



FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA
UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

LA ESTRATEGIA EN EL JUEGO DE LA EDUCACIÓN FÍSICA ESCOLAR

TRABAJO FIN DE GRADO
MAESTRO EN EDUCACIÓN PRIMARIA MENCIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA

AUTOR: Marcos Arribas Montero

TUTOR: Nicolás Bores Calle

Palencia.

RESUMEN

Este proyecto pretende realizar un metaanálisis de una Unidad Didáctica (UD) que trata las estrategias en el juego de Educación Física (EF). La UD ha sido llevada a cabo por el autor de este documento durante su período de prácticas como maestro en un centro escolar de la provincia de Palencia, cuyo desarrollo podrán visualizar en el Anexo I. Se realiza así, en el presente documento, un profundo análisis con carácter autocrítico de cada una de las partes de dicha UD, desde aspectos de su planificación, como los objetivos, contenidos, criterios de evaluación, recursos y materiales a utilizar, o los esquemas de cada una de las sesiones; hasta cuestiones de su desarrollo como las diferentes acciones del maestro dentro del aula con el alumnado, apareciendo así aspectos de la metodología que son mejorados. Todas estas modificaciones están basadas en el trabajo de diferentes expertos en el tema. El resultado final es una UD que aborda el tema de las estrategias, completamente mejorada y reforzada, predispuesta para ser llevada a la práctica en un contexto real de una forma más eficaz que la anterior.

PALABRAS CLAVE

Unidad didáctica, educación física, juego, estrategias, análisis, replanteamiento, reflexión.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS	6
3. JUSTIFICACIÓN	7
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	9
5. DISEÑO DEL PROYECTO. METAANÁLISIS Y REPLANTEAMIENTO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA: “ESTRATEGIAS EN JUEGOS DE PERSECUCIÓN E INVASIÓN: POLIS Y CACOS”	18
5.1. DESCRIPCIÓN GENERAL	18
5.2. REPLANTEAMIENTO DE OBJETIVOS, CONTENIDOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN	19
5.2.1. CONTENIDOS, OBJETIVOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN ESPECÍFICOS	22
5.3. ACCIONES DEL MAESTRO	23
5.3.1. TÍTULO Y PRESENTACIÓN DEL TEMA	24
5.3.2. ACCIONES DURANTE EL DESARROLLO DE LAS CLASES	26
5.4. RECURSOS A UTILIZAR	29
5.4.1. CUADERNO DEL ALUMNO	29
5.4.2. LA PIZARRA	30
5.4.3. LAS FICHAS	31
5.4.3.1. Fichas de trabajo	32
5.4.3.2. Fichas de evaluación.	41
5.4.4. TRABAJO EN PEQUEÑOS GRUPOS	45
5.5. REPLANTEAMINETO DE LOS ESQUEMAS DE SESIÓN	46
5.5.1. ESQUEMA DE SESIÓN I	46
5.5.2. ESQUEMA DE SESIÓN II	48
5.5.3. ESQUEMA DE SESIÓN III	49
5.5.4. ESQUEMA DE SESIÓN IV	51
5.5.5. ESQUEMA DE SESIÓN V	52
6. CONCLUSIONES FINALES	54
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	56
8. ANEXOS	58

8.1. ANEXO I. UNIDAD DIDÁCTICA: “ESTRATEGIAS EN JUEGOS DE PERSECUCIÓN E INVASIÓN: POLIS Y CACOS”	58
8.2. ANEXO II. FICHA ESTRATEGIAS EN JUEGOS DE INVASIÓN Y PERSECUCIÓN DE LA UD ESTUDIADA	80

1. INTRODUCCIÓN

En este proyecto se muestra un metaanálisis de una UD que aborda el tema de las estrategias en el juego motor reglado. Dicho proyecto fue llevado a cabo por el autor del presente documento durante su período de prácticas en un centro escolar. De modo que lo que encontramos en las siguientes páginas es un profundo análisis reflexivo, con carácter autocrítico, de cada una de las partes de dicha UD. Así cada una de las partes de esta ha sido examinada, desde aspectos de la planificación hasta cuestiones del desarrollo de las sesiones.

Así el documento está dividido en una serie de apartados que hacen que esta exhaustiva reflexión sea más sencilla y comprensible.

En primer lugar encontramos los diferentes objetivos que se han planteado para la elaboración del proyecto. Es decir, aquello que se espera alcanzar al acabarlo, el fin por el que se ha decidido elaborarlo.

Como es de esperar, se incluye un apartado donde queda explícita la justificación del proyecto. El porqué es importante hacerlo.

Aparece también un extenso epígrafe dedicado a la fundamentación teórica respaldando cada uno de los apartados del proyecto con las palabras de expertos en el tema. Aquí aparecerán afirmaciones de diferentes autores que ayudarán a encontrar los puntos flacos de la UD a estudiar, así como diferentes alternativas para salvar estos.

Seguido a todo esto, aparece lo que podríamos considerar el diseño del proyecto en cuestión. Este punto engloba los siguientes aspectos:

- Un replanteamiento de los objetivos que persigue la unidad y los contenidos educativos que pretende abordar.
- Un análisis de los recursos utilizados, y la propuesta de nuevos recursos más elaborados.
- Diferentes reflexiones acerca de las acciones del profesor durante el transcurso de las clases y nuevas sugerencias para estas.

- Y finalmente una nueva programación de las sesiones, teniendo en cuenta todos los apartados anteriores.

Para terminar se muestran las conclusiones obtenidas de todo el trabajo donde se resume lo más destacado del proyecto y todo lo que haya podido aportarnos en positivo, comprobando si los objetivos iniciales han sido alcanzados o no. Cerrando el documento encontramos una lista de las diferentes referencias consultadas y los anexos en los que se apoya.

El resultado final es una UD que aborda el tema de las estrategias, completamente mejorada y reforzada, predispuesta para ser llevada a la práctica en un contexto real, de una forma más eficaz que la anterior.

2. OBJETIVOS

Como todo proyecto, este se hace con afán de conseguir unos objetivos concretos. Estos son unas intenciones y una serie de hipótesis iniciales que se tienen acerca del documento en cuestión sobre aquello que queremos conseguir al realizarlo y aquello que creemos que puede suceder al finalizarlo.

Como futuro maestro, lo primero es siempre el alumno. De modo que los objetivos que han sido seleccionados en primer lugar, hacen referencia de una forma más directa a estos y a su bien estar educativo.

Sumados a los anteriores, se pretende conseguir unas metas de carácter más personal para el autor. Estos hacen referencia a propósitos de mejora y la intención de adquirir o desarrollar una serie de habilidades. No obstante estos, como los primeros, tendrán influencia sobre el alumnado, pues aquellos propósitos que el autor tiene de manera personal para sí mismo poseen un carácter educativo.

Así los objetivos que se pretenden desarrollar son los siguientes:

- Ser capaz de planificar unidades de trabajo para los alumnos que aboguen por su aprendizaje y no por su entretenimiento.

- Construir un recurso eficiente para trabajar las estrategias en el juego motor en la etapa de educación primaria.
- Desarrollar habilidades de autoevaluación de manera crítica que me ayuden a mejorar mi trabajo, para cubrir las necesidades educativas del alumnado.
- Utilizar todo lo aprendido en el Grado de Educación Primaria, para la consecución de los objetivos anteriores.

3. JUSTIFICACIÓN

He seleccionado una serie de razones, tanto personales como educativas que justifican la realización de este proyecto.

Como razones personales, me parece de vital importancia destacar la necesidad de una intensiva práctica en el diseño y planificación de UD's, por parte de los docentes. Después de todo, esta es la principal herramienta para un profesor. Especialmente en educación física donde es poco común la utilización de recursos como las guías didáctica o los libros de texto. No quiero decir que esto sea un problema, de hecho podríamos considerarlo como una ventaja pues otorga mayor riqueza a esta asignatura. Sin embargo, esta riqueza requerirá mayor esfuerzo por parte del profesorado, de ahí la importancia en la práctica en el desarrollo de UD's.

Es interesante también desarrollar competencias como la autocrítica y la autoevaluación. Como futuro Maestro Especialista en Educación Física (MEEF) considero de vital importancia ser capaz de pararse a mirar el propio trabajo, analizarlo, y reforzar los puntos débiles que pueda tener éste convirtiéndolos en puntos fuertes. Este inconformismo con nuestro propio trabajo nos conducirá siempre a una autosuperación, evitando que nos estaquemos en la comodidad de elaborar recursos y exprimirlos a lo largo de los años, sin importar si estos se adaptan o no al grupo al que va dirigido. Como sabemos, un aspecto muy importante de la educación es conseguir llegar a cada uno de los alumnos teniendo en cuenta las particularidades que lo diferencian del resto. Pero no existen fórmulas inmutables que podamos aplicar en infinidad de situaciones diferentes y esperar obtener los mismos resultados. Por eso es importante someter nuestro trabajo a continuos análisis intentando enriquecerlo. Esta es

una competencia que no sólo los maestros especialistas en educación física deben dominar, si no los docentes en general.

Encontramos también que, educativamente resulta de gran interés trabajar las estrategias en educación física. Si nos paramos a observar la actual ley educativa (BOE Num. 117, martes, 10 de diciembre de 2014) encontramos que en educación física se da mucha importancia a la reflexión sobre las acciones motrices del alumnado. Se debe incentivar la búsqueda de sentido, por parte del alumnado, sobre sus acciones dentro del juego. No basta entonces con la práctica de actividades motrices, será necesario un análisis crítico para provocar la consecución de conocimientos. Como futuro MEEF no me interesa la idea de que la EF es un sitio de recreo y desfogue, donde los alumnos juegan y se liberan del estrés ocasionado por otras asignaturas como si la nuestra estuviera al servicio del resto. La EF es una asignatura como las demás, y en ella intentamos velar por el desarrollo íntegro del alumno, alejándonos de esa concepción dualista que separa la mente del cuerpo. Mente y cuerpo van de la mano, por eso es tan importante que la primera entre en las aulas de EF, como que la segunda lo haga en el resto de aulas. El problema seguramente esté en el hecho de creer que el alumno jugando aprende inconscientemente. De ahí la necesidad de analizar su propia acción para otorgarle de consciencia sobre el aprendizaje en esta asignatura.

Sin embargo, apoyándonos en lo que dice García Monge (2005), no podemos conformarnos únicamente con la reflexión de los niños sobre la acción. Esto provoca por una parte que la participación del docente quede anulada. Y por otra en el alumnado no se produce ningún aprendizaje, pues su reflexión quedará limitada a los conocimientos previos que ya posean.

Aquí es donde cobrará gran sentido el trabajo de estrategias en el juego en la educación física escolar, donde la función del maestro será aportar conocimientos nuevos, y diferentes opciones a las acciones motrices del alumnado para que ellos puedan reconducirlas hacia un objetivo, produciéndose así un aprendizaje significativo.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

De acuerdo con Devís Devís, y Peiró Velert (1992):

“La mayoría de las escuelas poseen en su curriculum los típicos deportes estándar que se mantienen año tras año, permaneciendo inalterables e incuestionables a los ojos de la mayoría de los profesores-as. Su enseñanza se reduce a un conjunto de tareas o habilidades motrices aisladas, claramente orientadas a la adquisición competente de las técnicas deportivas y vinculadas al rendimiento motriz que exigen los patrones dominantes del deporte competitivo de élite” (p. 143).

Sin embargo, es un hecho que dentro del juego se mueven multitud de aspectos que van mucho más allá del adoctrinamiento motriz de los niños orientado hacia el mundo del deporte de competición, y más allá también del simple hecho de divertir o entretener al alumnado.

Como bien dice García Monge (2001): “...el juego motor reglado es un agente de enculturación que va normalizando unos usos, unas prácticas y vivencias corporales así como el aprendizaje de actitudes y valores de cada contexto” (p.55).

Podemos ver entonces que el juego es una excelente herramienta de aprendizaje muy importante no solo para la Educación Física, si no para la educación de los niños en general.

No obstante debemos tener en cuenta una serie de cuestiones acerca del juego. Encontramos tres dimensiones dentro de este que definen las acciones motrices de los niños dentro de él. García Monge y Rodríguez Navarro (2007) las clasifican como:

- Dimensión estructural.
- Dimensión personal.
- Dimensión cultural.

Por un lado la concepción de una dimensión cultural dentro del juego considera el juego como un transmisor de valores culturales, donde los jugadores adquieren diferentes procesos y actitudes motrices que cobrarán sentido dentro de su contexto cultural.

Según Parlebás (1988), el niño aprende inconscientemente la cultura a la que pertenece por medio del juego.

Muchos de estos valores que transmiten algunos juegos de nuestra cultura no son necesariamente buenos ni se muestran justos para todos sus participantes, transmitiendo unos textos poco democráticos. Además un mismo juego se puede presentar de una forma muy diferente en grupos distintos. Puede ser muy democrático para un grupo de alumnos, sin embargo llevando el mismo juego a un grupo diferente puede ser que este produzca infinidad de marginaciones, coincidiendo con la idea de Gutiérrez Delgado (2004) cuándo dice:

“Por ejemplo, un juego en un momento determinado y practicado en una determinada situación puede conseguir la integración, la solidaridad, la tolerancia, el orden, etc., mientras que por otros y en otras circunstancias puede favorecer lo contrario. La marginación, la violencia, el engaño, etc.”. (p. 175)

Es por tanto tarea del maestro encontrar un juego para cada grupo. Lo que García Monge (2011) denomina “juego bueno¹”.

