repartía los conos en función de sus características. Si realizaban un buen chut iban a por el cono acordado y sino, iban a por el que pudieran. Esto es debido a que cada uno asumió sus características como jugador, gracias a eso dentro del equipo se repartieron unos roles y cada uno asumía el suyo.

Es decir, al finalizar la unidad didáctica la mayoría de los alumnos eran capaces realizar un ataque exitoso en el que obtuvieran algún cono. Sabían cuáles eran sus características, como eran los rivales y que posibilidades tenían según el golpeo que realizasen.

A nivel defensivo se produjeron tres cambios bastante significativos. El primero relacionado con la posición dentro del campo. En la primera sesión los alumnos se colocaban por el espacio de cualquier manera, no había un orden, mientras que en la cuarta, según quien fuera el lanzador su distribución por el espacio variaba. Si era un lanzador potente se colocaban a lo largo del campo colocando a los más rápidos y que mejor pase lejano tenían al fondo, y si era un lanzador que tiraba a colocar procuraban no dejar muchos espacios entre la defensa y se centraban en la zona sin asfaltar.

Otro cambio fue la creación del “base”. La función de esta figura es la de dirigirse a la zona dónde había que depositar la pelota para que se la pasaran y así tardar el menor tiempo posible. En esta posición la ocupaban los alumnos menos rápidos pero que eran capaces de realizar buenas recepciones.

El último cambio a nivel defensivo tiene que ver con los pases. En la primera sesión se realizaban pocos pases y casi la mitad resultaban fallidos, también abundaba la acción de coger la pelota y llevarla corriendo a su posición, perdiendo mucho tiempo. En la cuarta sesión aumentó el número de pases cortos porque sabían que la probabilidad de fallar era menor. En la mayoría de las ocasiones intentaron hacer una cadena de pases para que fuera más fluido y así depositar la pelota lo antes posible.

Al finalizar la unidad didáctica los alumnos entendieron que el objetivo de los defensores era depositar la pelota lo más rápido posible y que para ello era más importante el no arriesgar con pases muy complicados con la posibilidad de cometer errores y realizar más pases cortos que eran más seguros. También entendieron que la colocación de la defensa es importante y que esta depende de quién sea el lanzador.

Respecto a la consecución de la técnica puedo decir dos cosas. En la defensa aumento el número de pases y disminuyo el número de errores y en el ataque, 18 de los 24 alumnos fueron capaces de mandar la pelota dónde querían. No se produjo un grandísimo cambio en su forma de golpear, pero si lo suficiente como para chutar lejos de los defensores.

Usando el modelo de Bunker y Thorpe (1986) he conseguido que, como dicen los autores, los jugadores aprendan jugando, sepan leerlas diversas situaciones del juego, analizar a sus rivales y tomar decisiones.

Este es un modelo que está abierto para todo aquel que quiere aprender, sin importar sus cualidades técnicas, pues lo resultados lo demuestran.

Analizar los resultados de la unidad didáctica sobre la conducta del alumnado.

Conseguir cambios en la conducta en tan poco tiempo es complicado, pero sí que se vieron síntomas de mejoría en entender que todos forman parte del mismo equipo y que uno solo no puede ganar. Por eso en la última sesión se observaron cómo habían disminuido las críticas hacia los demás y habían aumentado los ánimos.

Como comenté en los resultados, en muchas ocasiones los ánimos se producían entre amigos, como es el caso de Clara y Maite, pero también se produjeron ánimos por parte del equipo a un jugador.

Los reproches y burlas hacia Rodolfo disminuyeron en la mayoría del grupo, aunque Antonio y Juan Carlos de vez en cuando seguían faltándole el respeto.

La idea principal que saco es que los juegos en los que dos equipos se enfrentan son muy complicados, hay que estar muy atento como docente porque la gran mayoría quieren ganar y muchas veces se olvidan de que ante todo son compañeros y que unos dependen de otros.

En mi opinión, se redujeron los malos comentarios y aumentaron los ánimos gracias a que la mayoría de los alumnos consiguieron buenos resultados en el juego, y eso fue fruto de la metodología comprensiva al conseguir que todos se implicaran en el juego, desarrollaran su pensamiento táctico y fueran capaces de tomando decisiones beneficiosas para el equipo.

