



Universidad de Valladolid

Grado en Educación Primaria

TRABAJO FIN DE GRADO:

PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EN EL
ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA A TRAVÉS
DE LOS JUEGOS MODIFICADOS EN
RELACIÓN CON LA DISCAPACIDAD
AUDITIVA.

Presentado por Diego Alcolea Abad para optar al
Grado de Educación Primaria por la Universidad
de Valladolid

Dirigido por Prof. Dr. Luis Alberto Gonzalo Arranz

RESUMEN

El presente trabajo pretende mostrar cómo son los alumnos con discapacidad auditiva, en concreto hipoacusia de grado medio; las adaptaciones o medidas que tienen que conocer los docentes para desarrollarlas y dar respuesta a este tipo de alumnado en el aula; el empleo de una metodología basada en el modelo comprensivo para favorecer el proceso de aprendizaje del alumnado y la realización de los juegos modificados, que adaptan la actividad a los participantes, otorgando una progresión coherente acorde a las necesidades educativas de éstos.

Por último, planteo una propuesta de intervención en el área de Educación Física, fundamentándome en la metodología basada en el modelo comprensivo, los diferentes tipos de juegos modificados y las características de este tipo de alumnado discapacitado auditivo.

PALABRAS CLAVE: Educación Física, atención a la diversidad, discapacidad auditiva, hipoacusia, metodología, juego modificado.

ABSTRACT

This study intends to show how these hearing-impaired students are, more specifically is about students with a moderate hearing loss, the necessary adjustments that teachers should implement in order to respond to these people in the classroom, the use of a methodology based on the comprehensive model to favor the learning process and the modified games, which are specially adapted to their requirements making easier a consistent and gradual progression.

Finally, I describe a teaching intervention in the area of Physical Education that is based on the comprehensive model methodology, the different types of modified games and the characteristics of this hearing-impaired student body.

KEY WORDS: Physical Education, attention to diversity, hearing-impaired, hearing loss, methodology, modified games.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	1
2. OBJETIVOS.....	2
3. JUSTIFICACIÓN.....	3
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	5
4.1. El Juego.....	5
4.1.1. Concepto.....	5
4.1.2. Características.....	6
4.1.3. Recurso didáctico en Educación Física.....	6
4.2. El Juego Modificado.....	8
4.2.1. Concepto.....	8
4.2.2. Tipos.....	9
4.2.3. Diseño.....	11
4.2.4. Beneficios.....	11
4.3. Metodología comprensiva.....	12
4.4. Atención a la Diversidad.....	14
4.4.1. Legislación.....	15
4.4.2. Discapacidad auditiva.....	17
4.4.3. Actuación para el alumnado con necesidades educativas especiales (A.C.N.E.E.).....	21
4.4.4. Adaptaciones curriculares.....	22
5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA.....	24

5.1. Introducción.....	24
5.2. Justificación.....	24
5.3. Contextualización.....	26
5.4. Temporalización.....	26
5.5. Características psicoevolutivas.....	27
5.6. Competencias clave.....	28
5.7. Objetivos.....	29
5.8. Contenidos.....	30
5.9. Metodología.....	32
5.10. Sesiones.....	33
5.10.1. Momentos de reflexión-acción.....	40
5.11. Atención a la diversidad.....	40
5.12. Evaluación.....	43
5.12.1. Evaluación del alumno.....	44
5.12.2. Evaluación de la práctica docente.....	49
5.12.3. Evaluación del programa de intervención.....	49
6. CONCLUSIONES.....	50
7. FUTURAS LÍNEAS DE TRABAJO.....	52
8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	53
9. ANEXOS.....	55

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 4.1.-Clasificación de los juegos modificados basada en Devís y Peiró.....	10
Tabla 4.2.-Alumnado con necesidad específica de apoyo educativo.....	16
Tabla 4.3.-Grupo ACNEE.....	16
Tabla 4.4.-Pérdida auditiva en decibelios.....	20
Tabla 5.1.-Características psicopedagógicas.....	27
Tabla 5.2.- Competencias clave.....	28
Tabla 5.3.-Bloques de contenidos en el área de Educación Física.....	30
Tabla 5.4.-Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje.....	44

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 4.1.-Modelo Aislado.....	9
Figura 4.2.-Modelo Integrado.....	9
Figura 4.3.-Modelo de TGfU Bunker y Thorpe.....	13

1. INTRODUCCIÓN

El concepto de atención a la diversidad requiere de una importancia máxima en el aula. Como docentes, tenemos que garantizar la igualdad de oportunidades y dar respuesta a todo el alumnado, dependientemente de sus diferentes necesidades, capacidades, motivaciones e intereses, características sociales, culturales, lingüísticas, etc. La diversidad es una realidad que tiene que ser entendida, aceptada y considerada.

Este trabajo está relacionado con el grupo ACNEE (Alumnos con Necesidades Educativas Especiales), dentro de la tipología de discapacidad auditiva, concretamente en la categoría de hipoacusia de grado medio.

Los motivos principales por los que he seleccionado la discapacidad auditiva y en concreto, la hipoacusia de grado medio son: la mejora de mi futura docencia, ya que desarrollar un conocimiento más amplio sobre este tipo de alumnado será beneficioso para mi práctica docente. De esta manera, dispondré de unos conocimientos determinados que podré utilizar para favorecer la integración, la inclusión y la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje de estos alumnos. Además, mi interés personal sobre las características de este tipo de alumnado y cuál es la forma más idónea de facilitarles respuesta educativa.

Por consiguiente, este trabajo reúne las respuestas educativas que han de aplicarse con el alumnado hipoacúsico de grado medio en el área de Educación Física, en un centro ordinario, mediante el desarrollo de los diferentes tipos de juegos modificados y empleando una metodología basada en el modelo comprensivo.

Todo ello, establecido en una propuesta de intervención en el área de Educación Física y en un contexto determinado. Exponiendo las características de este alumnado en concreto, presentando sus necesidades, empleando las adaptaciones idóneas para dar respuesta, desarrollando una metodología basada en el modelo comprensivo como beneficio para estos alumnos y utilizando el recurso óptimo del juego modificado.

2. OBJETIVOS

El objetivo del trabajo es plantear una propuesta de intervención fundamentada en una toma de contacto de los diferentes tipos de juegos modificados, considerando las adaptaciones a desarrollar con el alumno hipoacúsico y todo ello, a partir de una metodología basada en el modelo comprensivo.

Además, es importante destacar una serie de objetivos supeditados a la finalidad anterior:

- Comprender y valorar el concepto de atención a la diversidad en educación.
- Analizar las características de la hipoacusia de grado medio.
- Establecer las adaptaciones y medidas a desarrollar con un alumno hipoacúsico en el área de Educación Física.
- Comprender y utilizar una metodología basada en el modelo comprensivo para favorecer el desarrollo en el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado hipoacúsico.
- Conocer y emplear como recurso el juego modificado para favorecer la expresión y el intercambio comunicativo del alumnado.

3. JUSTIFICACIÓN

De acuerdo con la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa, la finalidad de la Educación Primaria, es facilitar a los alumnos y alumnas los aprendizajes de la expresión y comprensión oral, la lectura, la escritura, el cálculo, la adquisición de nociones básicas de la cultura, y el hábito de convivencia así como los de estudio y trabajo, el sentido artístico, la creatividad y la afectividad, con el fin de garantizar una formación integral que contribuya al pleno desarrollo de la personalidad de los alumnos y alumnas y de prepararlos para cursar con aprovechamiento la Educación Secundaria Obligatoria.

El Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria, dispone que la asignatura de Educación Física tiene como finalidad principal desarrollar en las personas su competencia motriz, entendida como la integración de los conocimientos, los procedimientos, las actitudes y los sentimientos vinculados a la conducta motora fundamentalmente. De este modo, el alumnado logrará controlar y dar sentido a las propias acciones motrices, comprender los aspectos perceptivos, emotivos y cognitivos relacionados con dichas acciones y gestionar los sentimientos vinculados a las mismas, además de integrar conocimientos y habilidades transversales, como el trabajo en equipo, el juego limpio y el respeto a las normas, entre otras.

En el Sistema educativo actual, es prioritario atender a la diversidad del alumnado. Tomaremos como documento la Instrucción de 7 de enero de 2009 de las Direcciones Generales de Planificación, Ordenación e Inspección Educativa y de Calidad, Innovación y Formación del Profesorado, por la que se establece el procedimiento de recogida y tratamiento de los datos relativos al alumnado con necesidad específica de apoyo educativo escolarizado en centros docentes de Castilla y León, para diagnosticar al alumnado en la que se centra este trabajo.

Basaremos el trabajo en el alumnado con necesidad específica de apoyo educativo. Este tipo de alumnado se divide en diferentes grupos, de los cuales nos centraremos en

el grupo ACNEE (Alumnos con Necesidades Educativas Especiales), concretamente en la tipología de discapacidad auditiva y en la categoría de hipoacusia media.

Por tanto, aseguraremos la equidad, que garantice la igualdad de oportunidades para el pleno desarrollo de la personalidad a través de la educación, la inclusión educativa, la igualdad de derechos y oportunidades que ayuden a superar cualquier discriminación y la accesibilidad universal a la educación, y que actúe como elemento compensador de las desigualdades personales, culturales, económicas y sociales, con especial atención a las que se deriven de cualquier tipo de discapacidad (LOMCE).

Para conseguir esto, es fundamental el rol del profesor y la metodología que se desarrolle. La metodología tiene que realizarse con el modelo comprensivo de Devís y Peiró (1997), mediante la propuesta de Bunker y Thorpe (1982). Dirigiremos el interés a la atención del alumno y al juego.

Así pues, utilizaremos el juego como recurso imprescindible en esta etapa, como situación de aprendizaje, acorde con las intenciones educativas, y como herramienta didáctica por su carácter motivador. Las propuestas didácticas deben incorporar la reflexión y análisis de lo que acontece y la creación de estrategias para facilitar la transferencia de conocimientos de otras situaciones (LOMCE).

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

4.1. EL JUEGO

4.1.1. Concepto

La primera referencia del juego es del año 3.000 a.C. Son considerados como parte de la vida de la experiencia humana y poseen el factor de estar presentes en todas las culturas. Tienen carácter universal, es decir, las personas de todas las culturas han jugado siempre y muchos de los juegos se repiten en la mayoría de sociedades (Vázquez, 2001).

Efectuando un análisis etimológico, el término juego proviene del latín, concretamente del vocablo “iocum y ludus - ludere”, cuyo significado es broma, diversión o chiste. Vázquez (2001) expone que a lo largo del tiempo, se han planteado innumerables definiciones sobre el juego. Su propia polisemia y la subjetividad de los diversos autores conllevan que todas las definiciones no sean más que aproximaciones parciales al fenómeno lúdico. Por lo cual, podemos afirmar que el juego, como cualquier realidad sociocultural, es imposible de definir en términos absolutos, y por consiguiente, las definiciones especifican algunas de sus características. Entre las conceptualizaciones más conocidas son:

Huizinga (citado por García et al., 1998) piensa que el juego es:

Una acción o actividad voluntaria, realizada dentro de unos límites fijos de espacio y tiempo, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí misma, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo, y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida real. (p.13)

Omeñaca y Ruíz Omeñaca (citado por Ortí, 2004) define el juego como: “Actividad placentera y libre que se desarrolla dentro de sí misma sin responder a metas extrínsecas e implica a la persona en su globalidad, proporcionándole medios para la expresión, comunicación y el aprendizaje” (p. 41).

Callois (citado por García et al., 1998) indica que: “La función propia del juego es el juego en sí mismo. Éste ejercita unas aptitudes que son las mismas que sirven para el estudio y para las actividades serias de adulto” (p. 14).

4.1.2. Características

Siguiendo el modelo de García et al., (1998), expondremos una serie de las características más significativas y representativas del juego:

- Placentero: Debe producir placer a quién lo practica y nunca debe suponer ningún motivo de frustración.
- Natural y motivador: Es una actividad motivadora y por tanto, el niño la practica de forma natural.
- Voluntario: Hay que entenderlo como una actividad libre, nunca obligada desde el exterior.
- Mundo aparte: Evade de la realidad, se sale del marco de lo cotidiano, introduciendo al niño o adulto en un mundo paralelo y de ficción, obteniendo satisfacciones que no se logran en la vida real.
- Creador: Su práctica favorecerá el desarrollo de la creatividad y de la espontaneidad, contribuyendo a favorecer un desarrollo más equilibrado.
- Expresivo: Es un elemento favorecedor de la exteriorización de sentimientos y comportamientos que en situaciones normales mantenemos reprimidas.
- Socializador: Su práctica favorece el desarrollo de hábitos de cooperación, convivencia y trabajo en equipo.

De esta manera, García et al., (1998) argumenta que: “Debemos concebir el juego como un factor de desarrollo global (cognitivo, afectivo, social y motriz) y de autorrealización personal. Supone una oportunidad inmejorable para el mejor y más equilibrado desarrollo de las personas, haciéndolas más felices y más humanas” (p.13).

4.1.3. Recurso didáctico en Educación Física

A lo largo de la historia, como señala García et al., (1998), el juego ha sido considerado como algo banal y sin importancia, tanto por los docentes como por los padres. Era calificado como una simple actividad, cuyo objetivo era pasar el tiempo

únicamente. En la actualidad, el juego no sólo está aceptado, sino sugerido como medio educativo de importancia máxima.

Parlebas (citado por Ruiz, Ruiz, Perelló, Caus I Pertegaz, 2003) indica que:

Los juegos presentan mayores posibilidades lúdico-motrices que el deporte, y demuestra experimentalmente que, debido a los cambios súbitos de conducta que implican una mayor riqueza de relaciones entre los jugadores (al contrario que en los deportes en que las relaciones son estables), las sesiones de juegos llevan a relaciones socio-afectivas mucho más ricas. (p.237)

El uso del juego en el área de Educación Física tiene una serie de aportaciones pedagógicas (Ruiz et al., 2003):

- Ayuda al alumno a desarrollar las capacidades físicas y las habilidades y destrezas básicas.
- El juego es un elemento imprescindible para el desarrollo de aprendizajes significativos.
- En el juego es el propio alumno el que aporta soluciones a los problemas planteados. Tiene un carácter creativo lleno de imaginación y fantasía.
- Mediante el juego desarrollamos todos los ámbitos de la conducta humana: cognitivo, motor y socioafectivo.
- El juego posibilita una mayor interacción entre los alumnos, favoreciendo el desarrollo de hábitos de cooperación y convivencia. Tiene un componente social muy fuerte.
- El juego permite el conocimiento de las tradiciones y la cultura del entorno del alumno.