De modo que el grupo que juega es quien modifica el juego hasta hacerlo democrático para todos los integrantes del grupo. Así como dice Vaca Escribano (2002):

“Esta susceptibilidad de modificación por parte de los jugadores ofrece la posibilidad al educador de orientar el juego de tal modo que sea posible el desarrollo de un mayor potencial educativo”. (p. 111).

Por otro lado, la idea de una dimensión personal en el juego, asegura que cada alumno tiene unas motivaciones y una lógica interna del juego propias de su personalidad, y que tanto esto, como la situación en la que se desarrolle el juego afectarán mucho las respuestas motrices del jugador. Aquí cobran gran sentido las palabras de Rusell (1970)

¹ Juego bueno: este término ha sido adquirido del trabajo de Alfonso García Monge (2011), donde define este como “Aquél que se construye entre el docente y el alumnado: para adaptarse a las características del grupo, a sus intereses y necesidades, así como a los intereses del docente; para lograr un equilibrio en las relaciones; para que todos tengan oportunidad de participar y progresar; que se desarrolle sin conflictos ni riesgos de lesiones; y en los espacios adecuados; mediante la participación de todas y todos en el pacto de sus normas para que éste sea más interesante y adecuado al grupo que lo practicará.” (p. 43).

citado por García Monge y Rodríguez Navarro (2007) cuando asegura que dentro del juego se produce una transformación de la personalidad:

“Existe perceptiblemente el sentimiento de “ser otro” que, de acuerdo con la escasa tendencia a la objetivación del niño es vivido como un estado del yo modificado, que llamamos yo del juego”. (p. 229).

Así nos topamos con el trabajo de García Monge (2005) donde asegura que: “En ésta búsqueda de “jugadores inteligentes” pretendemos abordar la globalidad de la persona abordando los procesos motrices, cognitivos, emocionales y relacionales”

Esto resultará complicado, pues teniendo en cuenta la existencia de la dimensión personal de la que hablábamos anteriormente, existirán tantos juegos como jugadores, y debemos atender a los procesos de cada jugador.

Nos encontramos entonces con que en los contextos en los que se desarrolla el juego (clases de educación física, parques, recreos, etc.) imperan entre las acciones de los niños, la impulsividad y la individualidad.

Esta impulsividad del alumnado cobra sentido en la teoría del exceso de energía de Herbet Spencer (1897), citado por Gutiérrez Delgado (2004). Esta teoría asegura que la única función del juego es descargar un exceso de energía que no ha sido utilizada en las funciones vitales.

Sin embargo nosotros como maestros, debemos alejarnos de esa idea que existe en la sociedad de que la EF es un momento de desahogo y liberación de energía y estrés. Por tanto intentaremos combatir esta acción impulsiva y primaria que se da durante el juego. Más allá del simple hecho de divertir al alumnado o de liberar tensiones, la Educación Física es una asignatura educativa más, y su función será por tanto la de formar al alumnado aportándole conocimientos y aprendizajes útiles y significativos para su desarrollo.

Podemos ver como en la LOMCE (BOE Num. 117, martes, 10 de diciembre de 2014) se nos presenta la EF como un medio para desarrollar en el alumnado su competencia motriz, entendiendo esta como el conjunto de procedimientos, conocimientos, actitudes y sentimientos relacionados con la conducta motora. Sin embargo no valdrá únicamente con la práctica, si no que será necesario un análisis crítico sobre esta para que se

afiancen todos estos aspectos. Es decir, no basta con limitarse a realizar una serie de actividades motrices lúdicas, para que los alumnos las realicen sin ningún tipo de orden ni sentido. Debemos velar porque reflexionen acerca de todas sus acciones motrices para que estas cobren sentido en su interior, procurando que comprendan todos los procesos que en ellas se desarrollan.

De acuerdo con las palabras de Devís Devís y Peiró Velert (1992): "...la reconceptualización, la transformación y el cambio de ciertas prácticas y valores también forman parte de nuestra responsabilidad como profesores-as." (p.143).

Estos dos autores sostienen que el contexto y los problemas del juego son inseparables y los dos se relacionan con su táctica hasta el punto que para resolver los problemas motrices que se dan dentro del juego, será necesario comprender los elementos tácticos básicos:

“Por tanto, una enseñanza para la comprensión en los juegos deportivos debe abordar el aprendizaje de los aspectos tácticos”. (Devís Devís y Peiró Velert, 1992, p. 148)

El trabajo con estrategias del juego nos da la oportunidad de establecer tiempos y espacios que den lugar a éste análisis por parte del alumnado de sus acciones. Según Devís Devís y Peiró Velert (1992) el trabajo con la táctica permitirá que aparezcan en el aula características del juego y del deporte como: los pensamientos abiertos, la capacidad para responder a nuevas situaciones, la habilidad para reflexionar en acción, la toma de decisiones y la capacidad de imaginación y creatividad.

Según Vaca Escribano (2002), cuándo hablamos de estrategias en el juego motor reglado lo hacemos sobre la intención de que el alumnado actúe en la complejidad de la acción, combatiendo al azar y al hacer por hacer, y tratando de encontrar el mejor resultado. También en palabras de Morín (1994) nos topamos con que:

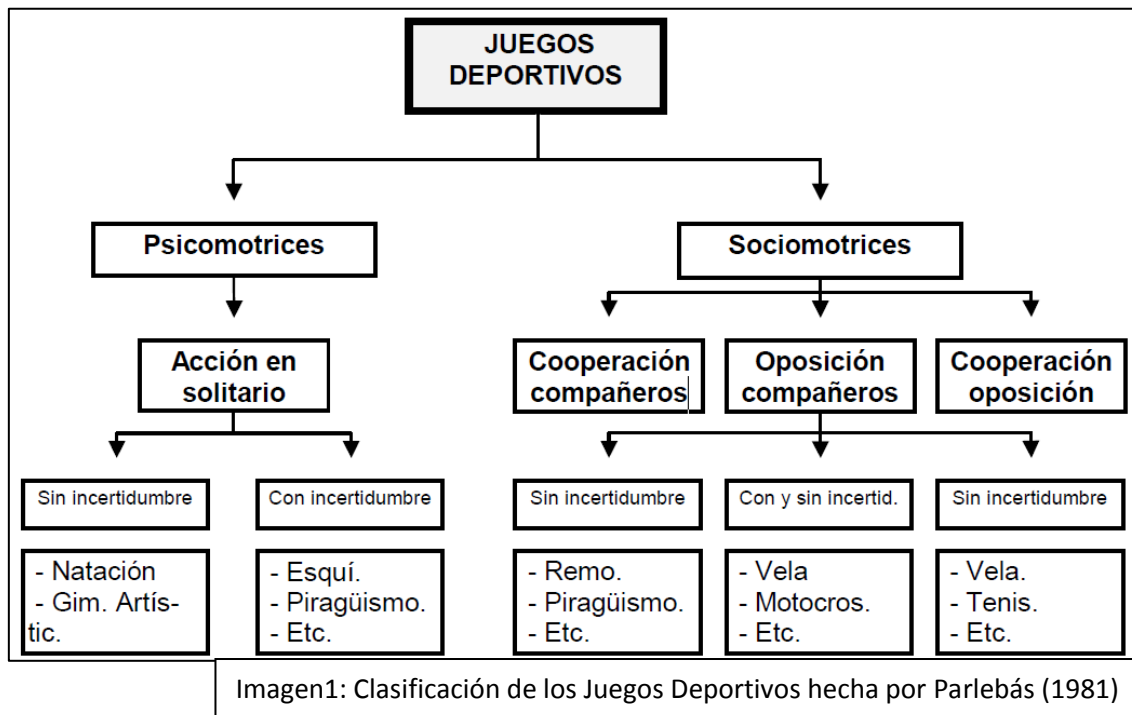
“La estrategia permite, a partir de una decisión inicial, imaginar un cierto número de escenarios para la acción, escenarios que podrían ser modificados según las informaciones que nos lleguen en el curso de la acción y según los elementos aleatorios que sobrevendrán y perturbarán la acción”. (p. 113).

Pero cómo hemos comentado anteriormente entre las formas de actuar del alumnado dentro de los juegos predominan las acciones impulsivas y egocéntricas y según García Monge (2005) este tipo de acciones dificulta el desarrollo de “jugadores inteligentes”, pues para conseguir una mayor reflexión por parte del alumnado sobre su propia acción y que hagan predicciones de resultados para combatir ese azar, debemos lograr que los alumnos abandonen esta acción impulsiva y la sustituyan por una acción planificada. Del mismo modo una acción compartida sustituirá esas actitudes egocéntricas e individualistas.

Con acción planificada, nos referimos al hecho de pensar, planificar la acción antes de jugar, para desarrollarla cuando el juego se esté llevando a cabo. Con acción compartida, hacemos referencia al hecho de actuar junto a otros durante el juego, teniendo en cuenta tanto las acciones de los compañeros como las propias.

Será importante por tanto que en el juego que elijamos tengan especial importancia las acciones de cooperación para que sea más fácil el paso de las acciones individuales a las colectivas. No obstante, para trabajar los elementos tácticos del ataque y la defensa nos interesa también que existan situaciones de oposición entre los jugadores.

Por eso en la clasificación de los juegos deportivos que hace Parlebás (1981) citado por Moreno, J.A. y Rodríguez, P. L. (1997) (Imagen 1), he escogido para este proyecto un juego sociomotriz de cooperación oposición.



Sin embargo, hay un aspecto que según nos cuenta García Monge (2005), puede dificultar nuestra intención de centrar toda la atención del alumnado en la reflexión sobre la acción. Lo que realmente nos interesará para el trabajo con estrategias del juego es que, los alumnos centren toda su pasión en decidir cuál será la que ellos consideren que es la mejor manera de actuar en un momento determinado del juego, para después llevarla a la práctica, analizar su eficacia y poder replantearla. Hay un elemento del juego que puede desviar mucho su atención sobre la acción en sí, y es el resultado en una partida. Así Alfonso García Monge (2005) sostiene lo siguiente:

“Por otra parte, el resultado de las acciones nos parece importante, y llegará a ser fundamental como indicador de la validez de una estrategia, pero pensamos que primero hay que caminar en otra dirección, aquella que ayude al alumnado a dar un salto madurativo y les lleve a ser capaces de contener los propios impulsos y el deseo de protagonizar para actuar en función del equipo”. (p. 534).

Así en nuestras clases de EF deberemos restar importancia al resultado, otorgando enhorabuenas y refuerzos positivos a aquellos que centren su atención y su reflexión en la acción.

Contando con todo esto, los conceptos que he tomado para dar forma a esta UD, y en los que esta se va a centrar, son algunos de los que nos ofrece García Monge (2005), tomando también algunas ideas que nos aportan Devís Devís y Peiró Velert (1992):

- Pasar de la acción impulsiva a la acción planificada.
- Pasar de la acción individual a la acción compartida.
- Elaborar, aplicar y analizar diferentes planes de acción.
- Conocer y utilizar diferentes elementos tácticos en sus planes, distinguiendo entre:
 - o Ataque: buscar espacios libres, desmarcarse, apoyar al compañero, abrir el juego.
 - o Defensa: cubrir espacios, marcar, apoyar al compañero, utilizar distintos tipos de defensas.

Esto será el núcleo de lo que vayamos a desarrollar después. Será necesario concretar unos objetivos más específicos, unas actividades y una forma de desarrollar nuestras sesiones concretas, pero que finalmente giren en torno a estos ejes.

Para conseguir todo esto Vaca Escribano (2002), defiende que las unidades didácticas deben potenciar la participación del alumnado en las tareas de desarrollo, y en el análisis de lo ocurrido cambiando de papel dentro del aula, pasando de ser ejecutor de la acción motriz a observar esta, para pasar a desarrollar el papel de árbitro y de este a responsable organizador y gestor de la acción del juego.

Así en el desarrollo de las sesiones parece interesante incluir elementos que ayuden a la reflexión y replanteamiento de la acción, tales como un cuaderno del alumno, el trabajo en pequeños grupos, o la utilización de fichas.

En el trabajo de Bores Calle (2007) vemos cómo el especialista en EF defiende el uso de un cuaderno del alumno en las aulas de EF.

No obstante no vale cualquier formato, pues hay ciertos materiales escolares diseñados por editoriales, que no los consideramos apropiados para nuestras clases de EF, de modo que:

“Creemos que el aprendizaje constructivo y el de los diferentes tipos de contenidos necesitan actividades variadas y materiales diversos, pero no estamos seguros de que

el uso de un cuaderno del alumno prefabricado y dependiente de un libro de texto guía pueda contribuir a una construcción, desarrollo y contextualización curricular ni que pueda ofrecer garantías de que los profesores formen equipos para la elaboración y búsqueda de materiales adecuados para llevar a cabo sus propios procesos de enseñanza y aprendizaje” (Bores Calle, 2007, p.185).