6.2. Limitaciones

Durante la realización de este TFG me he encontrado con algunas limitaciones. Una de ellas es el poco tiempo que he tenido para llevar a cabo la unidad didáctica. En principio el diseño de esta ocupaba seis sesiones y me vi obligado a reducirlo en cuatro, por lo que no puede enseñar y analizar tanto como me hubiera gustado.

Por otra parte, debido a mi experiencia también encontré problemas a la hora a la hora de evaluar y recoger datos de manera simultánea. En algunos momentos me vi obligado a pausar el juego para poder realizar mis anotaciones de la mejor manera posible y, aun así, no quedé del todo satisfecho. También fue fruto de tener que actuar como árbitro en ciertos momentos porque algunos alumnos tenían tendencia a hacer trampas.

Pese a estas limitaciones, creo que fui capaz de superarlas y adaptarme a las circunstancias.

CAPITULO 7: REFERENCIAS

Almond L. (1986). Reflecting on themes: a games classification. En R. Thorpe, D., Bunker, D. y Almond, L. (Eds), *Rethinking Games Teaching* (71-72).

Devís, J. (1992). Bases para una propuesta de cambio en la enseñanza de los juegos deportivos. En Devís, J. y Peiró, C. *Nuevas perspectivas curriculares en la Educación Física: La salud y los juegos modificados*(141-146). Barcelona: INDE.

Méndez, A. (2011a). El aprendizaje cooperativo, la enseñanza comprensiva y el modelos de educación deportiva. Su hibridación y conexión con los materiales autoconstruidos. En Méndez, A. (Coord.). *Modelos actuales de iniciación deportiva. Unidades didácticas sobre juegos y deportes de cancha dividida* (29-48). Sevilla: Wanceulen.

Méndez, A. (2011b). Using the TGFU tactical hierarchy to enhance student understanding of game play. Expanding the Target Games category. *Calle libre*, 7, 135-131.

Thorpe, R. y Bunker, D. (1986). From the Theory to Practice. En R. Thorpe, D., Bunker, D. y Almond, L. (Eds), *Rethinking Games Teaching* (7-10).

Sánchez Gómez, R. (2013). *La enseñanza para la comprensión de los juegos deportivos: un estudio de casos en enseñanza secundaria*. [Tesis doctoral]. Valencia: Universidad de Valencia.

ANEXOS

ANEXO 1: Unidad didáctica

Introducción

En esta unidad voy a trabajar la iniciación del pensamiento táctico en los juegos modificados de bate y campo usando la metodología comprensiva de Bunker y Thorpe (1986).

La idea principal es la de que los alumnos tomen contacto con el pensamiento táctico, empiecen a leer las diferentes situaciones de juego (análisis), sean capaces de tomar una decisión y ejecutarla de la mejor manera posible. Para ello haré una primera sesión de toma de contacto con el juego, en la cual los alumnos verán cual es la dinámica del juego y cuáles son las normas. En la segunda sesión realizare los primeros cambios en las normas con el fin de que aparezcan problemas tácticos y así empezar a trabajar sobre este aspecto. En la tercera sesión comenzaré con los problemas tácticos vistos el día anterior y despertaré la necesidad de mejorar la técnica de golpeo, pase y recepción, por lo que se trabajarán lo aspectos técnicos citados. En la cuarta sesión, después de haber trabajado la técnica se vuelve a los aspectos tácticos. Por último, en la quinta sesión se vuelve al juego modificado, en la cual los alumnos tendrán que poner en práctica todo lo visto anteriormente mostrando una notable mejoría con respecto al primer día.

Fundamentación legal

Esta unidad didáctica se basa en el DECRETO 40/2007, de 3 de mayo, por el que se establece el Currículo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León.

Contexto

Esta unidad didáctica se va a llevar a cabo en el colegio CEIP Marina Escobar. El centro cuenta con un patio de dos canchas de futbol sala, de las cuales solo usaré una y también tienen pelotas de diferentes materiales: de gomaespuma, de futbol y de goma.

Su puesta en práctica será con los alumnos de 5ºA, formada por 24 alumnos, de los cuales hay 15 chicos y 9 chicas. Uno de los alumnos ha llegado al centro a principio de curso y debido a su mala actitud en clase y otros factores externos no está del todo integrado en la clase.