En relación con nuestra área (Educación Física), el juego puede tener una intencionalidad como medio para conseguir ciertos objetivos, que en la mayoría de los casos, el alumno es totalmente inconsciente de ellos. Queremos que sea un elemento motivador para lograr los objetivos fijados, normalizando la práctica del juego como medio en los bloques de contenidos (Ortí, 2004).

4.2. EL JUEGO MODIFICADO

4.2.1. Concepto

Según Devís y Peiró (1997), los juegos modificados son aquellos situados entre el juego libre y el juego deportivo estándar o deporte. A pesar de poseer unas reglas iniciales, éstos presentan una oportunidad de cambio y modificación a medida que transcurre el juego. Además ofrecen la oportunidad de elaborar juegos nuevos. La esencia problemática, táctica y contextual del juego deportivo estándar seguirá existiendo.

Thorpe, Bunker y Almond (citados por Devís y Peiró, 1997) 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. (p.153)

Los juegos modificados son un recurso óptimo para la iniciación deportiva. Mediante la propuesta de Brenda Read (citado por Devís y Peiró, 1997), clasificamos dos modelos relativos a la enseñanza de los juegos deportivos aplicables en el aula para este contenido (juegos modificados):

- El modelo aislado: Introduce progresivamente el juego, una vez desarrollada la técnica de modo repetitivo. Es un modelo lineal.
- El modelo integrador: Trabaja la táctica en mayor medida que la técnica (a ésta se acude una vez entendido la dinámica del juego), mediante los problemas iniciales planteados, que finalmente deben de ser reflexionados y afrontados por el alumnado. Es un modelo cíclico. Se trata de una alternativa del modelo aislado.

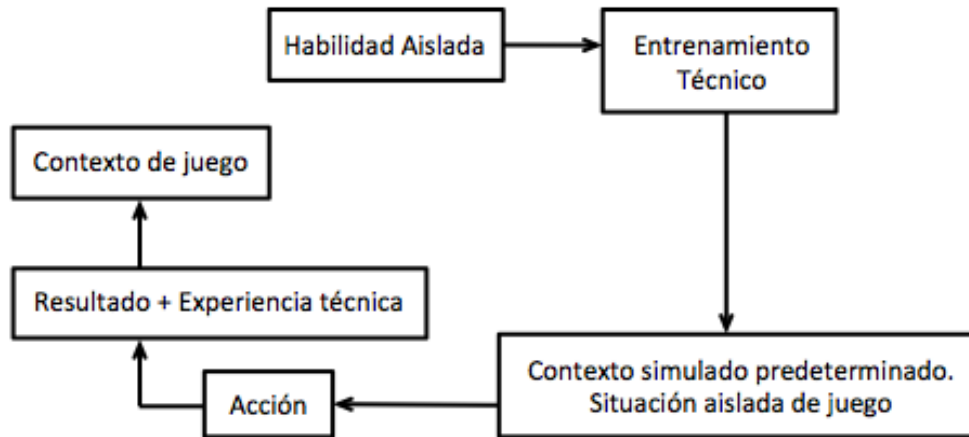


Figura 4.1.-Modelo Aislado.

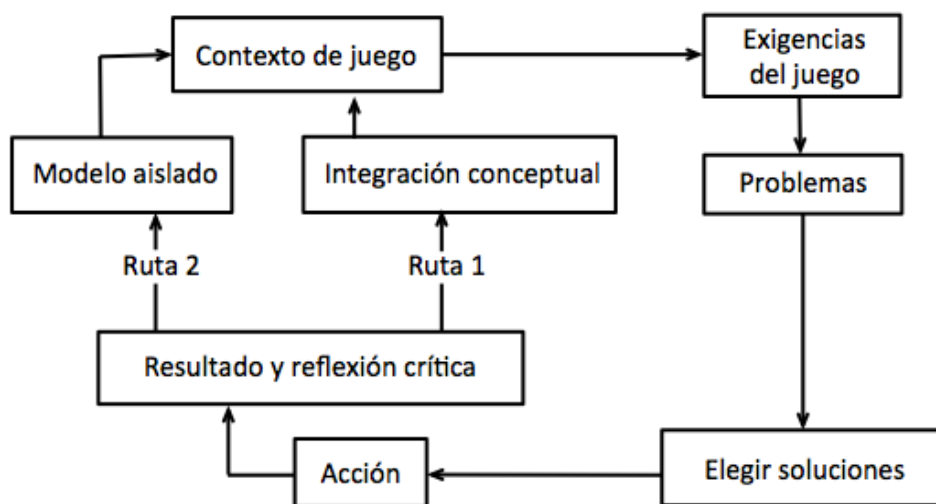


Figura 4.2.-Modelo Integrado.

Nuestro programa de intervención se basará en el segundo modelo, ya que presenta grandes semejanzas con los juegos modificados. Pondremos énfasis a la táctica, al contexto y a la dinámica del juego. Ayudando a los alumnos a identificar los problemas, crear soluciones y elegir las más adecuadas (Devís y Peiró, 1997).

4.2.2. Tipos

Devís y Peiró (1997) proponen una serie de orientaciones relacionadas de una manera directa con la práctica, donde los distintos juegos deportivos servirán como estructura de

orientación. Se basan en la clasificación propuesta por Almond (1986), y que a su vez es una variación de otra propuesta por Ellis (1983):

- Juegos deportivos de blanco o diana.
- Juegos deportivos de campo y bate.
- Juegos deportivos de cancha dividida o red y muro.
- Juegos deportivos de invasión.

JUEGOS DE BLANCO O DIANA	JUEGOS DE CAMPO Y BATE
<ul style="list-style-type: none"> • Alcanzar con máxima precisión un objetivo con un móvil. • Utilizar el menor número de intentos posible. • Máxima puntería. <p><i>Golf, bolos, croquet, etc.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Batear un móvil con el fin de retrasar su devolución el mayor tiempo posible. • Cubrir los mayores espacios posibles para defender. • Correcta organización para una veloz devolución del móvil. <p><i>Baseball, cricket, softball, etc.</i></p>
JUEGOS DE CANCHA DIVIDIDA O RED Y MURO	JUEGOS DEPORTIVOS DE INVASIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Lanzamientos del móvil al campo contrario con la finalidad de que no pueda ser devuelto. • Ocupación y colocación del espacio del juego para poder realizar la devolución del móvil. <p><i>Tenis, voleibol, bádminton, squash, frontón, etc.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Avanzar con el móvil hacia el campo contrario. • Impedir que el equipo contrario avance al campo rival. <p><i>Fútbol, waterpolo, hockey, etc.</i></p>

Tabla 4.1.-Clasificación de los juegos modificados basada en Devís y Peiró (1997) (Elaboración propia).

El cometido de esta clasificación es proporcionar, en el marco escolar, conocimientos de los juegos deportivos. Esta agrupación a partir de una lógica interna, se realiza a través de la diversidad de contextos lúdicos y del análisis estructural de los juegos (Devís y Peiró, 1997).

4.2.3. Diseño

En cuanto a la elaboración de los juegos modificados, podemos cambiar todos los aspectos relacionados con el juego. Para ello, debemos de tener en cuenta la siguiente clasificación de los elementos que contiene el juego, éstos pueden ser modificables (Méndez, 1999):

- El Móvil: Lo relacionado al tamaño, peso, forma, número, dureza, sonoridad y colores.
- El Espacio: Lo relacionado con las dimensiones y formas.
- Los Compañeros y Adversarios: agrupación, equipos, roles, número y género.
- El Tiempo: desarrollar límites temporales para el transcurso del juego o acelerar el ritmo del juego, facilitando la adaptación a las exigencias técnicas, tácticas y físicas.
- Las Reglas: en relación del objetivo que queremos lograr.
- Las Metas: relacionado con el tamaño, la altura, la ubicación, el número, la forma y la movilidad de elementos, como por ejemplo porterías, canastas, etc.
- Los Implementos: en relación con el peso, la forma, el número, el color, la sonoridad y la dureza. Por ejemplo raquetas, cestas y sticks.
- La Red: únicamente en los juegos de cancha dividida, en donde lo modificable es la altura.

Con el fin de conseguir los objetivos fijados inicialmente, podremos realizar las oportunas modificaciones, teniendo en cuenta todos estos elementos.

4.2.4. Beneficios

Los juegos modificados nos otorgan una serie de ventajas (Devís y Peiró, 1997):

- Al reducir las exigencias técnicas del juego, fomentamos la participación de todos los alumnos, tanto los de menor como los de mayor habilidad física.
- Se favorece la unión de grupos mixtos y la participación equitativa, a través de la integración de ambos sexos en las actividades, sin tener en cuenta la habilidad técnica.

- El docente se centra en la dinámica del juego, reduciendo la posible competitividad entre los alumnos.
- El material utilizado puede ser elaborado por los propios alumnos.
- Los alumnos pueden modificar reglas e incluso elaborar nuevos juegos, fomentando directamente el proceso de enseñanza.

4.3. METODOLOGÍA COMPRENSIVA

Los juegos modificados son constituidos por las actividades desarrolladas en el modelo comprensivo. Devís y Peiró (1997) desarrollan el modelo comprensivo a partir de la propuesta de Bunker y Thorpe (1982) denominada *Teaching Games for Understanding* (TGfU). A finales de los años 60, este modelo fue tomando forma en la Universidad de Loughborough. Estas ideas presentan grandes semejanzas con la corriente constructivista de aprendizaje, focalizando su atención en el alumno y el juego. El docente presenta su ayuda para que el alumnado pueda aprender mientras se implica en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Méndez et al., 2009).

El modelo original presentado por Bunker y Thorpe (citado por Méndez, et al., 2009) trata de otorgar la máxima formación al alumnado para el desarrollo de los juegos. El pilar fundamental de este modelo está relacionado con la construcción del juego modificado: obligar al alumnado a tomar continuas decisiones, adquiriendo la comprensión del juego y mejorando el comportamiento táctico. Su planificación requiere anticiparse al proceso de reflexión del alumnado y de esta forma, plantear preguntas que les permitan revelar las claves de los juegos planteados. Las siguientes fases describen la estructura de este modelo:

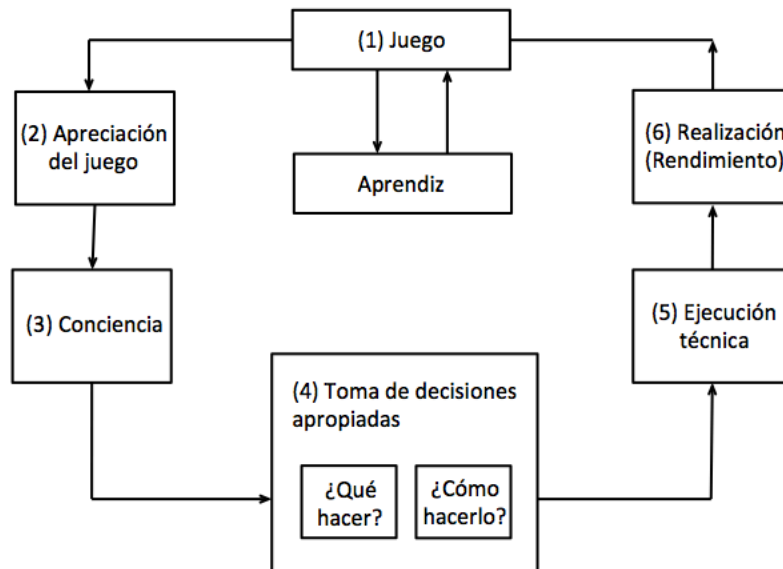


Figura 4.3.-Modelo de TGfU Bunker y Thorpe (citado por Méndez et al., 2009).

1. Juego: Presentación del juego para evaluar el nivel del alumno, éste puede ser modificado.
2. Apreciación del juego: Entendimiento de las reglas y condicionamientos por parte del alumnado. De esta forma, se adaptan a los tiempos, espacios y maneras de lograr el objetivo.
3. Conciencia: Promovemos la reflexión del alumnado a través de los principios tácticos del juego, consiguiendo reforzar su comportamiento táctico, y de esta manera favoreciendo la comprensión de éstos.
4. Toma de decisiones apropiadas: Para ayudar a los alumnos a tomar las decisiones más apropiadas les preguntaremos sobre qué hacer (comportamiento táctico) y cómo hacerlo (selección de habilidades).
5. Ejecución técnica: Su fin es lograr que el alumnado aprenda a realizar las habilidades vistas al inicio del juego.
6. Realización: El fin de este modelo es la consecución del objetivo del juego, con ello se busca que los alumnos se conviertan en jugadores deportivos eficaces.

Además, partiendo de la base de involucrar a todo el alumnado en las actividades que llevemos a cabo, mediante Monjas (2006), podremos plantearnos el aprendizaje comprensivo a todos los niveles:

- A nivel conceptual: el alumnado tiene que comprender conceptos como el desmarque, el aprovechamiento del espacio, la organización defensiva, etc. Al mismo tiempo que plantee estrategias o analice situaciones producidas anteriormente en el juego.
- A nivel procedimental: tendremos en cuenta al alumnado en la elaboración de las diferentes actividades, estableciendo acuerdos sobre las reglas del juego, comentarios acerca de los posibles conflictos que se produzcan durante las actividades o estableciendo un sistema para la elección de la formación de los equipos.
- A nivel actitudinal: Respecto a la actitud, se fomentará el respeto a las reglas, a los rivales y a los compañeros. Es de vital importancia que el alumnado comprenda las reglas y las acepte por convencimiento propio y no por imposición para el beneficio del grupo y del desarrollo de la actividad. También deben conocer el derecho que tienen a que todos participen, independientemente de su capacidad. De no cumplirse esto, no se conseguirá un desarrollo moral adecuado.

En definitiva, tenemos que lograr establecer una relación significativa entre la forma de ejecución y la toma de decisiones en la práctica deportiva. El alumnado tiene que entender la razón de ejecutar una u otra acción en un instante determinado, además de ejecutar con precisión. Mediante el conocimiento de la importancia sobre un aspecto técnico, será más fácil de realizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, realizando actividades específicas de enseñanza técnica que ya no estarán aisladas, sino contextualizadas dentro del juego (Monjas, 2006).