Como respuesta a estos materiales “prefabricados” preferimos la opción de un cuaderno en blanco en el que los alumnos puedan desarrollar actividades complementarias pero de forma que estas no se limiten a la automatización de ciertas destrezas, y que como dice Bores Calle (2005): “...indica una decisión por contextualizar el contenido y por actuar de forma autónoma y creativa”. (p. 190)

Por otra parte, será interesante contar en nuestras clases, con una dinámica de trabajo basado en la organización de los alumnos en pequeños grupos de personas.

Entre algunos de los principios de orientación de la práctica en las clases de EF que nos ofrecen Denís Denís y Peiró Velert (1992) encontramos la “pedagogía de los grupos reducidos” y “la dinámica de grupos”, utilizados como medio de reunión para pactar estrategias o plantear algunas cuestiones entre ellos.

Alfonso García Monge (2005) sostiene que con esta forma de trabajo se da más oportunidades de participación a todos los alumnos, además de que así se disminuye la presión y la dificultad por miedo a la exposición del fallo. Además las tareas realizadas en pequeños grupos son actividades de “trabajo autónomo” refiriéndonos con este a “actividades que se desarrollan en pequeños grupos y en las que el alumnado realiza un trabajo de mayor calidad de planificación, ensayo y análisis de su acción sin la presencia constante del docente”. (García Monge, 2005, p.612)

Pero como bien señala este autor, al dotar de autonomía a cada grupo, se dificulta la tarea del maestro de prestar atención al trabajo de cada uno de los alumnos. Por lo que para evitar la distracción de los niños sobre sus tareas será de buena ayuda diseñar fichas que definan bien las tareas a desarrollar.

Finalmente cabe decir, que para la organización de las sesiones hemos decidido basarnos en el esquema que nos ofrece Vaca Escribano (2002), distinguiendo en todas ellas tres momentos importantes:

Momento de encuentro: aquí se muestran todas las rutinas que el alumnado debe asumir antes de comenzar con la sesión en sí, y que se repetirán en todas las sesiones, al margen de la UD que se esté desarrollando. Encontramos aquí aspectos como: el saludo, el atuendo, observación y comentarios sobre los escenarios de acción y el proyecto de la lección, recordatorio de la sesión anterior, y planteamiento de algunas normas de funcionamiento.

Momento de construcción del aprendizaje: Este supone el núcleo de las sesiones. Aquí se desarrolla el aprendizaje, por medio de las actividades, tareas, acciones y reflexiones propuestas por el maestro, para la asimilación de los contenidos de la UD por parte de los alumnos.

Momento de despedida: del mismo modo que el momento de encuentro, este se caracteriza por una serie de rutinas que se repetirán en todas las sesiones. Aparecerán aspectos como: la recogida del material, aseo, comentarios reflexivos acerca del desarrollo de la clase y repaso del trabajo realizado, entrega de material de trabajo si corresponde, y previsiones para el próximo día cuando sea necesario.

Con todo esto, esperamos conseguir del juego motor reglado una herramienta infalible para el aprendizaje del alumnado en nuestras clases de EF, y especialmente en este proyecto dedicado a las estrategias. Algo que personalmente considero muy importante como futuro Maestro Especialista en Educación Física.

5. DISEÑO DEL PROYECTO. METAANÁLISIS Y REPLANTEAMIENTO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA: “ESTRATEGIAS EN JUEGOS DE PERSECUCIÓN E INVASIÓN: POLIS Y CACOS”

5.1. DESCRIPCIÓN GENERAL

En este apartado se muestra lo que se podría considerar como el núcleo del documento. Es decir, el desarrollo del proyecto en sí queda explicitado aquí.

Lo que podemos observar a partir de aquí es un repaso por cada una de las partes de la UD estudiada: “Estrategias en juegos de invasión y persecución: polis y cacos” (ver Anexo I). Este repaso queda acompañado por una analítica y un replanteamiento de cada una de las partes que sean consideradas erróneas o insuficientes, con la intención de crear así un recurso eficaz para trabajar las estrategias en los juegos de persecución e invasión en Educación Física.

Los diferentes epígrafes de los que consta este apartado son los siguientes:

- En la UD se escogieron una serie de objetivos, contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje de la LOMCE, con la intención de abordarlos dentro del proyecto. El autor desglosó estos en unos objetivos, contenidos y criterios de evaluación más concretos y accesibles al alumnado. El primer apartado tratará entonces de un replanteamiento de todos ellos.
- El siguiente apartado denominado: “Acciones del maestro” es una reflexión acerca de la forma de actuar del profesor comentando aspectos como: el título o la presentación del tema, cosas que se pasaron por alto, acciones erróneas, temas a los que da demasiada importancia o por el contrario deberían recibir más, intervenciones correctas...

- El siguiente punto tratará de los recursos a utilizar dentro del proyecto. Se analizará por qué los utilizados han sido correctos, incompletos, o erróneos según el caso y se propondrán nuevos recursos o se reforzarán los existentes.
- Finalmente, para cerrar éste metaanálisis, se plantean unos esquemas de sesión donde se detallarán las previsiones para cada una de las sesiones de las que constará la unidad.

5.2. REPLANTEAMIENTO DE OBJETIVOS, CONTENIDOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Sabemos que para el diseño de nuestra Unidades Didáctica, debemos tener en cuenta la información que se nos facilita desde los documentos legales que hacen referencia a la Educación Primaria. En la LOMCE encontramos una serie de contenidos que los alumnos deben asimilar, unos objetivos a conseguir, y una serie de criterios y estándares de aprendizaje que nos ayudan a evaluar el desarrollo del alumno.

Existe la errónea idea de que un objetivo debe ser alcanzado por un alumno, o de que debe dominar un contenido, al terminar el desarrollo de una sola unidad didáctica. Esto no es necesariamente así. La consecución de un aprendizaje puede estar marcada por diferentes unidades didácticas, que en su conjunto contribuyen al desarrollo final del alumnado. Por ejemplo, encontramos en la LOMCE el siguiente contenido perteneciente al Bloque 3 de educación física: Habilidades Motrices, para el tercer curso:

“Formas y posibilidades del movimiento. Ajuste de los esquemas motores básicos en la ejecución de desplazamientos, saltos, giros y equilibrios y manejo de objetos. Control motor y dominio corporal” (BOCYL Num. 117. Viernes, 20 de junio de 2014).

Resultaría complicado que un alumno consiguiera dominar todo lo que se pide aquí únicamente con el trabajo de unas pocas sesiones. Para un dominio corporal completo, quizás sería interesante elaborar una unidad didáctica centrada en los saltos, otra en los

giros, etc. Unidades didácticas que individualmente contribuyan a la consecución de este contenido, junto a la de otros, y que en conjunto consigan que los alumnos dominen todos ellos.

Lo que se quiere decir con todo esto, es que para ésta UD han sido seleccionados una serie de contenidos y objetivos, pero eso no significa que estos vayan a ser alcanzados en su plenitud por ésta. Sin embargo, si jugará un papel muy importante para que esto sea posible.

Atendiendo a esto los diferentes elementos que se han seleccionado para situar esta UD dentro de los documentos legales son los siguientes (BOCYL Num. 117. Viernes, 20 de junio de 2014):

Contenidos:

Bloque 4. Juegos y actividades deportivas.

- Desarrollo de estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación/oposición.
- Aceptación como propios de los valores fundamentales del juego: el esfuerzo personal, la relación con los demás y la aceptación del resultado.
- Aceptación, dentro del equipo, del papel que le corresponde a uno como jugador y de la necesidad de intercambio de papeles para que todos experimenten diferentes posibilidades.
- Aplicación de habilidades motrices básicas y específicas a la resolución de situaciones de juego de creciente complejidad motriz

Criterios de evaluación:

Bloque 3. Habilidades motrices.

- 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.

Bloque 4. Juegos y actividades deportivas.

- Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo

Estándares de aprendizaje:

Bloque 3. Habilidades motrices.

- Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.

Bloque 4. Juegos y Actividades deportivas.

- Colabora con su equipo en los juegos y actividades deportivas de forma activa participando en situaciones que requieran cooperación y coordinación.
- Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones con deportividad
- Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.

5.2.1. Contenidos, objetivos y criterios de evaluación específicos

Hemos comentado anteriormente que lo que se le facilita al maestro desde la ley puede ser desglosado por éste en cosas más concretas, que orientarán de una manera más directa su trabajo y facilitarán al alumnado la comprensión del proyecto.

En la UD a estudio se establecieron una serie de elementos que especificaban lo que se esperaba trabajar y alcanzar con ella. Después de comprobar cómo se desarrollaron las clases y el resultado final del proyecto, he podido comprobar que alguno de estos elementos era demasiado ambicioso, y la mayoría un poco inespecíficos. En respuesta a esto, y basándonos en los elementos anteriores, han sido elaborados los siguientes:

Contenidos:

- Elaboración de estrategias en pequeños grupos, tanto de ataque como de defensa.
- Trabajo en equipo especificando los roles de cada jugador, la distribución del espacio y las técnicas a utilizar.
- Conocimiento de conceptos referentes al tema cómo: estrategia, abrir espacios, ejercer presión, defensa individualizada, defensa en zona, bloqueo, finta, engaño, realizar apoyos.
- Diferentes roles a desempeñar en el aula: jugador, observador, evaluador.
- Diferentes roles a desempeñar dentro del juego:
 - o De ataque: el que abre huecos en la defensa, el que entra a salvar, el que entra y no salva, el cebo.
 - o De defensa: el que sale a presionar, el que guarda la cárcel, el que persigue a los que entran, el que defiende en zona, el que defiende individualmente.

Objetivos:

- Pasar de la acción individualista a la colectiva.

- Pasar de la acción impulsiva a la acción pensada y controlada.
- Elaborar estrategias de ataque y defensa en equipo con otros compañeros.
- Identificar diferentes roles a realizar dentro del juego.
- Aceptar dentro de una estrategia el rol propio, asignado por el pacto del equipo.
- Cumplir lo pactado con el resto de compañeros, al margen del resultado.
- Aceptar al resto de compañeros y sus propuestas.
- Desempeñar los roles de jugador, observador, y evaluador dentro del aula.
- Jugar de forma segura y respetando a los demás jugadores.

Criterios de evaluación:

- Trabaja en equipo con sus compañeros en la elaboración de estrategias aportando propuestas.
- Se mantiene fiel a la acción pactada por el grupo y acepta su función dentro de ella aunque esta salga mal.
- Sabe identificar las causas en el fallo de una estrategia y corregirlas después.
- Respeta las propuestas de sus compañeros.
- Juega de forma segura respetando a sus compañeros.
- Identifica los diferentes roles que puede desempeñar dentro del juego (tanto en ataque cómo en defensa).
- Realiza adecuadamente las labores de jugador, observador, y evaluador.

5.3. ACCIONES DEL MAESTRO

Si bien es cierto que por el título que lo encabeza, el presente apartado podría englobar el resto de epígrafes del proyecto. Después de todo, los recursos a utilizar, los objetivos y contenidos elaborados, la forma de evaluar al alumnado y la previsión de las clases, son elementos que forman parte de las acciones del maestro.

Sin embargo, en este punto lo que se quiere destacar son algunas de las acciones del maestro en el desarrollo de las sesiones. Si nos fijamos en la narración de las sesiones

de la UD, encontraremos algunas intervenciones del docente más correctas que otras. Aquí queremos reflexionar sobre cuáles han sido las acertadas y cuáles no, para buscar una solución y evitar que se repitan errores en el futuro.

5.3.1. Título y presentación del tema

Lo primero que hay que someter a análisis es el título del proyecto. Si nos fijamos en el trabajo de García Monge (2005) podremos apreciar que dedica una UD a las estrategias en juegos de invasión y persecución. En éste caso, se utiliza diferentes juegos que pertenecen a este grupo. Pero en la UD del Anexo I únicamente se practica con el juego “Polis y cacos”.

Si bien es cierto que este juego pertenece al ámbito de los juegos de invasión y persecución. Pero el título (Estrategias en juegos de persecución e invasión: Polis y cacos) puede dar lugar a confusión, pues se podría interpretar que las estrategias elaboradas para este juego pueden ser transportadas a todos los juegos que pertenezcan a éste grupo. Sin embargo hay infinidad de juegos que encajan en este grupo (“balón colchoneta”, “pelota cordón”, “contrabandistas”, “polis y cacos” etc.) pero que no comparten ni la misma lógica interna, ni la misma regla primaria² (García Monge, 2009). De modo que si la forma de juego es diferente, lo serán también las estrategias a utilizar en éste.

Una solución podría ser elaborar una UD de estrategias en juegos de invasión utilizando diferentes juegos, e ir creando estrategias en cada uno de ellos. Pero para ello tendríamos que incluir contenidos referentes a cada juego y precisar de más tiempo y más sesiones. En este proyecto más que darles información sobre nuevos juegos lo que nos interesa es que aprendan a jugar abandonando sus acciones individualistas e impulsivas, por unas colectivas y pactadas (Monge García, 2005).

De modo que la alternativa seleccionada ha sido introducir un título que haga referencia, no a los juegos utilizados, si no a los objetivos que se persiguen en la unidad, y hacerlo

² Regla primaria: entendemos por regla primaria, aquella regla que le da sentido a un juego, y la cual no puede ser modificada pues entonces cambiaría la lógica del juego por completo, pasando este a ser otro juego distinto al inicial.

de una forma y con un vocabulario que el alumnado comprenda. En conclusión, el título seleccionado ha sido: “Aprendemos a jugar de forma organizada junto a otros”.