OBJETIVOS

Objetivos de tu unidad	Objetivos oficiales del área	Objetivos oficiales de la etapa
1. Desarrollar el pensamiento táctico ofensivo a nivel equipo: tomar decisiones de dónde lanzar el móvil en función de la posición del rival y qué conos debe recoger cada miembro del equipo	4. Asimilar, elegir y aplicar principios y reglas para resolver problemas motores y actuar de forma eficaz y autónoma en la práctica de actividades físicas, deportivas y artístico-expresivas.	2. Ser capaz de anticipar la configuración espacio-temporal del movimiento a ejecutar y, en su caso, del entorno para ajustar sus respuestas a los requerimientos de la misma.
2. Desarrollar el pensamiento táctico defensivo a nivel equipo: cómo colocarse en el espacio y cómo llevar la pelota hasta la cesta de la forma más eficaz posible.		
3. Adquirir las principales habilidades técnicas (golpeo con el pie, pase y recepción) y saber ponerlas en práctica dentro del juego.		4. Resolver significativamente problemas de movimiento y/o situaciones motrices que impliquen las habilidades y/o procedimientos desarrollados en el ciclo.
4. Conocer, respetar y cumplir las normas del juego.	11. Desarrollar la iniciativa individual y el hábito de trabajo en equipo, aceptando las normas y reglas que previamente se establezcan.	

Contenidos

Contenidos de tu unidad	Contenidos oficiales del área
Pensamiento táctico ofensivo y defensivo a nivel equipo: dónde lanzar el móvil, qué conos recoge cada uno, dirección y potencia del lanzamiento, cómo colocarse el equipo defensor y cómo llevar el móvil hasta la cesta.	Desarrollo de la iniciativa y la autonomía en la toma de decisiones: anticipación de estrategias y procedimientos para la resolución de problemas motrices con varias alternativas de respuesta, que impliquen al menos tres jugadores, con actitud cooperativa y mentalidad de trabajo en equipo.
La técnica de: golpeo con el pie, pase (a una mano, de pecho y por encima de la cabeza) y recepción.	Asimilación de nuevas habilidades o combinaciones de las mismas y adaptación de las habilidades motrices adquiridas a

	contextos de práctica de complejidad creciente, lúdicos o deportivos, con eficiencia y creatividad.
	Organización del espacio de acción: ajuste de secuencias de acciones a diferentes intervalos de distancia; ajuste de trayectorias en la proyección de móviles.
Conocimiento y cumplimiento respetuoso de las normas del juego. Respeto a los compañeros y rivales.	Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio.

Metodología

La metodología que voy a seguir en el desarrollo de esta unidad didáctica es la metodología comprensiva para los juegos modificados que Bunker y Thope (1986) proponen.

Su modelo se compone de seis fases: usar un juego modificado, apreciar el juego (conocer las normas), concienciar, tomar decisiones sobre qué hacer y cómo hacerlo, practicar la técnica en situaciones aisladas del juego y volver al juego para observar los resultados; estas fases las llevaré a cabo en cuatro sesiones: en las dos primeras sesiones desarrollaré las cuatro primeras fases, en la tercera sesión, la quinta fase y en la última sesión la sexta fase.

Las clases comenzarán con una puesta en común sobre lo que se va a trabajar ese día y lo visto anteriormente. Durante la parte práctica realizaré intervenciones de corta duración en cada equipo en las que, a través de preguntas guiadas, los alumnos comenzarán a leer el juego y tomar decisiones. Al final de cada sesión se hará una puesta en común en la que los alumnos comentarán las modificaciones tácticas que han puesto en práctica durante el juego y su resultado.

Sesiones

El juego que he elegido para la puesta en práctica de esta unidad didáctica se llama: “a robar zanahorias”.

Material utilizado:

12 conos pequeños de diferentes colores, 2 aros y dos balones.

Descripción

En un espacio liso se colocan doce conos en medio de la pista, una caja en la parte contraria desde donde se lanza el móvil y un aro que quedara situado entre la zona de lanzamiento y la caja. El objetivo del equipo atacante será lanzar o golpear el móvil con el fin de retrasar al máximo la recogida del mismo por parte de los defensores, el lanzador deberá coger los conos que pueda y depositarlos en el aro, antes de que el equipo defensor consiga meter el balón en la caja.

Reglas

-Gana el equipo que más zanahorias recoge durante el juego

-Cambios de rol:

- Cuando el equipo defensor recepcina el balón sin que este haya tocado el suelo.
- Cuando los atacantes no consiguen llevar los conos al aro en tres carreras.
- Cuando los atacantes han conseguido coger todas las zanahorias.