4.4. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Pérez-Brunicardi, López-Pastor e Iglesias (2004) afirman que debemos de tener en cuenta la diversidad como una de las bases constitutivas de las personas y de las sociedades. Este concepto está relacionado a las sensibilidades de tipo social. En relación

con la Educación, cada día aumenta más su aceptación y almacena una parte importante de la atención dentro de la comunidad educativa. Ésta es una realidad innegable, ya que todas las personas somos diferentes y poseemos innumerables diferencias que nos caracterizan como únicos y de esta manera, nos diferencian de todos los demás. Como por ejemplo la religión, las habilidades intelectuales, el color de piel, etc.

Respecto la atención a la diversidad en Educación Física, nos basaremos en el siguiente planteamiento de Mendiara (citado por Pérez-Brunicardi et al., 2004):

Se trata de actuar preferentemente sobre la persona que hay en cada alumno, ponderando su situación presente y facilitándole experiencias para que viva el momento, reafirme sus posibilidades y venza sus limitaciones, independientemente de la etapa, ciclo o nivel que cursa. En resumen, lo importante es favorecer vivencias positivas mediante una pedagogía que, potenciando el éxito, allane el camino que conduce al crecimiento personal [...]

[...] De este modo se incorporaba al concepto de Educación Física la función de ser una educación flexible y normalizadora, no autoritaria, no discriminatoria, abierta a la diversidad, con capacidad de dar respuestas adaptadas a todos los alumnos del Centro, independientemente de su edad, sexo, raza y condición [...]

[...] Así, las clases de Educación Física se convertían en un espacio privilegiado para el tratamiento educativo de las relaciones afectivas y en un lugar idóneo para el encuentro con los alumnos con el fin de establecer una relación para la formación educativa. (p.36)

En resumen, debemos de ser conscientes en las diferencias del alumnado, ya que cada uno es diferente y por consiguiente, tenemos que considerar y atender sus diferencias en las sesiones de Educación Física (Pérez-Brunicardi et al., 2004).

4.4.1. Legislación

Mediante la instrucción conjunta, de 7 de enero de 2009 de las Direcciones Generales de Planificación, Ordenación e Inspección Educativa y de Calidad, Innovación y Formación del Profesorado, estableceremos los datos relativos a los alumnos con necesidad específica de apoyo educativo escolarizado en centros docentes de Castilla y León, con el fin de exponer cómo son este tipo de alumnos con los que llevaremos a cabo el programa de intervención.

El alumnado con necesidad específica de apoyo educativo es aquel que requiere durante un período de su escolarización, o a lo largo de toda ella, determinados apoyos y/o actuaciones educativas específicas, y que está valorado así en el correspondiente Informe de Evaluación Psicopedagógica (y Dictamen de Escolarización, en su caso) o de Compensación Educativa. Este alumnado se clasifica en diferentes grupos según la Instrucción Conjunta 7-Enero-2009:

GRUPO
1. ACNEE: Alumnado con Necesidades Educativas Especiales
2. RETRASO MADURATIVO
3. ANCE: Alumnado con Necesidades de Compensación Educativa
4. ALTAS CAPACIDADES INTELECTUALES
5. ALTERACIONES DE LA COMUNICACIÓN Y DEL LENGUAJE
6. DIFICULTADES ESPECÍFICAS DE APRENDIZAJE
7. CAPACIDAD INTELECTUAL LÍMITE

Tabla 4.2.-Alumnado con necesidad específica de apoyo educativo.

Nos basaremos en el grupo ACNEE (Alumnos con Necesidades Educativas Especiales), en concreto en la tipología de discapacidad aditiva y la categoría de hipoacusia media. La clasificación operativa del grupo ACNEE por “Tipología” y “Categoría” es la siguiente:

TIPOLOGÍA	CATEGORÍA
DISCAPACIDAD FÍSICA	FÍSICO MOTÓRICO
	FÍSICO NO MOTÓRICO
DISCAPACIDAD PSÍQUICA	PSÍQUICO LEVE
	PSÍQUICO MODERADO
	PSÍQUICO GRAVE
	PSÍQUICO PROFUNDO
DISCAPACIDAD AUDITIVA	HIPOACUSIA MEDIA
	HIPOACUSIA SEVERA
	HIPOACUSIA PROFUNDA

DISCAPACIDAD VISUAL	DEFICIENCIA VISUAL
	CEGUERA
TRASTORNOS GENERALIZADOS DEL DESARROLLO	TRASTORNO AUTISTA
	TRASTORNO DE RETT
	TRASTORNO DE ASPERGER
	TRASTORNO DESINTEGRATIVO INFANTIL
	TRASTORNO GENERALIZADO DEL DESARROLLO NO ESPECIFICADO
TRASTORNOS GRAVES DE LA PERSONALIDAD	
TRASTORNOS POR DÉFICIT DE LA ATENCIÓN Y COMPORTAMIENTO PERTURBADOR	TRASTORNO POR DÉFICIT DE ATENCIÓN CON HIPERACTIVIDAD
	TRASTORNO DISOCIAL
	TRASTORNO NEGATIVISTA DESAFIANTE
	TRASTORNO DE COMPORTAMIENTO PERTURBADOR NO ESPECIFICADO

Tabla 4.3.-Grupo ACNEE (Alumnado con Necesidades Educativas Especiales).

4.4.2. Discapacidad auditiva

A) Concepto

Antiguamente, una persona con deficiencia auditiva, era aquella que tenía dificultades para la comunicación por una pérdida auditiva, precisando una intervención médica y educativa. La intervención era más drástica en función de la causa, del grado y del momento de inicio de la pérdida. En cambio, hoy en día podemos observar que se pone más énfasis en la deficiencia, concretamente en las características culturales que comporta la sordera. Fundamentalmente son el uso de un lenguaje de signos y una cultura visual relacionada con este tipo de lenguaje, Valmaseda (citado por Castejón et al., 2007).

En la actualidad, las investigaciones otorgan mayor importancia a la comunicación y al lenguaje, teniendo en consideración las propuestas teóricas de Vygotsky. De esta manera, el discapacitado auditivo no se considera una persona sin lenguaje. Por tanto, se da importancia a la educación mediante la potenciación de la comunicación y el empleo del lenguaje de signos (Castejón et al., 2007).

B) Clasificación de las pérdidas auditivas

- Según el momento de su aparición

Moreno y Martín (2013) clasifican las pérdidas auditivas de la siguiente forma:

- Hereditarias: Se producen al nacer, principalmente en el oído interno malformando sus órganos.
- Adquiridas: Se producen durante el proceso embrionario o posteriormente del parto. Se dividen en 3 tipos:
 - Prenatales: Embriopatías y fetopatías.
 - Perinatales: Afloran en el momento del parto.
 - Postnatales: Se desarrollan en el periodo anterior o posterior a la adquisición del lenguaje oral.

- Según la edad de comienzo

Podemos diferenciar dos grupos, los prelocutivos y los postlocutivos (Castejón et al., 2007):

- Sordos prelocutivos: La sordera se presenta al nacer o antes de la adquisición del lenguaje.
- Sordos postlocutivos: La sordera se desarrolla después de la adquisición del lenguaje. Se producen progresivamente alteraciones del lenguaje.

- Según la estructura afectada

De acuerdo con Castejón et al., (2007) se diferencian tres tipos:

- Hipoacusia de conducción o transmisión: Se desarrolla en el oído externo o medio. Su origen son problemas temporales y corregibles (infecciones, obstrucciones...), por ello, tienen menor gravedad.
- Sordera neurosensorial: Se produce mediante lesiones cocleares o cerebrales. Su origen son problemas permanentes y con pronósticos más complejos. Por tanto, tienen mayor gravedad.
- Sordera central: Se origina en las vías auditivas centrales. La sordera central de origen cortical es transitoria, de tal manera que manifiesta la variedad de las vías auditivas centrales.

- Según el grado de pérdida auditiva

Toro y Zarco (1998) clasifican los déficits de audición en base al grado de “pérdida auditiva”. Ésta se calcula mediante la intensidad a la que hay que amplificar un sonido que pueda ser percibido. La amplificación (intensidad) se mide en decibelios (dB).

El aumento de la intensidad se produce de una forma exponencial, de forma que 10 dB supone un aumento diez veces superior a 0dB, 20dB, diez veces superior a 10dB, etc. Se considera una pérdida de 90 dB como límite entre la hipoacusia y la sordera. Los diferentes tipos de hipoacusia son (Toro y Zarco, 1998):

- Hipoacusia leve: pérdida auditiva entre 40 y 60 dB.
- Hipoacusia de grado medio: pérdida auditiva entre 60 y 70 dB.
- Hipoacusia grave: pérdida auditiva entre 70 y 90 dB.

En cuanto a la sordera, Castejón et al., (2007) comentan que la pérdida total auditiva se denomina *cofosis*. La frontera entre la hipoacusia y la sordera es los 90 dB. De 90 a 100dB se considera pérdida profunda, de 100 a 120dB la pérdida auditiva se llama *cofosis funcional* y por último, entre 120 y 130dB se encuentra la *cofosis total*. En este tipo de personas, totalmente sordas, se realizan implantes cocleares para permitir la comprensión de los sonidos o se lleva a cabo la utilización del audífono.

La siguiente tabla sintetiza todas las pérdidas auditivas que acabamos de exponer. Muestra la continua pérdida auditiva en decibelios y atiende a su respectiva denominación:

Normal	Audición Normal	10 dB
		40 dB
Hipoacusia	Leve	60 dB
	Media	70 dB
	Grave	90 dB
Sordera Profunda	Pérdida profunda	100 dB
	Cofosis funcional	120 dB
	Cofosis total	130 dB

Tabla 4.4.-Pérdida auditiva en decibelios (Elaboración propia).

❖ Hipoacusia de grado medio

Cantón (2014) expone que las personas con hipoacusia de grado medio poseen una audición deficiente pero funcional, por tanto podrán obtener el lenguaje oral por la vía auditiva con o sin prótesis.

Audiomax (2012), un centro audiológico reconocido en su sector, expone en su blog qué es la hipoacusia moderada en niños y cuáles son sus características más habituales. Los niños con hipoacusia de grado medio tienen una pérdida auditiva entre 60 y 70 dB. Éstos requieren un tono de voz más elevado para poder escuchar el mensaje de manera clara. En caso de que la distancia entre el niño y el emisor sea mayor de 1,5 m., no entenderá de forma correcta lo que se le dice. Las características comunes a este tipo de alumnado son:

- Presentan dificultades en el habla por el motivo de no percibir adecuadamente todos los sonidos del lenguaje.
- Dicen oír pero no entender bien.
- Su atención es menor en actividades del lenguaje oral. En ocasiones de conversación rápida o en situaciones con ruidos de fondo, pueden perderse.
- Si el grado de pérdida se acerca a 70 dB deberán llevar audífonos para escuchar con la intensidad adecuada.
- Utilizan de apoyo la labiolectura para poder interpretar el mensaje.
- La pérdida auditiva no es constante, puede evolucionar con el tiempo.

- Tienen limitaciones en la recepción de la información oral que causan conductas de desatención y pasividad.
- Si el docente no aplica las medidas adecuadas, se comunicará la información incompleta o errónea y estos alumnos no seguirán el ritmo de clase o de cualquier explicación.

Suelen aparecer una serie de problemas en los alumnos discapacitados auditivos con hipoacusia media: problemas de comunicación y de interacción social o deficiencias de coordinación motriz asociadas. En este caso las necesidades educativas que precisarían estos alumnos serían el desarrollo del lenguaje, desarrollo de la comunicación, la comprensión de contenidos y las coordinaciones motrices. A la hora de realizar actividad física, estos problemas pueden afectar directamente en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje (Toro y Zarco, 1998). Por consiguiente, en la propuesta de intervención, tomaremos como referencia una serie de autores para concentrar las adaptaciones y medidas más importantes que se puedan emplear con este determinado alumnado.

4.4.3. Actuación para el alumnado con necesidades educativas especiales (A.C.N.E.E.)

Para actuar en relación con este tipo de alumnado con necesidades educativas especiales (A.C.N.E.E.), tendremos en cuenta cuatro acciones propuestas por Pérez-Brunicardi et al., (2004):

- Lo principal como docentes es la integración del alumno y debemos de lograrlo. Esta integración se desarrolla cuando es menor la adaptación que tenemos que realizar con el alumno. En este caso, lo idóneo realizar una actividad que no tenga en cuenta ningún tipo de adaptación y si no es viable, debemos de llevar a cabo alguna adaptación en relación con las normas, materiales, etc.
- Debemos de realizar procesos de comprensión sobre la necesidad de adaptar las actividades y juegos con el fin de involucrar a todo el alumnado y por consiguiente, fomentar la participación de todos ellos. Para ello, será primordial la implicación del alumnado en la búsqueda de adaptaciones y modificaciones. Estos procesos se basan en poner al alumnado en situaciones de dos tipos: limitación o

- de privación (sensorial o motriz), por el motivo de vivenciar de manera directa, tomar conciencia y sensibilizarles hacia el problema de forma eficaz y dinámica.
- Tenemos que usar propuestas abiertas y/o de bajo nivel de estructuración con el objetivo de superar la dificultad del alumnado en relación con sus propias posibilidades.
 - Como herramienta esencial podemos utilizar la cooperación en las actividades de cara a ir formando este tipo de procesos.

4.4.4. Adaptaciones curriculares

A) Concepto

Mediante las cuatro acciones mencionadas, tendremos que conocer con anterioridad lo que son las adaptaciones curriculares, sus características y qué tipos existen. Primero debemos partir de lo que es una adaptación curricular:

La adaptación curricular, en definitiva, supone, como proceso de innovación, repensar el currículum, replantear sus elementos y relaciones, contextualizarlo, mejorarlo, teniendo como punto de mira las necesidades del alumnado, puesto que la adaptación curricular se concibe como un proceso de toma de decisiones sobre los elementos del currículum, para dar respuesta a las necesidades educativas del alumnado. (Pérez-Brunicardi et al., 2004, p.32)

B) Características

Las adaptaciones curriculares poseen dos características indispensables (Pérez-Brunicardi et al., 2004):

- Relativas y cambiantes, ya que las dificultades de aprendizaje son mutables y no estáticas. En consecuencia, los ajustes necesarios estarán relacionados a la respuesta educativa que pueda ofrecer el colegio, puesto que éstos también son relativos y cambiantes.
- Se extienden a lo largo de un continuo, que puede estar constituido tanto por cambios comunes hasta por modificaciones extremas del currículum ordinario. Para ello, se debe tener la máxima normalización posible, realizando en cada momento las modificaciones que se precisen.