Otro aspecto estrechamente enlazado con el anterior, es el de la presentación del tema ante los alumnos. Si observamos el momento de encuentro en la primera sesión, comprobamos que el maestro reúne al alumnado en el centro y les comenta que ese día comenzarán a jugar creando estrategias, y pactando la forma de actuar en el juego con el que han estado practicando los últimos días (pues esta UD está precedida de un proyecto de juego bueno con el juego Polis y Cacos para posteriormente trabajar las estrategias con él).

Sin embargo fijándonos en el trabajo de García Monge (2005), al comenzar una unidad didáctica éste siempre escribe en la pizarra el título y los conceptos que se van a trabajar ese día. ¿De qué sirve un título del tema si el alumnado no lo va a recordar? Esta pregunta me ha conducido a plantearme que la presentación del tema no ha sido la más acertada. No basta con tener un buen título, éste debe quedar reflejado en algún sitio que los alumnos puedan verlo siempre. En el apartado “Recursos a utilizar” se ha incluido la pizarra como material que facilitara esta tarea entre otras.

Encontramos otra cuestión acerca de la presentación del tema sobre la que reflexionar. No queda claro cuándo acaba el trabajo de juego bueno y cuándo comienza el de estrategias. No es que tenga que haber un punto concreto en el que estos dos proyectos se separen, pues van dados de la mano. Pero la presentación de un nuevo tema es un momento en el que se indica cuál va a ser el trabajo en que centrarse a partir de ese momento. En la primera sesión encontramos entre las previsiones del maestro la intención de terminar de pactar las normas del juego, antes de comenzar a trabajar las estrategias. La secuencia seguida en la clase fue la siguiente:

- Presentación de la unidad didáctica.
- Trabajo de juego bueno para terminar de pactar la normativa.
- Trabajo de estrategias.

Encontramos dos soluciones. La primera consiste en comenzar la clase con juego bueno, y una vez que las normas que teníamos previstas hayan sido pactadas presentamos el nuevo tema y comenzamos el trabajo puro con estrategias.

La segunda opción sigue una secuencia distinta. La clase inicia con la presentación del tema nuevo y se comienza a trabajar con las estrategias del juego, y si en el desarrollo de éste aparece la necesidad de introducir algún cambio de normativa se introduce sin problemas.

Personalmente me decanto más por la segunda opción. Uno de los objetivos de la unidad didáctica de juego bueno es que los alumnos comprendan que las normas no son inamovibles y que estas se modifican mediante un pacto colectivo buscando que el juego se adapte mejor a las características del grupo (García Monge, 2009). Si durante el trabajo con estrategias es necesario realizar algún cambio en la normativa para que se adapte mejor a las actuales necesidades de la clase, se hace. El alumno entenderá que la creación del juego es una labor constante y que no termina cuando lo hace la UD de Juego Bueno, sino que continúa según las necesidades del grupo.

5.3.2. Acciones durante el desarrollo de las clases

En los tiempos de planificación de la acción, actuación, y reflexión de la propia participación por parte de los alumnos, el profesor no está simplemente mirando. El maestro observa cómo se desarrolla la clase e interviene cuando es preciso, orientando y dirigiendo el aprendizaje del grupo. Se aprecia en el desarrollo de las sesiones de la unidad didáctica del Anexo I una serie de acciones por parte del docente que pueden ser mejorables.

Para empezar, encontramos que cuando se concede tiempo a cada grupo de trabajo para pactar la forma de actuar este a veces es demasiado excesivo. No debería ser superior a uno o dos minutos, pues en muchas ocasiones hemos visto que los alumnos comienzan a divagar sobre el tema y se distancian de la tarea. Esto tiene que ser rápido. Unos minutos para decidir la forma de actuar y rápidamente a ponerla a prueba.

Es necesario incidir sobre todo en el hecho de no dar importancia al resultado en una partida para dársela al proceso de organización y seguimiento de la acción pactada. En muchas de las clases de García Monge (2005) éste felicita continuamente a los grupos que siguen a rajatabla el plan pactado aunque el resultado no haya sido positivo. Y cuando los alumnos le preguntan por el ganador éste omite la respuesta o comenta que

no es un aspecto importante pasando rápidamente a otro asunto. Es un tema digno de ser introducido en nuestras UD's de estrategias. Sin embargo, en el proyecto sometido a estudio, encontramos que el maestro no duda en indicar cuál ha sido el equipo ganador y cuál el perdedor.

También en la Sesión II, el profesor con la intención de motivar al alumnado les da una pequeña charla en la que les comunica que su intención es convertirlos en los mejores jugadores de este juego, haciendo una comparación con los mejores jugadores de sus deportes preferidos. Esto puede inducir a la confusión pues el objetivo principal en esta unidad didáctica no es ese. Lo que se persigue principalmente, como ya hemos comentado anteriormente, es que ellos abandonen sus acciones impulsivas e individualistas y las sustituyan por unas controladas y colectivas por medio del pacto de la acción con sus compañeros. Aunque si es cierto que finalmente esto les lleve a ser mejores jugadores, pues se convierten en “jugadores inteligentes”, que no solo actúan con el cuerpo si no también con la cabeza (García Monge, 2005).

Otro tema a destacar es el del seguimiento del hilo argumental. Esto quiere decir que existen unos enlaces que unen acontecimientos del trascurso de las clases que a simple vista pueden parecer distantes:

“Estos puentes pueden ayudar a que el alumnado vea más claros los elementos básicos de las estrategias, y a que comprendan que hay elementos transferibles de unos juegos a otros” (García Monge, 2005, p.542).

Sin embargo en la sesión III encontramos que el profesor utiliza un segundo juego con la intención de trabajar aspectos del primero, pero no queda claro el enlace entre los dos. Vemos como los alumnos trabajan ese día con una adaptación de La araña³ y que en este juego se comparten elementos tácticos de ataque con el juego de Polis y cacos. Al no comprender la conexión entre este juego y el trabajo previo, los alumnos podrían pensar que han comenzado una nueva tarea y la anterior ha terminado.

³ La araña es un juego cuya regla primaria es cazar y evitar ser cazado. En él se distinguen dos equipos: las arañas y las moscas. El campo se divide en dos partes. La línea divisoria entre estos dos campos marca el espacio por el que las arañas pueden desplazarse. Las moscas deberán pasar de un lado al otro intentando evitar ser pilladas. Las arañas deben pillar a las moscas cuándo estas intente pasar.

Para salvar este obstáculo bastaría con explicar al alumnado que van a trabajar con una adaptación de La araña, para ensayar con elementos tácticos que nos servirán en las estrategias con el juego Polis y cacos, como el ataque en inferioridad, las fintas y los bloqueos. También deberíamos clarificar y recordar el tema constantemente del mismo modo que lo hace García Monge (2005) en sus clases.

En ésta misma sesión nos encontramos con que muchos alumnos muestran continuamente su descontento con las tareas de observación. Uno de los problemas que encontramos aquí es que esta tarea se muestra un poco desplazada, y parece menos importante que la de planificar o actuar. No quedan bien definidos los espacios y tiempos destinados a cada una de las tareas (planificar, actuar, observar y reflexionar). Más adelante se incluyen una serie de recursos que nos ayudarán con ésta tarea.

Otras acciones adquiridas del trabajo de García Monge (2005) que me parece interesante incluir son las de narrar todo lo que sucede durante el juego y nombrar a las cosas por su nombre.

Comentando en voz alta lo que está sucediendo mientras el alumnado juega, señalando las acciones correctas y las acciones incorrectas ayudaremos a los alumnos a centrar su atención y su acción. Entre otras cosas, conseguirán olvidarse del resultado al no recibir elogios por haber ganado, y prestarán mayor atención a la acción planificada al recibir halagos por desarrollarla según lo pactado previamente.

Muy importante es también el simple hecho de dotarles de un lenguaje concreto, pues alcanzan un nivel de reflexión y comprensión mayor. Es fundamental que conozcan el nombre de los elementos tácticos que están utilizando. Si no sus explicaciones podrían quedarse un poco pobres, limitándose a generalizar y a describir sus acciones.

García Monge (2005) sostiene que:

“Al identificar y nombrar una acción, ésta aparece y cobra significado para ellos y es, a partir de ese momento, cuando la pueden volver a utilizar de forma intencionada, a analizar si les ha salido o no, o a reconocerla en la acción propia o la de otros”. (p. 619)

La utilización de este lenguaje concreto les ayuda a explicar sus acciones, les permite explicar el motivo de sus errores y establece igualdad a la hora de opinar.

5.4. RECURSOS A UTILIZAR

Los recursos son una herramienta que como maestros nos van a ayudar a desempeñar de forma más sencilla y eficiente muchas de nuestras tareas, tales como la explicación de conceptos y actividades o la evaluación. Pero también facilitan mucho el aprendizaje del alumnado, haciéndolo consciente y significativo en muchos casos. Contribuirán, en ocasiones, a centrar la tarea de los alumnos, provocando que la comprensión por parte de estos sea directa y simple.

Aparecerán, por tanto, en este apartado recursos como fichas de trabajo, fichas de seguimiento y evaluación, formas de trabajar (en gran grupo, en pequeños grupos, individualmente), el uso de materiales concretos, etc. Concretamente los recursos que se han incluido son los siguientes:

- Cuaderno del alumno.
- Pizarra.
- Fichas:
 - o Para trabajar los diferentes roles de ataque y defensa: “¿Qué rol puedes desempeñar en el juego?”.
 - o Pacto de jugadas ofensivas: “Creamos nuestra estrategia de ataque”.
 - o Pacto jugadas defensivas: “Creamos nuestra estrategia de defensa”.
 - o Destinada a la observación: “¿Qué está pasando?”.
 - o Para Evaluación.
- Trabajo en pequeños grupos.

5.4.1. Cuaderno del alumno

El cuaderno del alumno es un elemento que deberán llevar a todas las clases. Aquí guardarán todo el material escrito que utilicen en las diferentes sesiones. Esto son todas las fichas que nosotros como maestros vayamos a entregarles, y que ellos deberán completar como se indique en cada caso. Incluirán aquí también todas aquellas estrategias que elaboren individualmente o junto con otros compañeros, para las que no haya fichas preparadas. Como veremos más adelante, hay una serie de fichas diseñadas

para la elaboración de tácticas con otros compañeros. Pero en algunas sesiones se realizarán paradas durante el desarrollo del juego para que cada equipo prepare sus jugadas para dicho momento, y serán éstas las que aparecerán en el cuaderno de campo.

También apuntarán aquí todas sus anotaciones y reflexiones acerca de sus acciones. Les pediremos que plasmen de manera clara y distinguida, por medio de títulos, cuáles son las anotaciones de planificación, y cuáles las de reflexión.

Este es un recurso que tendrá una constancia mayor que la de una unidad didáctica. Es decir, que el cuaderno del alumno será utilizado todo el año, para cada uno de los proyectos que realicemos.

Esto otorgará de organización tanto al alumnado cómo al profesor. Con él será fácil volver al trabajo de días anteriores en caso de que sea necesario si por ejemplo queremos repasar algo, o se repiten situaciones ya vividas y queremos destacarlo.

Además, del mismo modo que ocurre con la carpeta del alumno utilizada por García Monge (2005) el hecho de guardar las fichas y todo el trabajo en el cuaderno, es algo que deposita importancia en todos estos documentos. “La carpeta es un símbolo que “dignifica” ese folio y hace que pueda cobrar más valor para ellos (García Monge, 2005).

Con esta herramienta será más fácil desempeñar las tareas de evaluación, pues cuando queramos visualizar o corregir sus fichas y anotaciones para comprobar su progreso, bastará con pedir a cada alumno su cuaderno.

5.4.2. La pizarra

Puede parecer que la educación física sea una asignatura en la que el alumnado únicamente debe jugar, alejada del resto de asignaturas donde se dedican largos tiempos a la escritura, y en la que se deben omitir el uso de folios, lápices o pizarras.

Sin embargo, la educación física es una asignatura como el resto, y en ella los alumnos deben aprender y no limitarse a jugar como si de un recreo se tratara.

Muchos especialistas en educación física, como Marcelino J. Vaca Escribano (2009) o Alfonso García Monge (2005) entre otros, incluyen el uso de la pizarra en sus clases.

Ya en el subapartado “Título y presentación del tema”, comentábamos que de nada sirve titular las unidades didácticas si el alumnado no lo recordaba a lo largo de las sesiones. El título es una pequeña frase que engloba lo más importante de aquello a lo que precede. De modo que leerlo ayuda a los alumnos a comprender el fin de cada una de las sesiones y actividades que realicen. La pizarra nos ayudará en esta tarea.

Hemos visto también en el trabajo realizado por Vaca Escribano (2009), que el uso de la pizarra no se limita únicamente a colocar un título. Pueden aparecer también aspectos que hayan tenido lugar a lo largo de la clase, se puede resumir lo aprendido, o indicar los objetivos de una sesión o una unidad didáctica y, por supuesto, el alumnado también puede interactuar con ella.