-Los atacantes pueden recoger todas las zanahorias que crean conveniente en una tirada.

Sesión 1

Parte inicial	-Formación de los grupos (les hago yo). -Explicación de lo que se va a trabajar en esta unidad didáctica y lo que se pretende conseguir. -Explicación del juego.
Parte principal	-Se comienza a jugar durante 20-30 minutos sin realizar ninguna modificación. Si se observa que durante ese periodo de tiempo no han cogido la dinámica de juego se les deja jugar un rato más. Es importante que conozcan e interioricen bien las normas del juego. -Realizar las primeras preguntas a los atacantes y defensores y dejarles unos minutos para que piensen, dialoguen... Preguntas atacantes: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál es el objetivo principal de los atacantes? • ¿Qué puedo hacer para recoger más conos? • ¿A dónde puedo lanzar la pelota para tener más tiempo? Preguntas defensores: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál es el objetivo principal de los defensores? • ¿Qué puedo hacer para que los atacantes cojan el menor número de conos posibles?

	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo coloco la defensa? <p>Dado que es el primer día las preguntas son muy sencillas. El objetivo es que empiecen a entender que en función de lo que ellos hagan el resultado del juego puede ser uno u otro. Si sobra tiempo se profundizara más en las preguntas.</p>
Parte final	Puesta en común de las diferentes estrategias o pensamientos relacionados con el juego.

Sesión 2

Parte inicial	Repasar en la pizarra las estrategias vistas en clase el día anterior.
Parte principal	<p>Jugar 5 minutos con el juego principal. Realizar la primera modificación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducir dos balones, en este momento serán dos las personas que realicen el lanzamiento del móvil. <p>Una vez introducida la variante, dejarles jugar entre 10 y 15 minutos, después realizar las siguientes preguntas. Preguntas atacantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sabiendo que el objetivo es conseguir el mayor número de conos posibles y teniendo dos balones ¿qué podemos hacer? ¿lanzamos los balones en la misma dirección o en dirección contraria?, cuando lanzamos ¿buscamos a alguien en particular o algún lugar en concreto o donde vaya la pelota? y ¿qué conos hay que coger? <p>Preguntas defensores:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sabemos que hay dos balones ¿Cómo nos colocamos por el espacio? ¿quién va a por los balones más próximos y quién a por los más lejanos? si han lanzado el balón muy lejos, qué hacemos para depositarlo en la caja lo antes posible ¿damos un pase largo sabiendo que es más fácil fallar o realizamos varios pases cortos? <p>Cuando se cambien los roles realizar las mismas preguntas para que ambos equipos practiquen las tácticas ofensivas y defensivas.</p>
Parte final	Los dos equipos pondrán en común las estrategias que han empleado durante el juego.

Sesión 3

Parte inicial	Pelotas a tu campo: Se divide el campo en dos partes y cada equipo se coloca en un lado. Se reparte una pelota a cada alumno y a la voz de ya tienen que mandar la pelota al campo del equipo contrario. Pasado un minuto pierde el equipo que tenga más pelotas en su campo.
Parte principal	Se ponen por parejas y se les entrega la ficha 1. Una serie de conos colocados a lo ancho del campo indican las diferentes distancias. Forman dos filas. Una permanecerá fija mientras que los alumnos de la otra se irán colocando a diferentes distancias en función de sus logros (mirar ficha 1). Usando esta metodología se practicarán tres tipos de pases: de pecho, por encima de la cabeza y a una mano; también se trabaja la recepción a dos manos. En una pared se colocan 6 aros formando una fila en cada uno de ellos. El objetivo es chutar el balón y dar dentro del aro. Al igual que en la actividad anterior, una serie de conos marcan distintas distancias desde las cuales tendrán que chutar. Antes de que comiencen se explicará la técnica básica de golpeo