C) Tipos

Y por último respecto a las adaptaciones curriculares, diferenciamos tres tipos (Pérez-Brunnicardi et al., 2004):

- Adaptaciones curriculares no significativas: Son aquellas modificaciones que responden a las diferencias individuales sin que se modifique el currículum oficial. Esta adaptación se lleva de manera habitual en el aula a causa de dificultad de aprendizaje o de desarrollar el currículum. Por tanto, el currículum no sufre ninguna modificación. Están dirigidas a cualquier alumno, tenga necesidades educativas especiales o no. Y son consideradas como una herramienta elemental para lograr la individualización de la enseñanza.
- Adaptaciones curriculares significativas: Son aquellas modificaciones que se desarrollan desde la programación. Esta adaptación se realiza mediante la eliminación o inclusión de alguna parte del currículum (objetivos, contenidos, metodología y evaluación). Es de carácter excepcional y llevarla a cabo requiere justificación.
- Adaptaciones de acceso al currículum: Son aquellas modificaciones de los recursos especiales, materiales o de comunicación para facilitar que los alumnos con necesidades desarrollen el currículum ordinario.

5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA

5.1. INTRODUCCIÓN

Esta propuesta de intervención didáctica consta de 8 sesiones destinadas al tercer ciclo de Educación Primaria, concretamente al 5º curso. Se fundamenta en una toma de contacto de los diferentes tipos de juegos modificados (blanco y diana, bate-campo, cancha dividida e invasión) teniendo en consideración, las adaptaciones que requieran los alumnos con discapacidad auditiva, en concreto y en este caso, hipoacusia media. Todo ello, a partir de una metodología basada en el modelo comprensivo planteado por Bunker y Thorpe (1982).

No trabajaremos un deporte en concreto sino llevaremos a cabo una iniciación hacia el deporte. De esta forma, cuando el alumnado esté en el 6º curso, desarrollar la especialización de diversos deportes.

La iniciación deportiva se realizará mediante un recurso óptimo, los juegos modificados. Son aquellos situados entre el juego libre y el juego deportivo estándar o deporte. Poseen unas reglas iniciales pero éstas pueden cambiarse y modificarse a medida que transcurre el juego. Nos ofrecen la oportunidad de elaborar juegos nuevos (Devís y Peiró, 1997).

Para la enseñanza de los juegos modificados aplicaremos el modelo integrador de acuerdo con Brenda Read (citado por Devís y Peiró, 1997), trabajando mayoritariamente la táctica sobre la técnica, a través de problemas iniciales, los cuales tienen que ser reflexionados y abordados por el alumnado. Ayudaremos al alumnado a reconocer los problemas, elaborar soluciones y aplicar las más adecuadas.

5.2. JUSTIFICACIÓN

Los principales documentos que utilizaremos como referencia para la justificación legal de esta propuesta de intervención son:

- La Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa.
- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el Currículo básico de la Educación Primaria.
- ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León.

El Real Decreto 126/2014 establece que la finalidad fundamental del área de Educación Física es el desarrollo evolutivo de la competencia motriz. Por ello, tendremos en cuenta que la Educación Física ofrece cinco situaciones motrices que estructuran los elementos curriculares de la programación de esta área:

- a) Acciones motrices individuales en entornos estables: Suelen basarse en modelos técnicos de ejecución en los que resulta decisiva la capacidad de ajuste: Actividades de desarrollo del esquema corporal, de adquisición de habilidades individuales, la preparación física de forma individual, atletismo, natación, etc.
- b) Acciones motrices en situaciones de oposición: Imprescindible la interpretación correcta de las acciones de un oponente, la selección acertada de la acción y la ejecución de dicha decisión. Situaciones de juegos de uno contra uno, juegos de lucha, bádminton, tenis, etc.
- c) Acciones motrices en situaciones de cooperación, con o sin oposición: Se producen relaciones de cooperación y colaboración con otros participantes en entornos estables para conseguir un objetivo. Se desarrollan mediante los juegos tradicionales, actividades adaptadas al mundo del circo (acrobacias o malabares en grupo), deportes como el patinaje por parejas, juegos en grupo, deportes adaptados y colectivos.
- d) Acciones motrices en situaciones de adaptación al entorno físico: El medio no tiene siempre las mismas características, por lo que genera incertidumbre. Estas actividades facilitan la conexión con otras áreas de conocimiento y la

profundización en valores relacionados con la conservación del entorno, fundamentalmente del medio natural. Pueden tratarse de actividades individuales, grupales, de colaboración o de oposición. Como por ejemplo las marchas y excursiones a pie o en bicicleta, las acampadas, las actividades de orientación, los grandes juegos en la naturaleza, el esquí, la escalada, etc.

- e) Acciones motrices en situaciones de índole artística o de expresión: En estas situaciones las respuestas motrices requeridas son de carácter estético y comunicativo y pueden ser individuales o en grupo. Son los juegos cantados, la expresión corporal, las danzas, el juego dramático, el mimo, etc.

5.3. CONTEXTUALIZACIÓN

La propuesta de intervención se llevará a cabo en un centro público de Burgo de Osma, Soria. Está destinada a una de las líneas del 5º curso de Educación Primaria. Las sesiones se realizarán en el gimnasio del colegio.

La clase cuenta con 24 alumnos, uno de los cuales está diagnosticado con hipoacusia de grado medio. En el apartado de atención a la diversidad, aparecerán las medidas que desarrollaremos con este alumno en concreto y además, aquellas medidas que cualquier otro alumno pueda necesitar.

5.4. TEMPORALIZACIÓN

La propuesta de intervención se desarrollará en el segundo trimestre, con una duración de cuatro semanas, llevando a cabo dos sesiones cada semana. Cada sesión tiene una duración de 60 minutos aproximadamente.

El principal motivo de ubicarlo en este tiempo es por el comienzo de los juegos escolares, y de esta forma, esta propuesta sirve de formación complementaria para el aprendizaje del alumnado.

5.5. CARACTERÍSTICAS PSICOEVOLUTIVAS

Es de gran importancia en el alumnado, el conocimiento del desarrollo psicoevolutivo, con el fin de lograr una adecuada práctica educativa y un correcto desarrollo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El motivo fundamental de la elección del 5º curso de Educación Primaria, se basa en las características psicopedagógicas que el alumnado posee en estas edades. Principalmente por un mayor desarrollo de su capacidad reflexiva, autonomía personal y moral, y sobre todo, la superación del egocentrismo que poseían en anteriores edades. Estas características van a ser primordiales de cara al desarrollo óptimo de las sesiones.

Mediante la propuesta de Pérez-Pueyo et al., (2008), hemos concentrado las características psicopedagógicas básicas entre los 10 y 12 años.

CARACTERÍSTICAS PSICOPEDAGÓGICAS	
<u>COGNITIVAS</u>	<u>EMOCIONALES</u>
<ul style="list-style-type: none"> - Capaces de generalizar los aprendizajes adquiridos. - Realizan deducciones lógicas. - Mayor capacidad de atención y durante más tiempo. - Organizan la realidad de una forma más objetiva. - Dominan perfectamente el lenguaje verbal, lo que les permite organizar adecuadamente el pensamiento. - Son capaces de reflexionar sobre su propia actividad. 	<ul style="list-style-type: none"> - Comienzan a diferenciarse sus intereses, necesidades y gustos personales. - Mayor control de las emociones, desaparecen los miedos infantiles. - Evolución gradual de la autonomía moral, con criterios propios para juzgar las actuaciones. - Consolidación de la propia identidad. - Aparece el sentido de la justicia y de la cooperación. - Mayor autonomía y autodeterminación. - Se origina un número significativo de alumnos que empiezan a perder la motivación por la actividad física. - Miedo al ridículo. - Se sienten inseguros con compañeros del otro sexo.

<u>FÍSICAS</u>	<u>RELACIONALES</u>
<ul style="list-style-type: none"> - Dominan globalmente el gesto y el movimiento. - Desajuste entre el desarrollo muscular y óseo - Desarrollo global de las capacidades físicas básicas. - Respuestas complejas ante situaciones motrices presentadas. - Controlan la estructura espacial y temporal. - Asienta definitivamente el esquema corporal. - Normaliza los hábitos de higiene corporal. - Se produce un importante cambio físico y son capaces de trabajar con cierto nivel en las actividades deportivas 	<ul style="list-style-type: none"> - Sensibles a los estímulos de los demás. - Desarrollan estrechos lazos de amistad entre compañeros. - Integración en otros ámbitos sociales. - Son habituales las discriminaciones por razones de sexo. - Superación gradual del egocentrismo. - Olvidan rápidamente las desavenencias con los compañeros. - Interés en la opinión de los adultos. - Intentan superar los conflictos y coordinan las aportaciones de cada uno para favorecer el trabajo en grupo. - Las normas empiezan a ser reelaboradas por ellos mismos. - No se originan diferencias significativas en su manera de relacionarse con compañeros del mismo o diferente sexo.

Tabla 5.1.-Características psicopedagógicas (elaboración propia).

5.6. COMPETENCIAS CLAVE

O también denominadas por las anteriores legislaturas como competencias básicas. De acuerdo con la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa, el área de Educación Física y, concretamente esta propuesta de intervención, contribuye al desarrollo de las competencias clave.

Éstas se caracterizan por tener un carácter interdisciplinar. Esto significa, que todas las áreas del currículum han de favorecer su desarrollo a lo largo de la educación obligatoria, en este caso Primaria. Por lo tanto, el área de Educación Física y en concreto esta unidad, ayudará a la adquisición de las siguientes competencias clave:

C. Comunicación lingüística	<ul style="list-style-type: none"> - Comunicarse y conversar. - Generar ideas, estructurar el conocimiento. - Escuchar, analizar y tener en cuenta opiniones distintas a la propia con sensibilidad y espíritu crítico. -Riqueza de vocabulario.
C. Matemática	<ul style="list-style-type: none"> - Utilización de números y operaciones en algunos juegos.

C. Aprender a aprender	- Aprendizaje autónomo tomando conciencia de las propias capacidades (posibilidades y limitaciones).
C. Social y cívica	- Respeto y participación social responsabilizándose de las decisiones adaptadas. - Hábitos no violentos. - Conocimiento, aceptación y utilización de reglas. -Habilidades sociales.
C. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor	- Decisiones con criterio. - Mejora de la capacidad organizativa. - Adquirir habilidades como autonomía, iniciativa y autocrítica. - Aprender de los errores.

Tabla 5.2.-Competencias clave.

5.7. OBJETIVOS

Según la Orden EDU/519/2014, de 17 de junio, los objetivos son entendidos como los referentes relativos a los logros que el alumno debe alcanzar al finalizar el proceso educativo como resultado de las experiencias de enseñanza y aprendizaje intencionalmente planificadas para tal fin.

En la LOMCE no se establecen los objetivos generales de Educación Física, solo se definen los objetivos generales de etapa. Por tanto, a través de éstos, hemos desarrollado los siguientes objetivos:

- Conocer los 4 tipos de juegos modificados y sus características principales mediante la iniciación deportiva.
- Aprender y utilizar principios tácticos ofensivos y defensivos.
- Tener conocimiento sobre las posibilidades y limitaciones motrices.
- Hacer uso del lenguaje oral para exteriorizar opiniones, ideas y pensamientos.
- Usar el vocabulario propio de Educación Física.
- Comprender y desarrollar estrategias para la resolución de conflictos.
- Hacer uso de normas de convivencia.

- Aceptar y utilizar las reglas de juego.
- Respetar y cuidar el material específico de Educación Física.
- Aceptar las responsabilidades individuales y grupales.
- Diferenciar los diferentes roles en el juego.
- Desenvolverse de forma autónoma y colectiva.
- Desarrollar acciones cooperativas y colaborativas en situaciones de juego.
- Participar de forma activa.

5.8. CONTENIDOS

A través de la Orden EDU/519/2014, de 17 de junio, el currículo del área de Educación física se organiza en seis bloques. En el programa de intervención desarrollaremos los siguientes:

BLOQUE 1. CONTENIDOS COMUNES	Técnicas de trabajo individual y en grupo con atención a los diferentes roles y a la responsabilidad individual y colectiva.
	Estrategias para la resolución de conflictos: utilización de normas de convivencia, conocimiento y respeto de las normas y reglas de juego, y valoración del respeto a los demás.
	Uso adecuado y responsable de los materiales de Ed. Física orientados a su conservación y a la prevención de lesiones o accidentes.
	Utilización del lenguaje oral y escrito para expresar ideas, pensamientos, argumentaciones y participación en debates, utilizando el vocabulario específico del área.
BLOQUE 2. CONOCIMIENTO CORPORAL	Ejecución y experimentación de movimientos de progresiva dificultad con los segmentos corporales no dominantes.
	Direccionalidad del espacio. Dominio de los cambios de orientación y de las posiciones relativas derivados de los desplazamientos propios y ajenos.

	<p>Organización del espacio de acción: ajuste de secuencias de acciones a diferentes intervalos de distancia; ajuste de trayectorias en la proyección de móviles.</p> <p>Valoración, aceptación y respeto de la propia realidad corporal y la de los demás, mostrando una actitud reflexiva y crítica ante los modelos sociales estético –corporales.</p>
BLOQUE 3. HABILIDADES MOTRICES	<p>Adaptación y 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.</p> <p>Control y dominio del movimiento: resolución de problemas motrices que impliquen la selección y aplicación de respuestas basadas en la aplicación de las habilidades básicas, complejas o de sus combinaciones a contextos específicos lúdicos y deportivos.</p> <p>Acondicionamiento físico orientado a la mejora de la ejecución de las habilidades motrices. Mantenimiento de la flexibilidad y de la resistencia y ejercitación globalizada de la fuerza y la velocidad.</p> <p>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 respuestas, que impliquen al menos tres jugadores, con actitud cooperativa y mentalidad de trabajo en equipo.</p>
BLOQUE 4. JUEGOS Y ACTIVIDADES DEPORTIVAS	<p>Iniciación al deporte adaptado al espacio, al tiempo y los recursos: juegos deportivos, convencionales y recreativos adaptados.</p> <p>Aplicación de la organización espacial en juegos colectivos, adecuando la posición propia, las direcciones y trayectorias de los compañeros, de los adversarios y, en su caso, del móvil.</p> <p>Uso adecuado de las estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación-oposición.</p> <p>Aceptación y respeto hacia las normas, reglas y personas que participan en el juego. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio.</p> <p>Aprecio del juego y las actividades deportivas como medio de disfrute, de relación y de empleo satisfactorio del tiempo de ocio.</p>

Tabla 5.3.-Bloques de contenidos en el área de Educación Física.