De modo que en el uso de la pizarra incluiremos lo siguiente:

- Título de la unidad didáctica.
- Título de alguna sesión (siempre que sea necesario destacar algo de ella)
- Enumeración de lo trabajado en la sesión anterior.
- Enumeración de los contenidos previstos para la sesión del día.
- Elemento de escritura para señalar aspectos de la clase al final de esta, o durante las pausas de juego.
- Elemento de escritura para el alumnado. Donde se les pedirá que dibujen de forma explicativa algún concepto táctico, o alguna jugada concreta.

5.4.3. Las fichas

Las fichas son un elemento que nos resultará muy útil en muchas tareas. Ayudarán a focalizar la atención del alumnado en los aspectos que a nosotros nos interese tratar.

Fijémonos un momento en el desarrollo de las sesiones II y IV de la unidad didáctica analizada. Podemos comprobar que en ambas sesiones el maestro utiliza fichas, pero en ambos casos utiliza la misma. Si observamos detalladamente la ficha (Anexo II),

encontramos dos partes claramente diferenciadas. Una de ellas está centrada en la elaboración de estrategias, y la otra en los roles del jugador.

En la sesión II los alumnos únicamente trabajan con la primera, dibujando sus jugadas en el plano de la cancha que aparece en esta.

Mientras que en la sesión IV el trabajo se centra en la comprensión de los roles dentro del juego, aunque en este caso si trabajan con ambas partes de la ficha. Aquí la tarea consiste en que cada pareja debe elaborar una jugada en la que aparezcan los roles que el profesor les haya indicado. Sin embargo al realizar la puesta en común el docente debe insistir en la indicación de los roles, pues al parecer para los alumnos este aspecto había pasado a un segundo plano, y se centraron especialmente en crear una estrategia que era lo que realmente les motivaba.

Como solución a este problema se han elaborado tantas fichas como sea necesario, procurando que cada ficha esté claramente definida para una tarea concreta. Es decir, si en un momento determinado queremos trabajar con la elaboración de jugadas prepararemos una ficha centrada en esto, y si otro día queremos centrarnos en los roles del jugador dentro del juego, elaboraremos una ficha diferente.

Para una mejor comprensión las fichas han sido clasificadas en dos grupos. Por un lado están las fichas de trabajo, y por otro las fichas de evaluación.

5.4.3.1. Fichas de trabajo

Las fichas de trabajo son aquellas con las que el alumnado va a desempeñar las diferentes tareas que se le irán exigiendo a lo largo de las sesiones, y que deberá guardar en su carpeta para que el profesor pueda acceder a ellas siempre que quiera. Encontramos las siguientes tareas para las que se han elaborado diferentes fichas:

- Elaboración de estrategias ofensivas: en la imagen 2 podemos observar la ficha destinada a esta tarea, la cual está pensada para trabajar en pequeños grupos. Aparece un enunciado explicativo donde se detalla lo que deben hacer. A continuación los alumnos podrán ver una serie de viñetas dentro de las cuales aparecen situaciones concretas que pueden darse dentro del juego,

(dos contra uno, dos contra dos, tres contra dos, etc.). La tarea consiste en diseñar estrategias de ataque, es decir, para los cacos, utilizando la simbología que encontraran abajo del todo en una leyenda. Finalmente después de ensayarla y llevarla a cabo, deberán explicar con sus palabras en un pequeño espacio que se ha habilitado al lado de cada viñeta, si su estrategia se ha desarrollado con éxito o no, y por qué.

- Elaboración de estrategias defensivas: como es de esperar, si queremos que sean capaces de pensar jugadas de ataque, también queremos que lo sean con estrategias de defensa. Como podemos ver en la imagen 3, la ficha es similar a la anterior y el proceso a seguir para el desarrollo de la tarea es el mismo.

- Trabajo con los roles del jugador: esta ficha, que podemos ver en las imágenes 4, 5 y 6, al igual que las dos anteriores tiene un enunciado explicativo. Para esta actividad se dividirá a la clase en pequeños grupos y a cada grupo se le entregará una ficha en la que aparecen diferentes roles. La ficha consta de unas viñetas donde el grupo de alumnos deberá dibujar una estrategia en la que, uno de los jugadores que aparezcan en ella desempeñe el rol indicado. Junto a la viñeta del dibujo se encuentra un espacio dentro del cual deberán escribir una explicación acerca de que es lo que hace dicho jugador. La idea es que cada grupo se centre en unos pocos roles, y que después de haber puesto a prueba sus jugadas se los expliquen al resto de compañeros con la pizarra y representándolas.

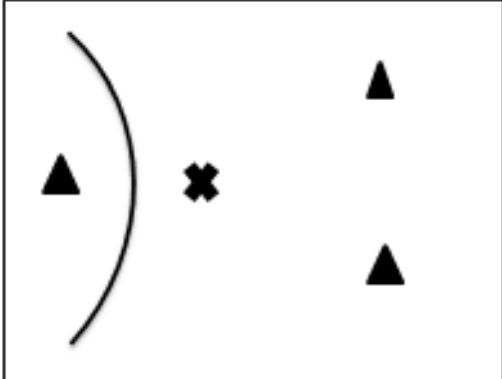
- Trabajo de observador y evaluador: habíamos señalado en los nuevos objetivos de la UD, que los alumnos debían aprender a ejercer los roles tanto de jugador, como de observador y evaluador. Para las funciones de la observación y evaluación de sus compañeros, también se ha preparado un material específico. Una ficha, que se puede visualizar en la imagen 7, y que como las anteriores posee un enunciado explicativo. Se pueden distinguir dos partes claramente diferenciadas dentro de ella. Por un lado nos topamos con un pequeño croquis del plano de la cancha de juego, donde se pide al alumno

que dibuje la estrategia de sus compañeros observando su forma de juego durante el trascurso de una partida. Pegado a este plano, hay un pequeño espacio donde se pide al alumno que explique en que consiste la táctica que ha dibujado, y si esta ha salido bien o mal explicando por qué. Por otra parte, se presentan una serie de preguntas acerca de la acción de sus compañeros que el alumno deberá contestar con sí o no. Estas dos tareas, fundidas en una misma, nos permitirán ver si el alumno es un buen observador y si sabe evaluar críticamente las acciones de sus compañeros.

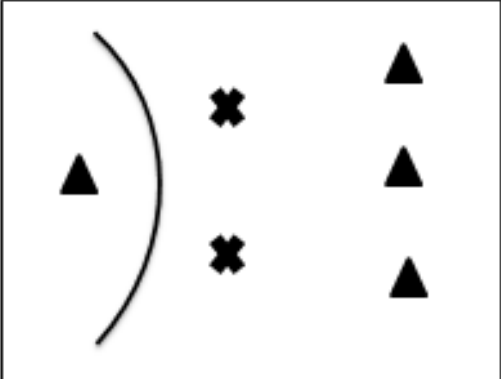
CREAMOS NUESTRAS ESTRATEGIAS DE ATAQUE

Nombres: _____ Fecha: _____

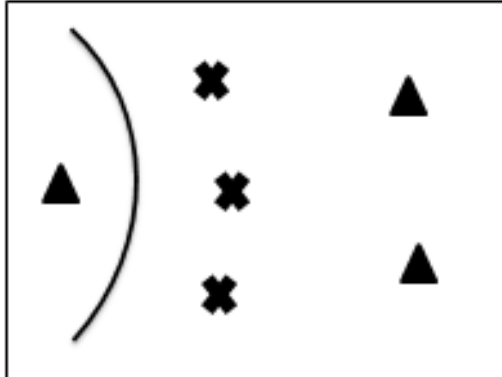
Imaginad en cada caso que sois uno de los cacos. ¿Qué estrategia utilizaríais para salvar a los cacos que están en la cárcel? Recordad que debéis tener en cuenta las acciones de todos los compañeros.



Después de haber probado vuestra estrategia di:
¿Ha salido bien o mal?, ¿Por qué?: _____



Después de haber probado vuestra estrategia di:
¿Ha salido bien o mal?, ¿Por qué?: _____



Después de haber probado vuestra estrategia di:
¿Ha salido bien o mal?, ¿Por qué?: _____

Simbología: Atacantes (cacos): ▲
Defensores (polis): ✕

Líneas de dirección: → ↑ ↓ ←




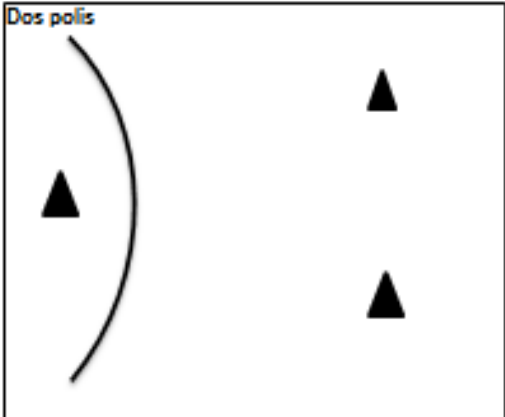
Imagen 2: Ficha para la elaboración de estrategias ofensivas.

CREAMOS NUESTRAS ESTRATEGIAS DE DEFENSA

Nombres: _____ Fecha: _____

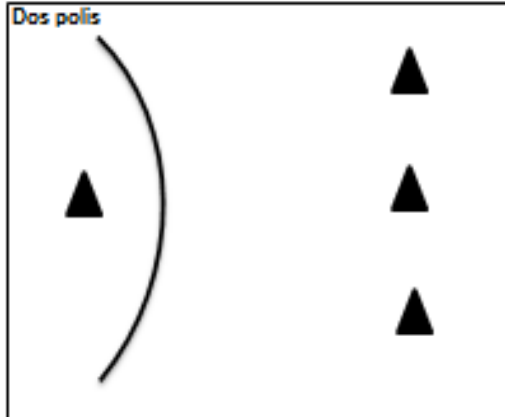
Organizad a los polis para pillar a los cacos en cada uno de los casos. Recordad que deberéis indicar tanto la posición de cada uno como sus movimientos.

Dos polis



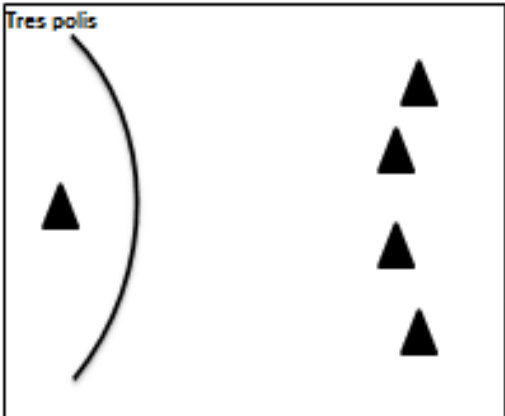
Después de haber probado vuestra estrategia di:
¿Ha salido bien o mal?, ¿Por qué?: _____

Dos polis



Después de haber probado vuestra estrategia di:
¿Ha salido bien o mal?, ¿Por qué?: _____

Tres polis



Después de haber probado vuestra estrategia di:
¿Ha salido bien o mal?, ¿Por qué?: _____

Simbología: Atacantes (cacos): ▲
Defensores (polis): ✖

Líneas de dirección: → ↑ ↓ ←




Imagen 3: Ficha para la elaboración de estrategias defensivas.

¿QUÉ ROL PUEDES DESEMPEÑAR EN EL JUEGO?

Nombre: _____ **Fecha:** _____

Fijaos en el papel que puede desempeñar un jugador en cada caso. Después haced un dibujo explicativo de una jugada en la que aparezca este rol en uno de los jugadores, y describid qué es lo que tiene que hacer.

Cacos:

<p>El que abre huecos en la defensa.</p>	<p>¿Qué debe hacer? _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
--	--

Polis:

<p>El que sale a presionar.</p>	<p>¿Qué debe hacer? _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
---------------------------------	--

<p>El que guarda la cárcel.</p>	<p>¿Qué debe hacer? _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
---------------------------------	--

Imagen 4: Ficha para el trabajo con los roles del jugador en el juego de polis y cacos.

¿QUÉ ROL PUEDES DESEMPEÑAR EN EL JUEGO?

Nombre: _____ **Fecha:** _____

Fijaos en el papel que puede desempeñar un jugador en cada caso. Después haced un dibujo explicativo de una jugada en la que aparezca este rol en uno de los jugadores, y describid qué es lo que tiene que hacer.

Cacos:

El que entra a salvar.	¿Qué debe hacer? _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____
------------------------	--

Polis:

El que persigue a los que entran.	¿Qué debe hacer? _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____
-----------------------------------	--

El que defiende en zona.	¿Qué debe hacer? _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____
--------------------------	--

Imagen 5: Segunda ficha con otros roles diferentes.