Sesión 4

Parte inicial	Repaso de las estrategias vistas en las dos primeras sesiones. Entregar la ficha 2.
Parte principal	Con los mismos equipos, comenzar el juego principal con una modificación: <ul style="list-style-type: none"> • Habrá tres tipos de conos: 4 azules y más próximos que valen 1 punto, 4 amarillos y a una distancia media que valen 2 puntos y 4 naranjas a una distancia lejana que valen 3 puntos. Por lo general, cada equipo tiene tres vidas y en caso de no conseguir un cono o que les pilles recogiendo un segundo se les resta una vida; pero en esta ocasión cada equipo comienza con cinco vidas y si no se consigue un cono se perderán el número de vidas equivalente al valor del cono. • Los atacantes solo tendrán una oportunidad para chutar la pelota. • (opcional) Todos los defensores tendrán que tocar la pelota antes de depositarla en el aro.
Parte final	

Evaluación

Criterios de evaluación de tu unidad	Criterios de evaluación oficiales del área
Saber dónde va a lanzar el móvil, que conos va a recoger en función del lanzamiento, colocar la defensa de tal manera que se recoja el móvil lo antes posible y transportar el móvil de la manera más rápida posible.	
Ejecutar correctamente la técnica de golpeo con el pie, pase y recepción.	Resolver significativamente problemas de movimiento y/o situaciones motrices que impliquen las habilidades y/o procedimientos desarrollados en el ciclo.
Conoce, respeta y cumple las normas del juego.	

Para evaluar la dirección del lanzamiento y su consecución se utilizará el anexo 1.

Para evaluar la colocación de la defensa, el transporte del móvil y el cumplimiento de las normas se utilizará el cuaderno del profesor.

Para evaluar la técnica se utilizara el anexo 2.

Contribución al desarrollo de las competencias básicas

-Competencia en comunicación lingüística: los alumnos tendrán que hablar entre ellos para ponerse de acuerdo y tomar decisiones que beneficien al equipo.

-Autonomía e iniciativa personal: en determinadas situaciones del juego el alumno tendrá que tomar decisiones en función de la situación de juego.

Interdisciplinariedad y transversalidad

En esta unidad didáctica se trabaja la coeducación pues en los dos equipos hay el mismo número de chicos que de chicas y a la hora de chutar la pelota el orden es el de chica, chico, chica, chico...

ANEXO 2: Listas de control

21 de abril del 2014

Este anexo responde a la pregunta: ¿Sabes hacia dónde lanzar vas a chutar?

X	Si	X	X	X	X	X	X	X	X
X	Si	X	X	X	X	X	X	X	X

Sabe dónde lanza?	¿Lo consigue?
No	X
Si	Si
X	X
X	X
X	X
X	X
Si	Si
X	X
X	X
X	X
X	X
X	X
X	X

FECHA:

1 sesión

EQUIPO A

GOLPEOS	PUNTOS	PASES TOT.	PASES FALLIDOS	AIRES
29	18	29	9	2

EQUIPO B

GOLPEOS	PUNTOS	PASES TOT.	PASES FALLIDOS	AIRES
				1
24	10	40	17	1

24 de abril del 2014

Fecha: 24/4

¿Sabe dónde lanza?	¿Lo consigue?
x	x
si	si
x	x
si	x
si	x
si	si
x	si
x	x
si	si
x	x
si	x
si	x
si	si

FECHA:

2^ª Sesión

EQUIPO A

GOLPEOS	PUNTOS	PASES TOT.	PASES FALLIDOS	AIRES
### ##	## ##	### ##	## ##	
## ##	## ##	### ##		
### ##		## ##		
		## ##		
		##		
32	21	56	14	3

EQUIPO B

GOLPEOS	PUNTOS	PASES TOT.	PASES FALLIDOS	AIRES
### ##	### ##	### ##	### ##	
### ##	##	## ##	## ##	
### 		## ##		
		## ##		
		## ##		
26	15	57	21	3

2 de mayo del 2014

Fecha: 2/5

¿Sabe dónde lanza?	¿Lo consigue?
x	x
si	si
si	x
si	si
si	x
si	si
si	x

si	si
si	x
x	x
si	si

FECHA:

3^{er} Sesión

EQUIPO A

GOLPEOS	PUNTOS	PASES TOT.	PASES FALLIDOS	AIRES
### ##	## ##	## ##	## ##	
## ##	##	## ##		
##		## ##		
		## ##		
		##		
25	17	45	7	

EQUIPO B

GOLPEOS	PUNTOS	PASES TOT.	PASES FALLIDOS	AIRES
## ##	## ##	## ##	## ##	
## ##	##	## ##	##	
		## ##		
		## ##		
		## ##		
22	16	50	14	