5.9. METODOLOGÍA

En el proceso de enseñanza-aprendizaje, el rol del docente unido a la importancia de la metodología utilizada en la propuesta de intervención, determinarán la adquisición de los objetivos establecidos.

Monjas (2006) afirma: “Para desarrollar una metodología comprensiva en iniciación deportiva, las actividades que constituyen este planteamiento son los juegos modificados” (p.37).

Las sesiones se desarrollarán con el modelo comprensivo de iniciación deportiva de Devís y Peiró (1992), mediante la propuesta de Bunker y Thorpe (1982). Estos dirigen la iniciación utilizando los juegos modificados como recurso metodológico, modificando las reglas, o exagerando la táctica y/o disminuyendo las pretensiones técnicas y físicas, adecuándose a la evolución del juego e insistiendo en la comprensión de los deportes.

Según Méndez et al., (2009) el modelo comprensivo dirige el interés a la atención del alumno y al juego. En el proceso de enseñanza-aprendizaje, el docente ayuda al alumnado tratando de conceder la máxima formación para el desarrollo de los juegos. La utilización de este modelo exige que el alumnado tome decisiones ininterrumpidamente, con el fin de mejorar la táctica y la comprensión del juego. El docente plantea cuestiones para la consecución de las claves de los juegos tratados. La estructuración de este modelo está compuesta por seis fases que hemos mencionado anteriormente en el marco teórico, concretamente en el apartado 3. Metodología comprensiva.

La estrategia metodológica, se estructura de la misma forma en todas las sesiones, utilizaremos el concepto de asamblea de López-Pastor (1999):

- Asamblea inicial: Se realiza el saludo de manera colectiva. Después de este primer contacto se colocarán en círculo en medio de la pista. Comenzará el dialogo sobre lo que se va a hacer en la sesión despertando la motivación del alumnado, se repasará lo que ya se ha realizado anteriormente y se buscarán en los alumnos, la relación con sus conocimientos previos, formando un aprendizaje

significativo. Y en cuanto a la normativa, se hará un recordatorio de las normas que hay que respetar. Fundamentalmente respetar a los compañeros y al material.

- Actividad motriz: Se realizarán los juegos a partir de la motricidad espontánea que los niños vayan desarrollando, progresando en sus habilidades y evolucionando hacia juegos en los que interaccionen con los compañeros. Se llevarán a cabo las paradas de reflexión-acción que se consideren oportunas en relación con el desarrollo del juego. Estas paradas se realizan en círculo y su cometido es reconducir el juego, aclarar aspectos, recordar normas, introducir variantes, etc.

- Asamblea final y despedida: Es la última parte de la sesión. Se desarrollará en el mismo lugar que la asamblea principal. Se llevará a cabo un diálogo, exponiendo a los demás opiniones personales a cerca de la sesión, con el fin de analizar y asentar los conocimientos adquiridos. Además se resolverán aquellas posibles dudas o problemas que hayan podido surgir en el transcurso de la sesión.

5.10. SESIONES

1ª Sesión Juegos modificados de Blanco y Diana
<p>Eje: Tomar contacto con estrategias básicas de los deportes de blanco y diana, a través de la práctica de juegos modificados de blanco y diana, utilizando como material pelotas, aros, picas, conos, petos y balones suizos, en amplios grupos.</p>
<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocer los juegos modificados de blanco y diana, como ejemplo de iniciación deportiva. - Participar de forma activa en el desarrollo de la sesión. - Concienciar al alumnado sobre la importancia de las acciones cooperativas y colaborativas en las situaciones de juego. - Aprender principios tácticos ofensivos y defensivos de los juegos modificados de blanco y diana.

Contenidos: Iniciación en los juegos de blanco y diana e importancia de la táctica o estrategias básicas para llevarlos a cabo.

Agrupamientos: Grupos de 6.

Temporalización: 60 minutos aproximadamente.

Materiales: Pelotas, conos, tizas, picas, aros, pelota suiza y petos.

Espacio: Gimnasio del colegio.

Asamblea inicial: Saludo inicial. Nos reunimos en círculo y realizamos la explicación inicial sobre lo que son los juegos modificados y los diferentes tipos que existen. Les comentamos lo que vamos a realizar durante estas cuatro semanas y sobre todo hacemos inciso en estas dos primeras sesiones sobre los juegos blanco y diana. También explicamos la organización de las clases y se les recuerda el uso de las normas de convivencia.

Actividad motriz:

Calentamiento dirigido: carrera continua unida a pequeños ejercicios variados de movilidad articular y coordinación.

Juego A las 10 con aro: Formamos equipos de 6 personas. Cada uno con una pica con su respectivo soporte. El juego se basa en encestar un aro pequeño en la pica. Establecemos cuatro zonas de lanzamiento a diferentes longitudes con respecto a la pica. Las puntuaciones de cada zona son mediante su proximidad (1,2, 3 y 4). La zona más cercana tiene un valor de 1 punto y la más lejana 4 puntos. Tienen que lograr los 10 puntos. Cuando falle un jugador, el siguiente lanza. Los jugadores deben cooperar y desarrollar una estrategia entre ellos con el fin de lograr la puntuación. Se diferencian mediante los petos.

- Variante: Si un jugador tiene buena técnica y encesta varias veces, como máximo serán dos lanzamientos. Ampliar o reducir las zonas de lanzamiento.

Juego Balón cazado: Formamos grupos de 6 jugadores. Se limita el espacio con una línea de fondo mediante conos. El juego consiste en lanzar una pelota contra el respectivo balón suizo que le toque a cada equipo, hasta que alcance la línea de fondo. Cuando el jugador lanza la pelota, tiene que ir a por ella y entregarla a su compañero para que continúe lanzando. Es obligatorio entregar la pelota en mano al compañero y no lanzarla. Se diferencian a través de los petos.

- Variante: Modificación de las distancias entre los balones suizos y los equipos.

Juego *La regla*: Formamos grupos de 6 alumnos. Dibujamos cuatro reglas en el suelo, una para cada equipo. La regla está numerada por casillas del 1 al 6. Un jugador de cada equipo se coloca a una distancia de 3m. del inicio de la regla. El juego consiste en lograr los máximos puntos posibles a través de dar con la pelota a las casillas de la regla. El número de cada casilla es equivalente al número de puntos. Cada jugador posee de dos lanzamientos, cuando los ejecute dará la pelota a otro compañero de su equipo.

Variantes: Modificar el número de lanzamientos por jugador en caso de no acertar a dar en la regla.

Asamblea final: Nos colocamos en círculo y realizamos la puesta en común de la sesión. Les preguntamos sobre los juegos llevados a cabo, los problemas que han surgido y las soluciones que se han planteado. Pondremos énfasis en las estrategias que han desarrollado para realizar los juegos y qué les han parecido los juegos de blanco y diana. Nos despedimos y finaliza la sesión.

- 2ª Sesión Juegos modificados de Blanco y Diana: ANEXO I

1ª Sesión Juegos modificados de Bate y Campo

Eje: Tomar contacto con los aspectos tácticos y estrategias básicas de los deportes de bate y campo, mediante la práctica de juegos modificados, utilizando como material pelotas, aros, conos y petos en dos grandes grupos.

Objetivos:

- Conocer los juegos modificados de bate y campo, como ejemplo de iniciación deportiva.
- Participar de forma activa en el desarrollo de la sesión.
- Concienciar al alumnado sobre la importancia de las acciones cooperativas y colaborativas en las situaciones de juego.
- Aprender principios tácticos ofensivos y defensivos de los juegos modificados de bate y campo.

Contenidos: Iniciación en los juegos de bate y campo e importancia del conocimiento táctico ofensivo y defensivo.

Agrupamientos: Grupos de 11.

Temporalización: 60 minutos aproximadamente.

Materiales: Pelotas, aros, conos y petos.

Espacio: Gimnasio del colegio.

Asamblea inicial: Saludo inicial. Nos reunimos en círculo y les preguntamos si conocen lo que son los juegos modificados de bate y campo. Les explicaremos cómo son este tipo de juegos modificados, los cuales trabajaremos en esta sesión y la siguiente.

Actividad motriz:

Movilidad articular dirigida por un componente del grupo-clase.

Juego Futbeisbol o Base: Limitamos el espacio con conos y colocamos 5 aros de colores, los cuales son las bases, formando un pentágono. Dividimos la clase en 2 grupos diferenciados a través de los petos. El equipo “1” será el atacante y el “2” será el defensor. El equipo “1” se sitúa en la zona de bateo, mientras que el equipo “2” se coloca alrededor del espacio de juego. Un participante del equipo “2” se coloca en la zona de lanzamiento, lanza una pelota al primer pateador/a, que la golpeará y en caso de conseguir dárla, correrá a través de las bases establecidas hasta lograr realizar la “carrera completa” y de esta forma, conseguir un punto para el equipo “1”. En caso contrario, si la pelota llega al jugador del equipo “2”, que lanzó antes de que el corredor complete la carrera o llegue a una base, éste será eliminado del juego.

Cada equipo cambia de rol cuando todos los componentes de su equipo hayan golpeado a la pelota, corrido y llegado a las bases sin que el equipo defensor haya atrapado la pelota en la carrera.

- Variante: Dependiendo del transcurso del juego, optamos por la más adecuada. En el caso del alumnado eliminado, éstos siguen jugando pero tienen que agruparse a un compañero/a. Unida a esta variante, modificamos la puntuación para que el equipo que defiende consiga punto cuando logre capturar la pelota mientras que el equipo atacante esté corriendo.

El alumnado que no haya pateado bien la pelota y por consiguiente, no haber corrido, puede lanzar la pelota utilizando las manos.

Cuando se produzca la situación de que todo el alumnado haya pateado y corrido, les comentaremos que podrán salir agrupados. Cada alumno del grupo suma 1 punto y se añade 2 puntos si es mixto, así fomentamos la coeducación.

Asamblea final: Nos colocamos en círculo y realizamos la puesta en común de la sesión. Reflexionamos sobre los problemas que han surgido, las soluciones aportadas y qué soluciones eran las más adecuadas de cara al desarrollo del juego. Reflexionaremos sobre las características principales de este tipo de juego modificado.

- 2ª Sesión Juegos modificados de Bate y Campo: ANEXO II

1ª Sesión Juegos modificados de Cancha Dividida
<p>Eje: Tomar contacto con los aspectos tácticos y estrategias básicas de los deportes de cancha dividida, mediante la práctica de juegos modificados de cancha dividida, utilizando como material pelotas, conos, petos y redes, en parejas y en amplios grupos.</p>
<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocer los juegos modificados de cancha dividida, como ejemplo de iniciación deportiva. - Participar de forma activa en el desarrollo de la sesión. - Concienciar al alumnado sobre la importancia de las acciones cooperativas y colaborativas en las situaciones de juego. - Aprender principios tácticos ofensivos y defensivos de los juegos modificados de cancha dividida.
<p>Contenidos: Iniciación en los juegos de cancha dividida e importancia de la táctica o estrategias básicas.</p>
<p>Agrupamientos: En parejas, tríos y grupos de 4 y 6.</p> <p>Temporalización: 60 minutos aproximadamente.</p> <p>Materiales: Pelotas, conos, redes y petos.</p> <p>Espacio: Patio del colegio</p>
<p>Asamblea inicial: Saludo inicial. Nos reunimos en círculo y realizamos la explicación inicial de los juegos de cancha dividida. Desarrollamos un breve recordatorio de los dos tipos de juegos modificado que hemos jugado en las anteriores sesiones.</p>
<p>Actividad motriz:</p> <p>Movilidad articular dirigida por un componente del grupo-clase.</p> <p style="padding-left: 40px;"><i>Juego De un lado al otro:</i> Les agrupamos en grupos de 4 y a su vez en parejas, diferenciados con petos. Limitamos el campo con conos y utilizamos redes de voleibol. Los jugadores tienen que lanzar el balón al campo contrario y capturarlo con ambas manos evitando que toque el suelo. Cuando poseen la pelota, los jugadores no se pueden desplazar con ella, por lo que tienen que realizar el lanzamiento desde el lugar donde consigan atraparla.</p> <p>-Variantes: Este juego representa baja exigencia técnica y por lo tanto, en caso de presentarse dificultades para capturar el balón o imprecisión en los lanzamientos, incluiríamos modificaciones de carácter cooperativo que utilice estas habilidades y las pueda mejorar, con el fin de emplearlas en la situación de enseñanza. También podemos realizar variantes en modificaciones en el espacio de juego y la red.</p> <p style="padding-left: 40px;"><i>Juego Dedos volantes:</i> Grupos de 4, divididos en 2 parejas. Consiste en enviar</p>

la pelota al campo contrario utilizando los dedos (en voleibol: toque de dedos). Se permite coger la pelota con las dos manos cuando procede de dicho campo. El jugador que captura la pelota puede pasarla con una o dos manos al otro compañero/a para que la dé con los dedos o lleve a cabo un autopase y finalmente la envíe al campo contrario.

-Variantes: La pelota puede tocar el suelo, se puede recibir con las dos manos. Modificación del espacio para exigirles atención en su colocación.

Juego *Impedir el ataque*: Se formarán grupos de 6 y a su vez dos tríos, diferenciados con petos. Comenzará el juego con un saque. Los jugadores tienen que dificultar mediante bloqueos los intentos del equipo contrario de sobrepasar la red utilizando diversos golpes. Se puede coger con las dos manos pero insistiremos en que los jugadores realicen una anticipación suficiente de la trayectoria del móvil para situarse debajo en el momento de capturarla. Cuando el primer jugador capture la pelota tiene que pasarla con un autopase previo y enviarla mediante los dedos (toque de dedos) o el gesto técnico que quiera. Y a la vez, debe sortear los intentos de bloqueo del equipo contrario.