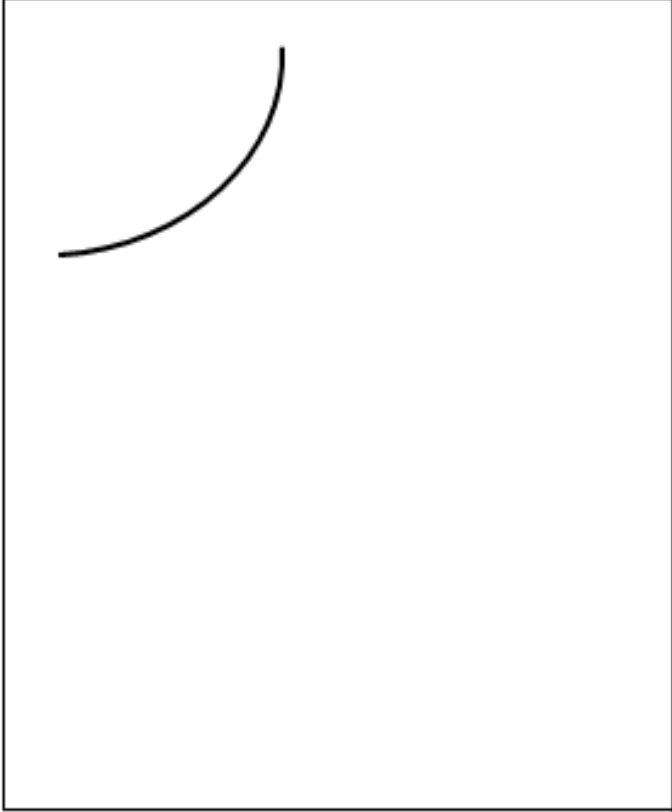
¿QUÉ ROL PUEDES DESEMPEÑAR EN EL JUEGO?	
Nombre: _____ Fecha: _____	
Fijaos en el papel que puede desempeñar un jugador en cada caso. Después haced un dibujo explicativo de una jugada en la que aparezca este rol en uno de los jugadores, y describid que es lo que tiene que hacer.	
Cacos:	
El que entra y no salva.	¿Qué debe hacer? _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____
El cebo.	¿Qué debe hacer? _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____
Polis:	
El que defiende individualmente.	¿Qué debe hacer? _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____

Imagen 6: Tercera ficha con otros roles diferentes.

¿QUÉ ESTÁ PASANDO?

Nombre: _____ **Fecha:** _____

Observa bien cómo se desarrolla la partida para conseguir descifrar la estrategia de tus compañeros. Una vez lo hayas hecho dibújala y explicala debajo. Después contesta a las preguntas para valorar si la estrategia de tus compañeros ha salido bien.

<p>Dibuja:</p> 	<p>En qué consiste la estrategia: _ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____</p> <p>¿Ha salido bien o mal? ¿Por qué? _____ _____ _____ _____</p>
---	---

Contesta:	SÍ	NO
¿El grupo se ha reunido antes de comenzar para decidir la forma de actuar?		
¿Todos los jugadores han seguido el plan pactado?		
¿Han conseguido salvar a sus compañeros? (en caso de ser cacos).		
¿Han conseguido pillar a todos? (en caso de ser polis).		
¿Todos los jugadores aceptan su rol dentro del juego?		
¿La estrategia ha surgido con éxito?		

Imagen 7: Ficha destinada a las tareas de observador y evaluador.

5.4.3.2. Fichas de evaluación.

Esta distinción entre fichas de trabajo y de evaluación no quiere decir que las primeras no vayan a ser evaluadas, ni que serán las segundas el único elemento utilizado para desempeñar esta tarea. Simplemente en este apartado se incluyen aquellas fichas en las que el carácter evaluativo aparece de forma más explícita, y el material que como profesor se utilizará para realizar un seguimiento de cada alumno.

Al analizar la UD después de su desarrollo, he podido comprobar que de la evaluación únicamente se especifican los criterios de evaluación y se comenta que esta se desarrollará observando las acciones del alumnado y corrigiendo las fichas que se les ha entregado. Pero ya hemos comentado anteriormente que las fichas que realizaron parecían insuficientes.

Como solución contamos con un número de fichas más amplio, y además las tareas a desempeñar en estas están más definidas, por lo tanto será más sencillo situar cada una de ellas en unos criterios de evaluación concretos a la hora de corregirlas. Sobra decir que no podemos evaluar al alumnado únicamente con el trabajo de sus fichas. Después de todo, esto es Educación Física por tanto es necesario evaluar la actividad física de los niños. Pero también es cierto que el trabajo de sus fichas es el reflejo de su actividad física. Es decir, nuestra intención es que el alumno afiance conocimientos por medio de sus acciones motrices y el análisis crítico de éstas. Por tanto, si son capaces de demostrar el control de esos conocimientos, será consecuencia de que su actividad física, junto con el análisis de esta, han sido correctos. Por eso he elaborado una ficha individual a modo de examen, (Imagen 8) donde deberán demostrar sus conocimientos acerca del tema de estrategias.

No obstante, he incluido también una ficha más, con la que anotar si sus acciones dentro del juego siguen el desarrollo esperado. Esta pertenecerá al docente de una forma personal e intransferible. No es un elemento que los alumnos deban rellenar en una de sus tareas. Es un material de seguimiento de las acciones del alumnado, el cual pueden observar en la imagen 9.

Las fichas que he querido diferenciar como evaluativas son las siguientes:

- Ficha de control de conocimientos: en la última sesión se entregará una ficha como ésta (Imagen 8) a cada alumno y deberán rellenarla individualmente en unos 10-15 minutos. Aparecen primero 5 sencillas preguntas de verdadero o falso. Después hay una viñeta habilitada para dibujar una estrategia en la que aparezca un bloqueo, y otro espacio destinado a explicar en qué consiste este. Finalmente se muestra un espacio en blanco donde dibujarán una estrategia de ataque en una situación de dos contra uno (dos cacos contra un poli), y en la que uno de los cacos debe desarrollar el rol de cebo.

- Ficha de seguimiento del alumnado (Imagen 9): esto es una hoja que el profesor llevará encima en todas las sesiones y donde podrá anotar cómo evolucionan las acciones de los alumnos. Es una tabla donde en el eje de abscisas se colocan los nombres de los alumnos, y en el de ordenadas se encuentran los diferentes criterios de evaluación, subdivididos en una serie de niveles de adquisición. Estos niveles son los que se nos sugieren en la ley (BOCYL Num. 117. Viernes, 20 de junio de 2014) en la “Sección 3ª: Evaluación y promoción”. Son insuficiente, suficiente, bien, notable y sobresaliente.

¿SOY UN BUEN JUGADOR?

Nombre: _____ **Fecha:** _____

Verdadero o falso. (V/F)

- Antes de empezar a jugar, no es necesario decidir con mis compañeros lo que vamos a hacer. _____
- Cuando jugamos en equipo las acciones de los compañeros son importantes. _____
- Es importante jugar con seguridad para no hacernos daño. _____
- Los cacos deben abrir huecos en la defensa para entrar a salvar a sus compañeros. _____
- Los polis deben separarse para que los cacos puedan pasar. _____

¿Sabes qué es un bloqueo? Explicalo y dibuja en el recuadro una estrategia en la que salga uno.

	<p>¿Qué es un bloqueo? _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
--	---

Dibuja una estrategia de dos contra uno (dos cacos y un poli), en la que uno de los cacos desempeñe el rol de cebo.

Imagen 8: Ficha de control de dominio de conocimientos.

Evaluación del 3º y 4º curso. Unidad didáctica: Aprendiendo a jugar de manera organizada junto a otros.

Alumnos									
Criterios De Evaluación									
Trabaja en equipo con sus compañeros en la elaboración de estrategias, aportando propuestas.	IN								
	SU								
	BI								
	NT								
	SB								
Se mantiene fiel a la acción pactada por el grupo y acepta su función dentro de ella aunque esta salga mal.	IN								
	SU								
	BI								
	NT								
	SB								
Sabe identificar las causas en el fallo de una estrategia y corregirlas después.	IN								
	SU								
	BI								
	NT								
	SB								
Respeto las propuestas de sus compañeros.	IN								
	SU								
	BI								
	NT								
	SB								
Juega de forma segura respetando a sus compañeros.	IN								
	SU								
	BI								
	NT								
	SB								
Identifica los diferentes roles que puede desempeñar dentro del juego (tanto de ataque como de defensa).	IN								
	SU								
	BI								
	NT								
	SB								
Realiza adecuadamente las labores de jugador, observador y evaluador	IN								
	SU								
	BI								
	NT								
	SB								

In: Insuficiente. Su: Suficiente. Bi: Bien. Nt: Notable. Sb: Sobresaliente.

Imagen 9: Ficha para el maestro. Seguimiento del alumnado.

5.4.4. TRABAJO EN PEQUEÑOS GRUPOS

Esta no va a ser la única forma de trabajar, pues también existen momentos de trabajo individual y en gran grupo. Pero he querido destacarla, por lo importante que va a ser para el aprendizaje del alumnado en esta unidad didáctica.

García Monge y Rodríguez Navarro (2007) concluyeron que en el juego existe una dimensión personal definida como la personalidad y las emociones de cada uno de los niños/jugadores dentro del juego. Estas emociones que cada niño mueve en su interior mientras juegan condicionan sus acciones y su manera de actuar. El niño puede estar impulsado dentro del juego por motivaciones que van más allá de las de dar una respuesta favorable al equipo o al resultado, y puede incluso llegar a evadir estas situaciones de juego por miedo al fallo o al rechazo. El juego es un espacio y un tiempo en el que los errores se hacen públicos ante el resto de la clase.

García Monge (2005) en muchos de sus proyectos en la escuela utiliza esta estrategia metodológica basada en el trabajo en grupos pequeños, sosteniendo que de este modo:

“El trabajo por parejas les ayuda a ir actuando y decidiendo en función de la respuesta de su compañero, les obliga a ir levantando el velo emocional que agarrota su acción y provoca una acción individualista, para ir adoptando una visión más amplia de la situación en función de la respuesta de otros” (p. 613).

En estos pequeños grupos no solo reducimos esta presión de grupo y estas emociones personales, también disminuye la complejidad de las actividades y otorga más oportunidades de participación a cada alumno. García Monge (2005) sostiene que de este modo además concede al alumno cierta autonomía, pasando progresivamente de ser un aprendiz a convertirse en maestro de su propio aprendizaje. De modo que aunque hemos dicho que inicialmente así se reduce la complejidad de la actividad, este progresivo aumento de la autonomía, hará que la dificultad de las diferentes tareas también se incremente de forma escalonada. Así el alumno siempre se encontrará en la zona de desarrollo próximo (Vigotsky, 1988).

5.5. REPLANTEAMIENTO DE LOS ESQUEMAS DE SESIÓN

Una vez han quedado especificados los nuevos objetivos que persigue la unidad didáctica, los contenidos que se abordarán en ella, las correcciones personales del maestro, la forma de trabajar, y los recursos que se van a utilizar; solo queda concretar cómo se va a organizar todo, y en qué orden se lo vamos a presentar a los alumnos.

Esto es lo que vamos a tratar en este apartado, mostrando los diferentes esquemas que se tienen previstos para el desarrollo final de la UD. Para ello utilizaremos el esquema que sigue Vaca Escribano (2002) en sus sesiones. Después solo quedará ponerla a prueba de nuevo con un grupo de alumnos en un contexto real.

5.5.1. Esquema de sesión I

Momento de encuentro.

Recoger al alumnado en el aula y dirigirse al gimnasio en orden.

Comprobar ropa deportiva, llevar neceser y lapicero.

Una vez allí reunir al grupo frente a la pizarra y escribir el título de la unidad, y los objetivos que queremos alcanzar:

- Aprendiendo a jugar de manera organizada junto a otros
 - Pactar formas de actuar con los compañeros.
 - Desempeñar diferentes roles en el juego.
 - Ser fieles a la jugada pactada.
 - Descubrir las jugadas de otros.

Explicar a los alumnos, que van a comenzar con una unidad didáctica nueva, y que está va a estar centrada en las estrategias, comentando que antes de jugar debemos pactar con nuestros compañeros como vamos a hacerlo, sin dejarnos llevar por impulsos.

Recordamos rápidamente las reglas de nuestro juego bueno.

Calentar unos minutos jugando a balón prisionero.

Momento de aprendizaje.

Una vez haya quedado claro que comenzamos un nuevo tema, les predisponemos para jugar a polis y cacos.

Dividimos el gran grupo en pequeños grupos. Les entregamos a cada grupo la ficha: “Creamos nuestras estrategias de ataque” (Imagen 1). Explicamos la ficha para toda la clase y comenzaran a elaborar sus estrategias para cada uno de los casos dispuestos en la hoja.

Después ensayarán sus estrategias entre ellos. En caso de ser pocos en cada grupo podrán juntarse dos grupos para poner a prueba sus estrategias.

Hecho esto deberán completar lo que falta por hacer de la ficha. El espacio de reflexión sobre cómo se ha desarrollado la estrategia.

Nos juntamos todos de nuevo y vamos reflexionando todos juntos sobre algunas de sus estrategias en la pizarra. Uno de los integrantes de cada grupo saldrá a dibujar una de sus jugadas y la explicará al resto. Los demás opinamos.

Momento de despedida.

Reunidos una vez más repasamos los temas que hayan surgido a lo largo de la clase.

Momento para dudas, y recordar que es importante pactar la acción a desarrollar en el juego con nuestro compañeros antes de que este comience.

Guardar la ficha de hoy cada uno en su carpeta.

Recoger material, aseo y vuelta al aula.

5.5.2. Esquema de sesión II

Momento de encuentro.

Recoger al grupo en el aula, y recordarles que cojan la carpeta del alumno, material de escritura y el neceser.

Al llegar al gimnasio reunimos a todos en torno a la pizarra. De nuevo aparecerá el título de la lección, y de manera muy esquemática los aspectos más importantes de la primera sesión. Después incluiremos un pequeño esquema acerca de lo que vamos a trabajar hoy:

- Aprendiendo a jugar de forma organizada junto a otros
 - La araña⁴.
 - Abrir huecos en la defensa.
 - El bloqueo.
 - Las fintas.

Calientan jugando a “Zorros y conejos” durante unos minutos.

Momento de aprendizaje.

Les presentaremos una adaptación de la araña, dejando bien claro su relación con el tema de estrategias y con el juego de polis y cacos.

Dividimos al grupo en dos grupos. Y preparamos dos pistas con picas para jugar a la araña, disponiendo así la

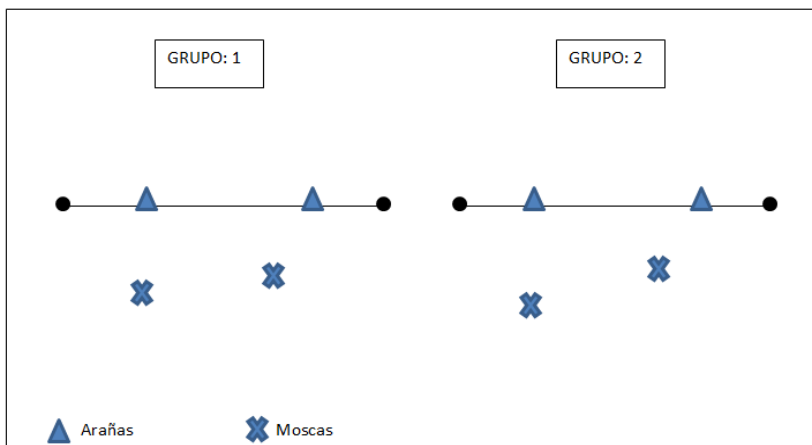


Imagen 10: Distribución de la clase para el juego de la araña.

situación de dos contra dos, como se muestra en la imagen 9.

Trataremos de que salgan temas como el del bloqueo, las fintas, y la apertura de huecos en la defensa.

Les explicaremos que el equipo de cacos deberá intentar que al menos uno de ellos cruce la línea de las arañas. Si consiguen que al menos uno de ellos cruce, se considerará como un punto. Las arañas intentaran evitar que estos consigan cruzar. Ambos equipos deberán pactar su forma d actuar.

Después comentaremos estos temas en la pizarra, animándoles a salir y explicarlo sin miedo al resto del grupo.

Finalmente hacemos dos equipos. Uno de policías y otro de ladrones. Comenzaran a jugar, y en algún momento determinado haremos una parada, e invitaremos a cada equipo a pactar una jugada para esa situación. Se animará a los alumnos a utilizar los conceptos abordados hoy.

Momento de despedida.

Reunimos al grupo en torno a la pizarra. Comentamos lo más destacado del día y apuntamos en la pizarra lo aprendido y los aspectos importantes que hayan surgido durante el juego.

Recoger material, asearse en el baño y volver al aula será lo último.

5.5.3. Esquema de sesión III

Momento de encuentro.

Recoger al alumnado, recordarles que cojan el neceser, la carpeta del alumno y material de escritura. Comprobar el atuendo y dirigirse al gimnasio.

Reunirse en torno a la pizarra donde encontraremos el título de la UD, algunos conceptos destacados de la sesión anterior y una pequeña lista de aspectos que trataremos hoy:

- Aprendiendo a jugar de forma ordenada junto a otros:
 - Decidir estrategias con los compañeros.
 - Defensa individualizada.
 - Defensa en zona.
 - Ejercer presión.

Comentamos resumidamente entre todos que es lo que hicimos el día anterior y que temas importantes habíamos tocado.

Calentar unos minutos jugando a “El lobo y las ovejas”.

Momento de aprendizaje.

Dividimos la clase en pequeños grupos. Damos a cada uno de los grupos la ficha: “Creamos nuestras estrategias de defensa” (Imagen 2). Explicamos la ficha para toda la clase y rápidamente les invitaremos a trabajar con ella, decidiendo entre todos los integrantes del grupo la estrategia a seguir en cada situación.

Una vez tengan sus jugadas claras se les dará tiempo para ensayarlas y ponerlas a prueba entre ellos. En caso de ser pocos podrán juntarse dos grupos para probar sus estrategias.

Una vez hayan pasado sus jugadas a la acción, les invitaremos a reflexionar sobre el desarrollo de esta completando el resto de la lista.

De nuevo nos juntamos todos alrededor de la pizarra y analizamos en grupo algunas de sus estrategias. Animamos a cada grupo a explicar una de sus tácticas al resto de la clase.

Momento de despedida.

Comentar resumidamente lo más destacado de la clase y los lances del juego, apuntando lo que consideremos más importante en la pizarra.

Después preparar al alumnado para la próxima sesión pidiendo que, para el próximo día piensen en los diferentes papeles que pueden desarrollar en el juego, ya sea como policías o como ladrones.

5.5.4. Esquema de sesión IV

Momento de encuentro.

Recoger al alumnado en el aula. Recordatorio de neceser, atuendo, carpeta del alumno y lapicero.

Una vez en la sala concentrar al alumnado frente a la pizarra. Aquí como en las sesiones anteriores aparecerán el título de la UD, los aspectos más importantes de la sesión anterior y los objetivos previsto para esta:

- Aprendiendo a jugar de forma organizada junto a otros:
 - o Conocer los roles del jugador en defensa y en ataque.
 - o Saber cuál es la forma de actuar en cada rol.

Calentar durante unos minutos jugando a “Balón Prisionero”.

Momento de aprendizaje.

Organizamos la clase en pequeños grupos, de unas tres personas. Entregaremos a cada grupo una de las fichas preparadas para trabajar los roles: “¿Qué rol puedo desempeñar en el juego?”, imágenes 3, 4 y 5.

Explicamos a la clase la ficha y les pedimos que se pongan manos a la obra. Cuando todos crean comprender los roles que les han sido asignados y tengan sus tácticas preparadas, cada grupo explicará en qué consisten estos al resto de compañeros, utilizando la pizarra y representando sus jugadas.

Para finalizar, hacemos dos equipos y jugaran una partida de polis y cacos. De vez en cuando haré paradas en el juego para pedirles que rápidamente decidan una forma de actuar para determinadas situaciones, o simplemente para hacer preguntas acerca del

juego como: ¿Qué rol estás desempeñando tú en esta jugada?, ¿Cómo estáis defendiendo?, ¿Cómo vais a abrir huecos en la defensa?, etc.

Momento de despedida.

Como siempre reunir a todos frente a la pizarra, y comentar resumidamente los temas que han surgido a lo largo de la clase, anotando los aspectos más importantes.

Pedir a los alumnos que repasen sus fichas para el próximo día.

Recoger el material, aseo y a clase.

5.5.5. Esquema de sesión V

Momento de encuentro.

Recoger al alumnado y recordar el material que hay que llevar (carpeta del alumno y lapicero)

Una vez en el gimnasio reunir al grupo en torno a la pizarra como siempre, con el título del tema, los conceptos más importantes de la sesión anterior y los temas a tratar en la sesión:

- Aprendiendo a jugar de forma organizada junto a otros:
 - Identificar las estrategias de otro equipo.
 - Descubrir las causas que provocan que una estrategia salga mal.
 - Evaluar críticamente las acciones de otros equipos.

Calentar jugando a “Zorros y Conejos”.

Momento de aprendizaje.

Dividir a la clase en tres grupos. Unos serán policías, otros ladrones y los restantes de observadores. Todos los alumnos pasaran por lo menos una vez por cada una de los tres roles.

Cuando sean polis o cacos jugaran una partida, pactando jugadas en situaciones concretas. Los observadores deberán fijarse atentamente en las acciones del juego, centrándose algunos de ellos en los policías y otros en los ladrones, para completar la ficha: “¿Qué está pasando?”, con la que deberán analizar las tácticas de sus observados y evaluarlas.

Una vez todos ellos hayan pasado por las tres tareas dejaremos unos minutos para que cada uno de ellos complete individualmente la ficha: “¿Soy un buen jugador?”, con la que evaluaremos su consecución de conocimientos.

Momento de despedida.

Reunir a los alumnos en torno a la pizarra para dar concluida la unidad. Hacer preguntas cortas para repasar entre todos de manera resumida los contenidos de la UD, anotando lo más destacado en la pizarra.

Pedir a los niños su carpeta del alumno para evaluar su trabajo y devolvérsela el próximo día.

Recoger material, aseo y a volver a clase.

6. CONCLUSIONES FINALES

Hay una serie de competencias que todo maestro de Educación Primaria debe dominar antes de comenzar con la tarea de enfrentarse ante un grupo de alumnos con afán de educar.

Entre todas estas competencias se encuentra la capacidad de desarrollar unidades didácticas centradas en un tema concreto, organizando todos los contenidos y objetivos previstos a alcanzar con esta. Diseñando cada una de las sesiones y todas sus actividades, justificando estas dentro de la temática de la unidad. Estas, por supuesto, deben estar adaptadas al grupo, y como hemos comentado en el apartado de la Fundamentación teórica el maestro debe velar porque todas ellas atiendan a cada uno de los alumnos en sus necesidades y capacidades personales, algo que no será fácil pues las de cada uno serán distintas de las del resto.

En este trabajo se ofrece una UD para el área de Educación Física, centrada en el tema de estrategias en el juego. Gracias a todo el trabajo de investigación desarrollado previamente, estudiando a algunos de los expertos en este tema, he podido encontrar las premisas, así como los materiales y recursos necesarios y eficaces, que son necesarios para conseguir que la unidad editada aquí atienda a todos los temas de atención al alumnado que comentamos.

Otra de las competencias que a mi juicio debe poseer un maestro es la de ser capaz de evaluar críticamente la acción propia, y replantearla después.

Uno de los propósitos iniciales de este proyecto, era tratar de demostrar, no únicamente al lector, también a mí mismo que poseo esta capacidad de autoevaluarme de una forma crítica. Me atrevo a decir que he sido capaz de conseguirlo, analizando detalladamente una de las unidades didácticas que desarrollé durante mi período de prácticas y planteando de nuevo cada uno de los puntos de esta con la fundamentación teórica de la mano.

Es importante dominar esta competencia pues en esta profesión nos vamos a encontrar con que no existen fórmulas fijas que nos ayuden con la tarea de formar al alumnado, y nuestro día a día estará plagado de programaciones, puesta en práctica, análisis y

replanteamientos. Una actividad, una sesión, o incluso una unidad didáctica que se desarrolla con tremendo éxito en un grupo de alumnos, puede resultar un desastre para otro conjunto de discentes. Por eso el inconformismo y el afán por mejorar serán nuestros mejores aliados en esta labor.

Otro aspecto destacable de este proyecto, ha sido la reunión por parte del autor de todos los conocimientos, procesos y habilidades posibles, algunas de ellas adquiridas durante mi transcurso por la universidad en el Grado de Educación Primaria.

Para concluir, con respecto a la UD propiamente dicha, cabe decir a mi juicio que es una excelente herramienta para llevarla a cabo en un aula. Quizás mi opinión esté nublada por la subjetividad, pero espero que el lector sepa valorar el esfuerzo realizado a lo largo de todas estas páginas. El trabajo de investigación realizado, indagando en numerosos estudios de expertos en el tema avala el desarrollo del proyecto. Por supuesto, lo único que podrá justificar la validez de esta UD será la puesta en práctica, algo que espero tener la oportunidad de hacer en un futuro no muy lejano en algún centro escolar. Es cierto que como hemos expuesto anteriormente un mismo proyecto puede tener resultados muy dispares dependiendo del contexto en el que se desarrolle. Sin embargo, me atrevo a decir que este proyecto es muy adaptable a distintas situaciones, pues cuenta con numerosos recursos y dinámicas de trabajo que atienden las necesidades educativas de cada alumno.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BORES CALLE, N. J. (2007). “Los Materiales escolares: especial atención al cuaderno del alumno en educación física”, en:

URIBE PAREJA, I. D., MORENO DOÑA, A., EVALDO FENSTERSEIFER, P., GALLO CADAVIZ, L. E., CRISORIO, R., BENJUMEA PÉREZ, M. M., SARAVÍ, J. R., CONTECHA CARRILLO, L. F., MORENO GÓMEZ, W., BORES CALLE, N. J., URREGO DUQUE, L. J., “Aproximaciones epistemológicas y pedagógicas a la Educación Física. Un campo de construcción”, (177-205). Medellín, Colombia: Funámbulos Editores.

DEVÍS DEVÍS, J. y PEIRÓ VELERT, C. (1992): “Nuevas perspectivas curriculares en Educación Física: la salud y los juegos modificados”, Inde, Barcelona.

GARCÍA MONGE, A. “Juego motor reglado y transmisión de valores culturales”, *Ágora para la EF y el Deporte*, nº1, septiembre, 2001, 55-70.

GARCÍA MONGE, A. (2005) Desarrollo curricular del juego en educación física escolar: estudio de casos en el 2º ciclo de Educación Primaria. Tesis doctoral (inéedita), Universidad de Valladolid.