-Variantes: En las acciones de los jugadores, si se ha dominado la dinámica de la situación básica de enseñanza, se puede introducir la obligatoriedad de desarrollar un tercer contacto con la pelota. Si observamos dificultades, utilizaremos una red más baja.

Asamblea final: Nos situamos en círculo y les preguntamos sobre los dos juegos desarrollados de cancha dividida mediante las siguientes cuestiones: ¿Dónde tenemos que colocarnos en el espacio de juego para evitar que la pelota caiga en nuestro campo?, en una situación de pareja, ¿desde qué lugar de nuestro campo es mejor enviar la pelota al campo contrario?, ¿qué deberían hacer los compañeros si un jugador es superado por encima con el balón al intentar bloquear?, También reflexionaremos sobre los problemas y soluciones que han desarrollado.

- 2ª Sesión Juegos modificados de Cancha Dividida: ANEXO III

1ª Sesión Juegos modificados de Invasión

Eje: Tomar contacto con los aspectos tácticos y estrategias básicas de los deportes de invasión, a través de la práctica de juegos modificados, utilizando como principal material las pelotas de goma espuma y en amplios grupos.

Objetivos:

- Conocer los juegos modificados de invasión, como ejemplo de iniciación deportiva.
- Participar de forma activa en el desarrollo de la sesión.
- Concienciar al alumnado sobre la importancia de las acciones cooperativas y

<p>colaborativas en las situaciones de juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aprender principios tácticos ofensivos y defensivos de los juegos modificados de invasión.
<p>Contenidos: Iniciación en los juegos de invasión e importancia de la táctica o estrategias básicas.</p>
<p>Agrupamientos: Grupos de 4 y 8.</p> <p>Temporalización: 60 minutos aproximadamente.</p> <p>Materiales: Pelotas de goma espuma, petos.</p> <p>Espacio: Gimnasio del colegio</p>
<p>Asamblea inicial: Saludo inicial. Explicación del último tipo de juego modificado: Invasión. Les comentamos cómo son este tipo de juegos y lo que vamos a realizar en la sesión.</p>
<p>Actividad motriz:</p> <p>Movilidad articular dirigida por un componente del grupo-clase.</p> <p>Juego <i>En medio</i>: Se forman grupos de 3. Se trata de un juego de 2x1. La pareja debe mantener la posesión del móvil procurando realizar el mayor número posible de pases durante un tiempo. Cada pase conseguido suma un punto, pero si el jugador central toca el móvil, los pasadores pierden 3 puntos. Los tres jugadores pasan por la posición defensiva. Tendremos cuidado con el aliciente de los puntos para que no se convierta en una actividad competitiva, pondremos énfasis en el desarrollo de estrategias, no en la puntuación obtenida.</p> <p>- Variante: Introducir las siguientes reglas: obligatorio pasar en 3 o 5 segundos. No se puede botar (en caso de ser un balón). No se puede dar más de dos pasos con el móvil en las manos, jugar 3x2, 4x3, etc.</p> <p>Juego <i>Diez pases</i>: Siguen los agrupamientos de 4 personas pero ahora se unen de dos en dos equipos para realizar el juego. Los jugadores de cada equipo intentan realizar diez pases consecutivos sin que el equipo adversario toque o se apodere del móvil. En el primer caso empiezan a contar desde cero; en el segundo, hay cambio de funciones. Si lo consiguen, obtienen un tanto y continúan con la ofensiva. Gana el equipo que consiga mayor cantidad de puntos en un tiempo determinado. Del mismo modo que el anterior juego, no daremos importancia a la puntuación obtenida sino a los aspectos tácticos ejecutados. Se diferencian a través de los petos.</p> <p>- Variante: Introducir algunas reglas como, por ejemplo: no permitir devolver a quién te pasó.</p>

Asamblea final: Nos colocamos en círculo y les preguntamos sobre los juegos desarrollados, los problemas que han surgido y las soluciones que se han planteado. Pondremos énfasis en qué estrategias han desarrollado para realizar los juegos y cuáles eran las más beneficiosas.

- 2ª Sesión Juegos modificados de Invasión: ANEXO IV

5.10.1. Momentos de reflexión-acción

Realizaremos paradas de reflexión-acción en los momentos que creamos oportunos, en relación con el desarrollo de los juegos y con las acciones que lleve a cabo el alumnado.

Estas paradas servirán para guiar, sobre todo en aspectos tácticos y ejecutar variantes en los juegos con el fin de la consecución de los objetivos.

5.11. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

En relación con el área de Educación Física, los docentes tenemos que tener conciencia de que cada alumno es diferente, no son iguales y por lo tanto, es muy importante que les demos respuesta y sobre todo, atendamos a sus diferencias, valorándolas y considerándolas en cada alumno (Pérez-Brunicardi et al., 2004).

En un grupo-clase siempre habrá diversidad ya que cada alumno es diferente. Dispondremos de alumnos con diferentes actitudes, capacidades, necesidades, motivaciones, etc. Ante esta situación, tenemos que llevar a cabo las medidas oportunas con el fin de favorecer el óptimo desarrollo de las capacidades de cada alumno. Siempre se tiene que tener en cuenta este factor a la hora de elaborar sesiones. Debemos de adaptarnos a las capacidades y necesidades de nuestro alumnado, adecuando los elementos del currículo para el máximo desarrollo. Prestaremos las ayudas necesarias al alumnado que lo necesite para lograr los objetivos.

Esta propuesta de intervención está designada a un grupo que cuenta con un alumno diagnosticado con hipoacusia de grado medio. Ante ello, realizaremos una serie de

medidas para conseguir que el alumno se pueda adaptar al desarrollo del ritmo de la clase, de la mejor forma posible, logrando alcanzar su pleno desarrollo.

Tenemos que aclarar con autoridad que las personas con discapacidad auditiva, en este caso hipoacusia de grado medio, no poseen diferencias físicas notorias con los demás. Pueden realizar cualquier actividad física sin problemas, pero sí es conveniente modificar el estímulo auditivo por otros como por ejemplo la vista y el tacto. A la hora de realizar las actividades físicas en las sesiones, tenemos que ser conscientes en que pueden llevarlas a cabo perfectamente, aunque debemos de utilizar las adaptaciones oportunas y dejarles más tiempo de lo habitual. La mayoría de problemas que surgen son motivo del no entendimiento y comprensión de estos alumnos, ya que observan cómo sus compañeros comprenden con facilidad las actividades y a ellos les cuesta más tiempo. Además de problemas en su esquema corporal, ya que tardan más tiempo en lograr su noción de cuerpo. Por todo ello, como docentes tenemos que conseguir la inclusión e integración de este alumnado en el área de Educación Física. Para ello utilizaremos las medidas más convenientes y tendremos en cuenta las características personales de cada alumno (Toro y Zarco, 1998).

En general, este alumno va a tener un desarrollo adecuado en las clases de Educación Física. No obstante, a partir de las propuestas de Arráez (1998), Gilabert y López (2008), Bernal, Ríos, Soto, Mendoza, Reina, Sanz y Reina (citados por Soto-Rey y Pérez-Tejero, 2014), hemos elaborado una clasificación propia con algunas medidas que facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje:

- Adaptaciones comunicativas:
 - Hablar de manera natural, sin gritar, evitando el uso de argot y el empleo de palabras aisladas.
 - Repetir el mensaje construyendo frases más simples.
 - Verificar que el alumno comprende el mensaje.
 - Adecuar el lenguaje para facilitar la comprensión del alumno.
 - Acompañar la comunicación con expresión corporal y gestos, sin llegar a la exageración excesiva.

- Fomentar la colaboración y el acercamiento en el grupo, para que todos se sientan comprometidos con la actividad que se plantea ya que el alumno puede manifestar desmotivación, ansiedad, problemas de atención o timidez.
 - Utilizar a un alumno colaborador que participe en facilitar la información al compañero con hipoacusia de grado medio y compruebe su comprensión durante el transcurso de la sesión. Este cometido será desarrollado por diferentes alumnos en cada sesión.
 - Explicar de forma visual cualquier norma o regla.
 - Adaptar las señales acústicas con señales gestuales o visuales.
 - Transmitir el mensaje con paciencia y seguridad para que se reciba.
 - Evitar ruido y alboroto para facilitar la audición del alumno, procurando que el ambiente de la sesión sea tranquilo.
 - Fomentar la interrelación, la comunicación y la participación del alumno hipoacústico con el resto del grupo-clase, mediante la utilizar estrategias y estilos didácticos.
 - Estimular su atención visual, automatizando gestos ante los cuales respondan tanto el alumno con hipoacusia de grado medio como el resto del grupo. Por ejemplo, cuando el docente levante los brazos se acercarán los alumnos.
- Adaptaciones físicas o espaciales:
 - Hablar de frente al alumno evitando problemas de percepción del movimiento de los labios, para tener una buena visibilidad de la boca del profesor. Por tanto, la distribución de los alumnos será en círculo.
 - Situar al alumno cerca del interlocutor, tanto en la asamblea inicial como en la final.
 - Proporcionar una buena iluminación, ya que una buena visibilidad ayuda al alumno a obtener una mejor información.
 - Ubicarse cerca del alumno y estar siempre localizado.
 - Incidir en las capacidades que suponen más dificultad, como la coordinación, lateralidad, el equilibrio y la velocidad gestual a pesar de que el nivel motriz de estos alumnos es bastante bueno.
 - Comprobar que conoce sus posibilidades y limitaciones.

- Tomar las medidas de seguridad adecuadas, ya que puede perder momentáneamente la orientación.

- Adaptaciones de materiales y ayudas técnicas:
 - Utilizar recursos didácticos para controlar la atención del alumno.
 - Proporcionar información previa antes del inicio de la clase.
 - Utilizar colores vivos, petos llamativos, etc. para facilitar el desarrollo del juego.
 - No proponer actividades demasiado exigentes para así asegurarnos de cumplir los objetivos preestablecidos y ayudarle a mejorar su autoestima.
 - Desarrollar habilidades sociales a través de juegos de cooperación y oposición.
 - Usar marcas visuales mediante colores, para delimitar los diferentes espacios.
 - Fomentar su integración en la asignatura mediante juegos colectivos que reconozca la inclusión del alumno.
 - Reducir el número de ejercicios por sesión ya que cada vez que hay que explicar un nuevo ejercicio se pierde mucho tiempo. Por tanto, se debe cambiar lo menos posible la estructura y organización de los grupos, o hacerlo con coherencia.

5.12. EVALUACIÓN

Nos basaremos en la Orden EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece la evaluación en Educación Primaria para la comunidad de Castilla y León.

Evaluaremos no solo al alumnado, sino también al profesor y al proceso de enseñanza. Con el fin de que la evaluación, nos sirva para valorar todos los componentes del proceso de enseñanza-aprendizaje. Y de esta forma, poder realizar las modificaciones oportunas al respecto.

5.12.1. Evaluación del alumno

Evaluaremos al alumno a partir de la referencia de los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje, que serán los principales elementos para valorar los objetivos, los contenidos adquiridos y el grado de adquisición de las competencias.

A) Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje

La novedad de esta nueva ley son los estándares de aprendizaje (LOMCE), elementos curriculares que especifican los criterios de evaluación. Éstos definen los resultados de aprendizaje. Son observables, medibles, evaluables y permiten graduar el rendimiento o logro alcanzado.

El otro aspecto relacionado a evaluar al alumnado, son los criterios de evaluación de cada bloque. Son la serie de normas que nos dicen cómo hay que evaluar al alumnado.

Criterios de evaluación

Estándares de aprendizaje evaluables

BLOQUE 1. CONTENIDOS COMUNES	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
	1. Opinar coherentemente con actitud crítica, tanto desde la perspectiva de participante como de espectador, ante las posibles situaciones conflictivas surgidas, participando en debates, y aceptando las opiniones de los demás.	1.1. Adopta una actitud crítica ante las modas y la imagen corporal de los modelos publicitarios.
		1.2. Explica a sus compañeros las características de un juego practicado en clase y su desarrollo.
		1.3. Muestra buena disposición para solucionar los conflictos de manera razonable.
		1.4. Reconoce y califica negativamente las conductas inapropiadas que se producen en la práctica o en los espectáculos deportivos.

BLOQUE 2. CONOCIMIENTO CORPORAL	<p>1. Resolver situaciones motrices con diversidad de estímulos y condicionantes espacio-temporales, seleccionando y combinando las habilidades motrices básicas y adaptándolas a las condiciones establecidas de forma eficaz.</p>	<p>1.1. Adapta los desplazamientos a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas ajustando su realización a los parámetros espacio-temporales y manteniendo el equilibrio postural.</p>
		<p>1.2. Resuelve problemas motrices seleccionando las estrategias más adecuadas.</p>
		<p>1.3. Controla la respiración y la relajación. Identifica su frecuencia cardíaca y respiratoria.</p>
		<p>1.4. Contabiliza sus pulsaciones.</p>
		<p>1.5. Aplica las habilidades motrices de giro a diferentes.</p>
	<p>2. Relacionar los conceptos específicos de educación física y los introducidos en otras áreas con la práctica de actividades físico deportivas y artístico expresivas.</p>	<p>2.1. Describe los ejercicios realizados, usando los términos y conocimientos que sobre el aparato locomotor se desarrollan en el área de ciencias de la naturaleza.</p>
		<p>2.2. Conoce y describe la respuesta de los sistemas del cuerpo humano (respiratorio, circulatorio y locomotor) en las actividades físicas.</p>
	<p>3. Valorar, aceptar y respetar la propia realidad corporal y la de los demás, mostrando una actitud reflexiva y crítica.</p>	<p>3.1. Respeta la diversidad de realidades corporales y de niveles de competencia motriz entre los niños y niñas de la clase.</p>

BLOQUE 3. HABILIDADES MOTRICES	<p>1. Resolver situaciones motrices con diversidad de estímulos y condicionantes espacio-temporales, seleccionando y combinando las habilidades motrices básicas y adaptándolas a las condiciones establecidas de forma eficaz.</p>	<p>1.1. Adapta los desplazamientos a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas ajustando su realización a los parámetros espacio-temporales y manteniendo el equilibrio postural.</p>
		<p>1.2. Resuelve problemas motrices seleccionando las estrategias más adecuadas.</p>
		<p>1.3. Controla la respiración y la relajación. Identifica su frecuencia cardíaca y respiratoria.</p>
		<p>1.4. Contabiliza sus pulsaciones.</p>
		<p>1.5. Aplica las habilidades motrices de giro a diferentes.</p>
	<p>2. Relacionar los conceptos específicos de educación física y los introducidos en otras áreas con la práctica de actividades físico deportivas y artístico expresivas.</p>	<p>2.1. Describe los ejercicios realizados, usando los términos y conocimientos que sobre el aparato locomotor se desarrollan en el área de ciencias de la naturaleza.</p>
		<p>2.2. Conoce y describe la respuesta de los sistemas del cuerpo humano (respiratorio, circulatorio y locomotor) en las actividades físicas.</p>
	<p>3. Valorar, aceptar y respetar la propia realidad corporal y la de los demás, mostrando una actitud reflexiva y crítica.</p>	<p>3.1. Respetar la diversidad de realidades corporales y de niveles de competencia motriz entre los niños y niñas de la clase.</p>

BLOQUE 4. JUEGOS Y ACTIVIDADES DEPORTIVAS	1. Resolver retos tácticos elementales propios del juego y de actividades físicas, con o sin oposición, aplicando principios y reglas para resolver las situaciones motrices, actuando de forma individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en juegos y actividades.	1.1. Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.
		1.2. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.
	2. Actuar de forma coordinada y cooperativa para resolver retos o para oponerse a uno o varios adversarios en juegos y actividades deportivas ya sea como atacante o como defensor.	2.1. Conoce y maneja las estrategias de cooperación, oposición y cooperación-oposición en diferentes juegos y actividades deportivas.
		2.2. Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual (acciones de 1X1 de diferentes deportes).
		2.3. Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica colectiva (acciones de 2X2, 3X3 de diferentes deportes).
	3. Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas.	3.1. Clasifica la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas.
		3.2. Investiga y expone las diferencias entre juegos populares, tradicionales y autóctonos.
		3.3. Es capaz de explicar a sus compañeros las características de un juego practicado en clase.

		3.4. Conoce las diferencias, características y/o relaciones entre juegos populares, deportes colectivos, deportes individuales y actividades en la naturaleza.
		3.5. Reconoce la riqueza cultural, la historia y el origen de los juegos y el deporte.
	4. Conocer los reglamentos básicos de juegos y deportes.	4.1. Conoce las reglas básicas de los juegos y las actividades deportivas.
		4.2. Realiza cálculos con las dimensiones de los diferentes campos de juego.
		4.3. Identifica y presenta en grupo las características de las diferentes modalidades deportivas y atléticas.

Tabla5.4.-Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje.

B) Instrumentos de evaluación

Recogeremos la máxima información a través de las siguientes medidas e instrumentos:

- Observación directa: Analizaremos el proceso, el desarrollo de los juegos en las sesiones.
- Intercambios orales con el alumnado: En asambleas iniciales y finales, con el fin de determinar el grado de adquisición de los contenidos trabajados. Además realizaremos cuestiones a cerca de los contenidos tratados con el fin de promover la autoevaluación y coevaluación en el alumnado.
- El cuaderno del docente (diario): Anotaremos el progreso de cada alumno. Unido a la consecución de los objetivos preestablecidos con los criterios de evaluación que se muestran en el ANEXO V.

5.12.2. Evaluación de la práctica docente

A) Instrumentos para evaluar la práctica docente

- El cuaderno del docente (diario).
- Reflexiones iniciales y finales en cada sesión, a través del recordatorio de lo que trabajamos en la anterior sesión y mediante el diálogo que establecemos al final de cada sesión con el fin de reflexionar sobre la práctica educativa.
- Cuestionario al final del programa, en la última sesión, que deberá desarrollar el alumnado (ANEXO VI).

5.12.3. Evaluación del programa de intervención

A) Instrumentos para evaluar el programa de intervención

- El cuaderno del docente (diario): Lo que ha funcionado o no en el transcurso de las sesiones. Si han adquirido o no nociones de la iniciación deportiva y en especial atención al alumno discapacitado auditivo.
- Análisis de las evaluaciones desarrolladas al alumnado: Por ejemplo que tengamos un índice alto de alumnos que no hayan adquirido los objetivos o que particularmente, el alumno con discapacidad auditiva no haya realizado un desarrollo evolutivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje y además no haya conseguido los objetivos establecidos.
- Análisis en el intercambio oral con el alumnado: En las reflexiones que se llevarán cabo en las asambleas iniciales y finales.

6. CONCLUSIONES

Con este trabajo hemos profundizado, analizando cómo son este tipo de alumnos con hipoacusia de grado medio y cómo tenemos que dar respuesta a sus necesidades. A priori, comprender sus características y las necesidades educativas que requieren, va a facilitar la tarea del docente en el aula.

No todos los hipoacúsicos moderados presentan las mismas características. Dependiendo de la pérdida auditiva en decibelios, requieren una respuesta determinada para atender a sus necesidades. Por ello, hemos establecido unas características básicas que exterioriza todo este alumnado, con el fin de presentar una serie de adaptaciones o medidas que buscan ajustar la respuesta educativa a las necesidades de este tipo de alumnado, de la forma más conveniente. Estas adaptaciones y medidas les brindan una educación inclusiva y de calidad.

Además, el docente tiene que dar respuesta a todas las necesidades de los demás alumnos de su grupo-clase para contribuir en la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje. Para ello, tiene que saber cómo son cada uno de sus alumnos, a través de sus diferentes capacidades, motivaciones, características sociales, culturales, lingüísticas, etc.

Así pues, se ha de favorecer un clima escolar óptimo para garantizar el derecho a una educación de calidad en igualdad de condición, logrando el desarrollo integral y el máximo progreso de las capacidades.

El alumno hipoacúsico de grado medio puede presentar dificultades en el desarrollo de sus habilidades comunicativas y relaciones sociales, esto puede afectar a su desarrollo motriz. Por consiguiente, el docente tiene que aplicar la metodología más adecuada para favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. De esta manera, potenciar la comunicación y las relaciones sociales, con el fin de mejorar la participación del alumno y esto influya en la progreso de su desarrollo motriz.

De esta manera, el discapacitado auditivo no se considera una persona sin lenguaje. Por tanto, se da importancia a la educación mediante la potenciación de la comunicación.

Para ello, aplicamos la metodología basada en el modelo comprensivo, dirigiendo una toma de contacto de iniciación deportiva, utilizando los juegos modificados como recurso metodológico y estableciendo las relaciones personales mediante la cooperación, para lograr la consecución de los objetivos.

La hipoacusia de grado medio no inhabilita para el desarrollo de la actividad física, es prioritario transmitir el mensaje correcto y verificar que las indicaciones las tengan claras.

En general, la mayoría de las dificultades proceden de una mala comunicación y por consiguiente, de una mala comprensión. Por ello, se ha de optar por las adaptaciones y medidas más adecuadas para mejorar la comunicación y de esta forma, favorecer la comprensión.

Este tipo de alumnado, al fallarles un sentido (audición), desarrolla otros de forma compensatoria. Entonces, son más perceptivos que sus compañeros y en algunos casos, más habilidosos para resolver situaciones motrices.

En cambio, su nivel de tolerancia respecto a las frustraciones es muy bajo, es decir, ante situaciones que no logran resolver de forma inminente, éstos reaccionan a través de la agresividad, la irritabilidad, la pasividad, el alejamiento, etc. Es conveniente conocer las características e historia personal de cada alumno, para controlar posibles situaciones de frustración o de conflicto.

En relación con el área de Educación Física, debemos favorecer su desarrollo íntegro como personas, evitando las discriminaciones en el aula. Y demostrar que este tipo de alumnado puede participar en cualquier deporte o actividad física, sin ningún impedimento, simplemente teniendo en consideración y desarrollando una serie de adaptaciones y medidas que todo docente debe conocer para aplicarlas en su grupo-clase, en caso de disponer de un alumno con hipoacusia de grado medio.

7. FUTURAS LÍNEAS DE TRABAJO

Este trabajo abre nuevas líneas de investigación, destacamos las siguientes:

- Realizar un estudio longitudinal a lo largo de toda la etapa de Educación Primaria con el alumnado discapacitado auditivo, analizar su progreso, la evolución que se produce en el transcurso de un ciclo a otro y buscar propuestas de actuación para aplicar con este alumnado.
- Desarrollar una investigación sobre la actuación de los discapacitados auditivos en la Educación Secundaria y elaborar propuestas de actuación acordes a sus características y necesidades en este contexto.
- Investigar sobre el juego modificado como medio eficaz para la integración del alumnado discapacitado auditivo, profundizando acerca de este recurso para elaborar propuestas de intervención que sean realmente efectivas
- Analizar la sordera profunda, en concreto la cofosis funcional y total, cómo son este tipo de discapacitados auditivos y qué respuesta tenemos que darles en relación a sus necesidades.
- Investigar si la utilización de las TIC puede ser un elemento eficaz para el proceso de enseñanza-aprendizaje de los discapacitados auditivos.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Barreiro, P. (2008, noviembre). La educación física y las minusvalías sensoriales: deficiencia visual y deficiencia auditiva. *Lecturas: Educación Física y Deportes*. Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd126/la-educacion-fisica-y-las-minusvalias-sensoriales-deficiencia-visual-y-auditiva.htm>
- Castejón, J.L., Navas, L., (2007). *Unas bases psicológicas de la educación especial*. Alicante: Club Universitario.
- Castillo, E., Mora, M. & Vera, C. (2006, mayo). Integración del alumnado con discapacidad auditiva en baloncesto. *Wanceulen*. Recuperado de <http://www.wanceulen.com/revista/numero2.mayo06/articulos/ARTICULO%202-11.htm>
- Devís, J. & Peiró, C. (1997). *Nuevas perspectivas curriculares en Educación Física: La salud y los juegos modificados*. Barcelona: INDE.
- García, A., Gutierrez, F. Marqués, J.L., Román, R. Ruiz, F. & Samper, M. (1998). *Los juegos en la Educación Física de los 6 a los 12 años*. Barcelona: INDE.
- Gilabert, R. & López, E. (2008, enero). Tratamiento del alumnado hipoacúsico en el aula de Educación Física. *Lecturas: Educación Física y Deportes*. Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd116/alumnado-hipoacusico-en-el-aula-de-educacion-fisica.htm>
- Instrucción Conjunta, de 7 de enero de 2009, de las Direcciones Generales de Planificación, Ordenación e Inspección Educativa y de Calidad, Innovación y Formación del Profesorado, por la que se establece el procedimiento de recogida y tratamiento de los datos relativos al alumnado con necesidad específica de apoyo educativo escolarizado en centros docentes de Castilla y León.
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa.
- López, V.M. (coord.) (1999). *Educación Física, Evaluación y Reforma*. Segovia: Diagonal.
- Méndez, A. (1999). Efectos de la manipulación de las variables estructurales en el diseño de juegos modificados de invasión. *Lecturas: Educación Física y Deportes*. Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd16/juegosm.htm>
- Méndez, A. (2006). Los juegos de diana desde un modelo comprensivo-estructural basado en la autoconstrucción de materiales. *Tándem: Didáctica de la Educación Física*, (20), p. 101-111.

- Méndez, A., Fernández, J., García, L.M., González, S., Gutiérrez, D. Martínez, J. & Sánchez, R. (2011). *Modelos actuales de iniciación deportiva: Unidades didácticas sobre juegos y deportes de cancha dividida*. Sevilla: Wanceulen.
- Monjas, R. (coord.) (2006). *La iniciación deportiva en la escuela desde un enfoque comprensivo*. Buenos Aires: Miño y Dávila.
- Moreno, V. & Martín, R. (2013). *Interrelación, comunicación con la persona dependiente y su entorno*. Málaga: IC.
- Ortí, J. (2004). *La animación deportiva el juego y los deportes alternativos*. Barcelona: INDE.
- Orden EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León.
- Pérez, A., Casanova, P., Vega, D., Álvarez, L., Durán, F. & Pablos, L. (2009, agosto). Capacidades del alumnado de primaria para una Educación Física integral en la LOE. Características psicopedagógicas. *Lecturas: Educación Física y Deportes*. Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd135/educacion-fisica-integral-en-la-loe.htm>
- Pérez, D., López, V.M. & Iglesias, P. (2004). *Atención a la diversidad en Educación Física*. Sevilla: Wanceulen.
- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el Currículo básico de la Educación Primaria.
- Ruiz, A.J., Perelló, I., Caus, N. y Ruiz, F.C. (2003) *Educación Física. Volumen III. Profesores de Educación Secundaria. Temario para la preparación de Oposiciones*. Sevilla: Mad
- Soto, J., & Pérez, J. (Julio, 2014). Estrategias para la inclusión de personas con discapacidad auditiva en actividad física y deporte. *CIMIE14*. Congreso llevado a cabo en el III Congreso Internacional Multidisciplinar de Investigación Educativa, Segovia, España.
- Toro, S. y Zarco, J.A. (1998). *Educación física para niños y niñas con necesidades educativas especiales*. Málaga: Aljibe.
- Vázquez, R. (2001). *El Juego en la Educación Escolar*. Colombia: Lulu.

9. ANEXOS

ANEXO I

2ª Sesión Juegos modificados de Blanco y Diana
<p>Eje: Tomar contacto con estrategias básicas de los deportes de blanco y diana, a través de la práctica de juegos modificados, utilizando como materiales pelotas, aros, picas, conos, petos y balones suizos, en amplios grupos.</p>
<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocer los juegos modificados de blanco y diana, como ejemplo de iniciación deportiva. - Participar de forma activa en el desarrollo de la sesión. - Concienciar al alumnado sobre la importancia de las acciones cooperativas y colaborativas en las situaciones de juego. - Aprender principios tácticos ofensivos y defensivos de los juegos modificados de blanco y diana. Respeto y tolerancia de cada alumno a sus compañeros y a los materiales utilizados.
<p>Contenidos: Iniciación en los juegos de blanco y diana e importancia de las estrategias básicas para llevarlos a cabo.</p>
<p>Agrupamientos: Grupos de 3 o 4 y grupos de 6 u 8.</p> <p>Temporalización: 60 minutos aproximadamente.</p> <p>Materiales: Pelotas, listones, balones suizos, petos, conos, picas y aros.</p> <p>Espacio: Gimnasio del colegio.</p>
<p>Asamblea inicial: Saludo inicial. Nos reunimos en círculo y recordamos los aspectos generales de la sesión anterior y las principales características de los juegos de blanco y diana. Les comentamos que en esta segunda sesión también vamos a realizar los mismos tipos de juegos modificados. Recordamos las normas de convivencia y comienza la sesión.</p>
<p>Actividad motriz:</p> <p>Movilidad articular dirigida por un componente del grupo-clase. A partir de esta segunda sesión, el alumnado dirigirá el calentamiento.</p> <p><i>Juego Mete Gol:</i> Formamos equipos de 6 jugadores y distribuiremos petos de colores. Situamos tres listones en fila a distancias diferentes. En cada uno se coloca un jugador. El primer jugador de cada equipo tiene que lanzar la pelota y lograr pasarla por debajo del primer listón. Después de conseguirlo, el</p>

jugador que estaba detrás del primer listón, recoge la pelota y se ubica en la fila para lanzar al segundo listón. Así, sucesivamente con los demás componentes de cada equipo. Éstos realizan el mismo proceso en sentido opuesto. Tienen que desarrollar el proceso tanto a la ida como a la vuelta. Movilizaremos a todo el alumnado como inicio de la sesión.

-Variante: Modificar las distancias de los listones y de las filas. Emplear las manos para lanzar el móvil.

Juego *Supera*: Formamos grupos de 4 personas (diferenciados con petos de colores) situados a 10 metros de la pared. Al lado de ésta, colocamos 5 conos para cada equipo. Delante de ellos, ubicamos bancos suecos, uno por cada 5 conos. Su cometido es dificultar el lanzamiento del jugador. El juego consiste en derribar todos los conos. El jugador que ejecute el lanzamiento, deberá devolver la pelota a su compañero.

-Variante: Si tienen muchas dificultades, moveremos el banco suizo y modificar las distancias en relación con la zona de lanzamiento por equipo.

Juego *Derribando conos*: Formaremos 2 grupos de 12 personas que a su vez se dividirán en grupos de 6, todos ellos diferenciados mediante los petos. Dos grupos de 6x6. El juego consiste en defender 4 conos y atacar sobre los otros 4. Tienen que intentar derribar los 4 conos del equipo contrario con una pelota. Para todo ello, deberán desarrollar una estrategia utilizando la cooperación y la mejora de coordinación entre los componentes de cada equipo.

-Variante: Reducir espacios para que sea más ameno el juego. Modificar el distanciamiento de los conos con el fin de facilitar o dificultar el desarrollo del juego.

Asamblea final: Nos colocamos en círculo y realizamos la puesta en común de la sesión. Comentamos los juegos realizados y sobre los problemas que han surgido y las soluciones que se han planteado. Reflexionaremos sobre los juegos de blanco y diana, cómo son y en qué se basan. Y les preguntaremos sobre las estrategias que han utilizado para lograr el cometido de cada juego junto a sus opiniones de este tipo de juegos modificados.

ANEXO II

2ª Sesión Juegos modificados Bate y Campo
<p>Eje: Tomar contacto con los aspectos tácticos y estrategias básicas de los deportes de bate y campo, mediante la práctica de juegos modificados, en dos grandes grupos, utilizando como material pelotas, aros, conos, etc.</p>
<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocer los juegos modificados de bate y campo, como ejemplo de iniciación deportiva. - Participar de forma activa en el desarrollo de la sesión. - Concienciar al alumnado sobre la importancia de las acciones cooperativas y colaborativas en las situaciones de juego. - Aprender principios tácticos ofensivos y defensivos de los juegos modificados de bate y campo.
<p>Contenidos: Iniciación en los juegos de bate y campo e importancia del conocimiento táctico ofensivo y defensivo</p>
<p>Agrupamientos: En grupos de 11.</p> <p>Temporalización: 60 minutos aproximadamente.</p> <p>Materiales: Pelotas, conos, aros y petos.</p> <p>Espacio: Gimnasio del colegio.</p>
<p>Asamblea inicial: Saludo inicial. Nos reunimos en círculo y recordamos lo tratado en la sesión anterior, principalmente los problemas y soluciones llevadas a cabo en los juegos. Comentamos cómo son los juegos de bate y campo y lo que vamos a realizar en esta sesión.</p>
<p>Actividad motriz:</p> <p>Movilidad articular dirigida por un componente del grupo-clase.</p> <p><i>Juego Construyamos un túnel:</i> Se realiza de la misma forma que el juego de bate y campo de la anterior sesión. Tiene la misma estructura. La diferencia es que el equipo que defiende cuando logra coger la pelota u obtenerla, tiene que formar un túnel en el área de las bases. Mediante este túnel, el alumnado tiene que pasarse la pelota hasta que le llegue al último componente del equipo. Si logran realizarlo antes de que el bateador llegue al área, el equipo atacante no logra conseguir el punto. Se diferenciarán los equipos con los petos de colores.</p> <p>-Variante: Se aplican las mismas del juego <i>Futbeisbol o Base</i>. En caso de producirse problemas en el transcurso del juego, si el equipo defensor tiene una amplia ventaja, el equipo atacante puede pasarse la pelota con las manos. También puede realizar la</p>

carrera en dos oportunidades, permaneciendo en una base después del golpeo y más tarde completar la carrera.

Asamblea final: En círculo nos agrupamos para realizar la puesta en común de la sesión. Les realizamos las siguientes preguntas: ¿qué problemas han surgido?, ¿qué soluciones habéis planteado?, ¿han sido las adecuadas?, ¿habéis utilizado alguna estrategia?, ¿qué semejanzas y diferencias encontráis entre los juegos de blanco y diana con los de bate y campo?, nos despedimos y finaliza la sesión.

ANEXO III

2ª Sesión Juegos modificados de Cancha Dividida
<p>Eje: Tomar contacto con los aspectos tácticos y estrategias básicas de los deportes de cancha dividida, mediante la práctica de juegos modificados de cancha dividida, utilizando como material pelotas, conos, redes y petos, en amplios grupos.</p>
<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocer los juegos modificados de cancha dividida, como ejemplo de iniciación deportiva. - Participar de forma activa en el desarrollo de la sesión. - Concienciar al alumnado sobre la importancia de las acciones cooperativas y colaborativas en las situaciones de juego. - Aprender principios tácticos ofensivos y defensivos de los juegos modificados de cancha dividida.
<p>Contenidos: Iniciación en los juegos de cancha dividida e importancia de la táctica o estrategias básicas.</p>
<p>Agrupamientos: En parejas, tríos y grupos de 4 y 6.</p> <p>Temporalización: 60 minutos aproximadamente.</p> <p>Materiales: Pelotas, conos, redes y petos.</p> <p>Espacio: Gimnasio del colegio.</p>
<p>Asamblea inicial: Saludo inicial. Nos reunimos en círculo y recordamos qué tipo de juegos modificados desarrollamos en la sesión anterior. Recordamos los problemas y soluciones que se llevaron a cabo y explicamos el desarrollo la sesión.</p>
<p>Actividad motriz:</p> <p>Movilidad articular dirigida por un componente del grupo-clase.</p> <p>Juego <i>Rematemos</i>: Se formarán grupos de 8 y a su vez, cuartetos. Se diferencian a través de los petos de colores. En este juego modificado se mantienen las formas de interacción con la pelota de la sesión anterior en relación al primer contacto, es decir, existe la posibilidad de capturar el balón con las dos manos. La diferencia sustancial es que el jugador que reciba el pase del jugador que haya desarrollado el primer contacto con la pelota, debe preferentemente buscar a un tercer jugador que remate al campo contrario, desde el lugar y de la forma que suponga más dificultades para el equipo contrario. Explicaremos e instauraremos una regla nueva, la rotación.</p> <p>- Variante: Bajar la altura de la red para facilitar los remates y los bloqueos. Utilización de pelotas blandas para evitar los impactos que puedan llevarse los jugadores que</p>

bloqueen y de esta forma, provocar miedo en realizar estas acciones.

Juego *¡Al ataque!*: Formamos grupos de 8 y a su vez cuartetos, diferenciados mediante los petos. Jugarán un equipo contra otro. El fin que queremos lograr es que construyan una acción de juego ofensiva utilizando tres contactos con la pelota. Para ello explicaremos el toque de antebrazos. Los jugadores deberán utilizar la recepción de antebrazos para amortiguar la velocidad que lleve la pelota y de esta forma, orientarla hacia un colocador que a su vez la prepare para que otro jugador remate.

- Variante: En las reglas, para favorecer que ambos equipos puedan construir acciones de tres toques puede introducirse una regla que impida hacer punto de saque. Modificaciones en el sistema de puntuación para lograr la construcción del ataque con tres toques. Y permitir la opción de un bote de la pelota tras un remate.

Asamblea final: Nos colocamos en círculo y realizamos la puesta en común de la sesión. Les preguntamos las siguientes cuestiones: ¿desde qué lugar y hacia dónde debe realizarse un remate?, ¿en qué hay que fijarse para saber dónde hay que bloquear un remate y en qué momento?, ¿hacia dónde hay que realizar el saque?, ¿qué ventajas tiene dar tres toques antes de enviar la pelota al campo contrario?. Pondremos énfasis a la pregunta: ¿qué diferencias y semejanzas encontráis entre los juegos de cancha dividida y los desarrollados en las anteriores sesiones?.

ANEXO IV

2ª Sesión Juegos modificados de Invasión
<p>Eje: Tomar contacto con los aspectos tácticos y estrategias básicas de los deportes de invasión, a través de la práctica de juegos modificados, utilizando como principal material las pelotas de goma espuma y en amplios grupos.</p>
<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocer los juegos modificados de invasión, como ejemplo de iniciación deportiva. - Participar de forma activa en el desarrollo de la sesión. - Concienciar al alumnado sobre la importancia de las acciones cooperativas y colaborativas en las situaciones de juego. - Aprender principios tácticos ofensivos y defensivos de los juegos modificados de invasión.
<p>Contenidos: Iniciación en los juegos de invasión e importancia de la táctica o estrategias básicas.</p>
<p>Agrupamientos: Grupos de 4 y 11.</p> <p>Temporalización: 60 minutos aproximadamente.</p> <p>Materiales: Pelotas de gomas espuma, aros petos y conos.</p> <p>Espacio: Gimnasio del colegio.</p>
<p>Asamblea inicial: Nos reunimos en círculo en la pista y realizamos un breve recordatorio sobre lo trabajado en la sesión anterior, así como los problemas que surgieron y las soluciones que se plantearon. Comentaremos algún aspecto táctico realizado en la sesión anterior y el desarrollo de ésta.</p>
<p>Actividad motriz:</p> <p>Movilidad articular dirigida por un componente del grupo-clase.</p> <p>Juego <i>Ensayo</i>: En grupos de 4, diferenciados con petos. El juego consiste en intentar poner la pelota dentro de uno de los dos aros que hay en el campo contrario. Cada vez que se consiga suman un punto. Pondremos énfasis en la táctica, no en la puntuación, no trabajaremos la competitividad sino la cooperación entre compañeros. Limitaremos el espacio con los conos.</p> <p>- Variante: Variando el número de jugadores.</p> <p>Juego <i>Ultimate</i>: Lo realizamos utilizando pelotas y dividiendo a los alumnos en 2 grupos numerosos de 12, diferenciándose con los petos. El equipo atacante tiene como objetivo avanzar mediante pases hacia la zona de gol contraria para</p>

conseguir un tanto. El equipo defensor pretende apoderarse del móvil y convertirse en equipo atacante. Se marca un tanto cuando un jugador del equipo atacante recibe un pase dentro de la zona de gol del equipo contrario. El móvil debe ser desplazado únicamente mediante pases (no valen autopases). Se puede pivotar sobre un pie, pero no está permitido correr en posesión del móvil ni retenerlo más de 5 segundos sin jugarlo. Cuando el móvil cae al suelo o sale del límite del campo, se produce falta del último jugador que lo tocó, y el equipo contrario realizará un saque desde el punto de la infracción. Está prohibido el contacto entre jugadores. Limitaremos los espacios mediante los conos.

- Variante: Se puede modificar el sistema de puntuación. El equipo con menos jugadores consigue más puntos cuando alcanzan el objetivo, que el que juega en superioridad numérica.

Asamblea final: Todos en círculo comentamos sobre los juegos modificados de invasión. Desarrollamos un diálogo sobre los problemas que han surgido y las soluciones que se han llevado a cabo. Les realizamos las siguientes cuestiones: ¿en qué se parecen todos estos juegos?, ¿qué dificultades han presentado?, ¿qué respuesta habéis dado ante las dificultades?. Y por último, en relación al programa de intervención, les preguntamos: ¿cuáles creéis que son las características principales de cada juego modificado?. Al final les daremos un pequeño cuestionario con el fin de evaluar la práctica docente.

ANEXO V

ALUMNOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN						
	Opinar con actitud crítica, participando y aceptando las opiniones de los demás.	Resolver situaciones motrices seleccionando y combinando las habilidades motrices básicas y adaptándolas a las condiciones establecidas de forma eficaz.	Relacionar los conceptos específicos de educación física.	Valorar, aceptar y respetar la propia realidad corporal y la de los demás.	Resolver retos tácticos, aplicando reglas, actuando de forma coordinada y cooperativa ya sea como atacante o defensor.	Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas y deportivas.	Conocer los reglamentos básicos de juegos y deportes.

Escala de valoración: POCO, REGULAR, BIEN y MUY BIEN.

ANEXO VI

Aspectos a evaluar sobre mi profesor	Muy bien	Bien	Regular	Mal	Muy mal	Observaciones
1. Explica los juegos modificados de cada sesión de tal manera que se comprenden fácilmente.						
2. Escucha y resuelve dudas a los alumnos.						
3. Hace participar a los alumnos.						
4. Está atento a nuestras necesidades e intereses.						
5. Es justo a la hora de tomar decisiones.						
De las sesiones de los diferentes tipos de juegos modificados cambiaría:						