GARCÍA MONGE, A. y RODRÍGUEZ NAVARRO, H. “Dimensiones para una análisis integral de los juegos motores de reglas. Implicaciones para la Educación Física.” *Educación Física y Deporte*, Vol 26, nº 2, febrero, 2007, 83-107.

GARCÍA MONGE, A. Construyendo una lógica educativa en los juegos en Educación Física escolar: “El juego Bueno”, *Ágora para la Educación Física y el Deporte*, nº 13, enero-abril, 2011, 35-54.

GUTIÉRREZ DELGADO, M. “La bondad del juego, pero...”, *Escuela Abierta*, nº 7, 2004, 153-182.

Ley orgánica para la mejora de la calidad educativa (LOMCE) (Ley Orgánica 8/2013, 9 de diciembre). *Boletín Oficial del Estado*, nº 295, 2013, 10 diciembre.

- MORENO, J. A., Y RODRÍGUEZ, P. L. (1997). “Hacia una nueva metodología en la enseñanza de las habilidades a través del juego motriz y deportivo”. En F. Ruiz (Ed.), Los juegos y las actividades deportivas en la educación física básica (pp. 185-214). Murcia: Universidad de Murcia.
- MORIN, E. “Introducción al pensamiento complejo”, Gedisa, Barcelona, 1994.
- PARLEBAS, P. (1988). Elementos de sociología del deporte. Málaga: Unisport.
- VACA ESCRIBANO, M. (1989). “Tratamiento pedagógico de lo corporal”, Málaga España: Junta de Andalucía. Universidad Internacional Deportiva de Andalucía.
- VACA ESCRIBANO, M. (2001) El ámbito corporal en la Educación Primaria, una propuesta curricular para el curso 2001-2002. Ágora para la Educación Física y el Deporte, nº1, pp. 71-84.
- VACA ESCRIBANO, M.J. “Relatos y reflexiones sobre el tratamiento pedagógico de lo corporal en la Educación Primaria”, Asociación Cultural “Cuerpo, Educación y Motricidad”, Escuela Universitaria de Educación de Palencia. 2002, págs. 111-114.
- VACA ESCRIBANO, M. y SAGÜILLO RODRÍGUEZ, M. (2009) El tablero en las lecciones de Educación Física Escolar. Su contribución al aprendizaje. Revista Educación Física y Deporte, nº28-1, pp.85-102.
- VIGOTSKY, L. (1988). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. México: Editorial Crítica, Grupo editorial Grijalbo.

Webgrafía:

- Plataforma Multiscopic: www.multiscopic.ning (Consultada el 10 de abril de 2015)
- ORTEGA HERNÁNDEZ, C. (2009), “Juegos para el calentamiento en Educación Física”, Emásf, Revista digital de Educación Física, desde internet:
<http://cp.perezgaldos.mostoles.educa.madrid.org/pdi4/pdf/juegcalen.pdf>
(Consultada el 11 de junio de 2015)

8. ANEXOS

8.1. ANEXO I. UNIDAD DIDÁCTICA: “ESTRATEGIAS EN JUEGOS DE PERSECUCIÓN E INVASIÓN: POLIS Y CACOS”

1. INTRODUCCIÓN

El objetivo principal de este proyecto es conseguir que los alumnos sean capaces de planificar la acción antes de llevarla a cabo. Tan importante es que sepan planificar antes de actuar cómo lo es que sepan analizar la acción posteriormente. De modo que intentare que entren en una rutina de planificación/actuación/reflexión de su participación dentro del juego. Así conseguiremos que abandonen su participación individualista y descontrolada por una colectiva y pactada.

2. JUSTIFICACIÓN

Partiendo de la idea que nos brinda la actual ley educativa, la LOMCE (BOCYL Num. 117. Viernes, 20 de junio de 2014) en el Bloque 4 del área de educación física: Juegos y actividades deportivas donde nos comenta que aspectos cómo la selección acertada de la acción motriz, la oportunidad de ponerla en práctica, cobran sentido en la estructura que comentábamos en el apartado anterior que seguía los pasos de planificar la acción para después llevarla a cabo. Nos hablan también de facultades cómo el entendimiento de las acciones de los demás participantes, la previsión y anticipación de las propias acciones teniendo en cuenta las estrategias del colectivo y el trabajo en grupo resultan imprescindibles en el desarrollo del juego. Estas últimas tienen mucha relación con la idea de abandonar la acción individualizada del alumno dentro del juego, y sustituirla por una acción consensuada con el resto de compañeros, de manera que todos actúen

teniendo en cuenta las acciones de los demás, como si todos juntos formaran una unidad con la intención de alcanzar un objetivo común.

Además de todo esto dentro de la LOMCE (Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa), encontramos una serie de contenidos, criterios de evaluación, y estándares de aprendizaje seleccionados para éste curso que abalan el desarrollo de este proyecto. Pero ya ahondaremos más a fondo en estos más adelante.

Esta Unidad Didáctica me ha parecido una buena forma de abordar todos estos aspectos, y de introducir al alumnado en la adquisición de competencias como la competencia social y ciudadana, propulsando el diálogo con otras personas para pactar una forma de actuar en el juego. También encontramos trabajo dentro de la competencia para aprender a aprender y la autonomía e iniciativa personal.

3. CONTEXTUALIZACIÓN

El proyecto ha sido desarrollado en el CEIP de Villalobón. Un colegio de ámbito rural de la provincia de Palencia, situado a unos 3 km de la capital.

Ha sido desarrollado con un grupo de 8 alumnos, cuatro de ellos pertenecientes a 3º de primaria y los restantes al 4º curso.

La Unidad Didáctica fue llevada a cabo durante mi periodo de prácticas en el centro, lo que supone el tercer trimestre para los alumnos.

El autor del proyecto ha sido: Marcos Arribas Montero.

4. TEMPORALIZACIÓN

Este trabajo precisa de 4 sesiones de una hora. El horario del grupo para el área de Educación Física cuenta con una hora los martes, de 13:30 a 14:30, y otra hora los jueves, de nuevo de 13:30 a 14:30.

Las fechas en las que ha sido desarrollada la Unidad didáctica han sido las siguientes:

Sesión 1: 16-04-2015

Sesión 2: 21-04-2015

Sesión 3: 28-04-2015

Sesión 4: 30-04-2015

5. LOCALIZACIÓN EN EL CURRÍCULO OFICIAL

Si echamos un vistazo a lo largo de la LOMCE, en lo que al área de Educación Física se refiere, podemos ver que esta Unidad Didáctica queda perfectamente justificada por ésta.

Aquí se agrupan los contenidos a trabajar, los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje por cursos.

Yo he seleccionado aquellos que creo que podré abordar con esta Unidad Didáctica. Cómo el proyecto será realizado con un grupo compuesto por dos cursos (3º y 4º) he seleccionado contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje para ambos cursos.

Contenidos:

Bloque 4. Juegos y actividades deportivas.

- Desarrollo de estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación/oposición.
- Aceptación como propios de los valores fundamentales del juego: el esfuerzo personal, la relación con los demás y la aceptación del resultado.

- Aceptación, dentro del equipo, del papel que le corresponde a uno como jugador y de la necesidad de intercambio de papeles para que todos experimenten diferentes posibilidades.
- Aplicación de habilidades motrices básicas y específicas a la resolución de situaciones de juego de creciente complejidad motriz

Criterios de evaluación:

Bloque 3. Habilidades motrices.

- 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.

Bloque 4. Juegos y actividades deportivas.

- Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo

Estándares de aprendizaje:

Bloque 3. Habilidades motrices.

- Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.

Bloque 4. Juegos y Actividades deportivas.

- Colabora con su equipo en los juegos y actividades deportivas de forma activa participando en situaciones que requieran cooperación y coordinación.

- Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones con deportividad
- Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.

6. OBJETIVOS

En este caso nos referimos con objetivos a aquello que queremos que el alumnado alcance y supere. Cuando establecemos una Unidad Didáctica debemos hacerlo con una intención, con un porqué, una meta a alcanzar. Esto son los objetivos.

Yo he planteado los siguientes para el desarrollo de este proyecto:

- Ser capaz de planificar, actuar y evaluar la propia acción y la del grupo.
- Sustituir la acción individualizada por una cooperativa.
- Pasar de la acción descontrolada y basada en la repetición por la acción programada.
- Conocer y dominar diferentes conceptos tácticos como: bloqueo, finta, cebo, rescatador...
- Desarrollar diferentes papeles en el juego que no sean solo el de jugador. (Entrenador-observador-evaluador).

7. CONTENIDOS

Los contenidos que serán abordados con esta unidad didáctica son los siguientes:

- Juegos de persecución e invasión sin móvil: “Polis y Cacos”

- Conceptos tácticos para juegos de invasión y persecución sin móvil, tanto de ataque como de defensa.

- Elementos del juego que condicionan la estrategia de éste cómo.

Los roles del jugador (tanto el atacante cómo el defensor).

Colocación de los jugadores.

Movimientos de ataque y de defensa.

- Fases de programación, exposición y reflexión de la acción dentro del juego.

- Papeles dentro del juego: entrenador, jugador, observador, evaluador.

8. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Los criterios en los que me he basado para evaluar el aprendizaje de los alumnos son los siguientes:

- Es capaz de abandonar la acción individualizada y sustituirla por la acción consensuada en grupo.

- Participa con sus compañeros en la elaboración de jugadas y estrategias.

- Sabe identificar las causas en el fallo de una estrategia y corregirlas después.

- Es capaz de identificar la estrategia del equipo contrario y elaborar una respuesta.

- Utiliza diferentes elementos tácticos para elaborar estrategias diferentes.

- Se mantiene fiel a la acción pactada por el grupo aunque esta salga mal.

9. METODOLOGÍA

Durante el desarrollo de la unidad el profesor, (yo) he intentado ser únicamente un guía en el aprendizaje de los alumnos, y no un mero transmisor de conceptos o un árbitro de juegos.

Para el desarrollo de las sesiones existen diferentes recursos preparados tales como, fichas o videos.

La evaluación será realizada mediante la observación del alumnado tomando como referencia los diferentes criterios de evaluación elaborados, y por medio de la corrección de las diferentes fichas que los alumnos irán completando a lo largo de las clases.

La dinámica a seguir en las clases está basada en el esquema que se utiliza para los planes de lección en la Unidad Didáctica: “Nos organizamos mejor junto a otros en juegos de invasión” que podemos encontrarla en la plataforma Multiscopic². De modo que:

- Siempre antes de comenzar una unidad didáctica nueva, la presentaremos ante el alumnado.

- Cuando trabajemos con algún juego nuevo para el grupo, dividiremos la clase en dos equipos y comenzaremos a jugar hasta crear el “Juego Bueno”, pactando toda la normativa (García Monge, A. 2009)

- Introducir elementos tácticos a partir de situaciones concretas que se den en el juego.

- Combinar tiempos de planificación, participación y reflexión.

- Trabajar con grupos pequeños para pactar formas de actuar.

- Dejar tiempos para que cada uno pueda elaborar su propia estrategia y pueda desempeñar el rol de entrenador.

10. PROGRAMACIÓN Y DESARROLLO DE LAS SESIONES

10.1. DESCRIPCIÓN GENERAL

En este apartado me gustaría que quedara bien detallado cómo ha sido el desarrollo del proyecto en su día a día. Uno de los aspectos con los que se puede encontrar cualquier maestro en el desarrollo de sus clases es la línea que separa la programación del proyecto y el desarrollo de este. Es decir, una cosa es lo que el maestro haya podido organizar y prever que va a suceder en una de sus clases a la hora de programarla, y otra muy distinta es lo que finalmente pasó en el desarrollo de ésta. Además esta sección ha sido redactada a medida que se desarrollaban las sesiones.

Por eso he dividido este apartado en tantas partes como sesiones han sido necesarias para el desarrollo de la unidad didáctica. Y a su vez, para no perder información cada una de las sesiones está dividida en otros dos subapartados. En el primero se detalla la programación de la sesión antes de ser llevada a cabo, con todas mis previsiones. Y en el segundo se relata el desarrollo de las clases, lo que permitirá en un futuro que el análisis y la reflexión de la Unidad Didáctica, sean más sencillos

10.2. SESIÓN 1. UNIDAD DIDÁCTICA: ESTRATEGIAS EN JUEGOS DE PERSECUCIÓN E INVASIÓN: “POLIS Y CACOS”. (16/04/2015)

10.2.1. Proyecto y previsiones de la sesión

Momento de encuentro.

Siguiendo la rutina habitual, acudiré al aula para recoger al alumnado. Juntos nos dirigiremos al gimnasio. Reunidos en el centro de la sala, repasamos las normas que hemos ido pactando en el juego por medio de preguntas que les iré formulando, y les comentaré que comenzaremos con una nueva Unidad Didáctica: “Estrategias en Juegos

de Persecución e invasión”. Después, cómo todos los días, les dotaré de 5 minutos para calentar jugando a “Balón Prisionero”.

Momento del Aprendizaje.

Como he comentado anteriormente en el apartado “Metodología”, siempre que comenzamos a trabajar con un juego nuevo, dedicamos unas sesiones para pactar las normas jugando hasta crear el Juego Bueno. En las sesiones anteriores hemos estado formando el juego, para esta sesión tengo previsto comenzar con las estrategias, aunque dedicaremos los primeros minutos a terminar de pactar el juego, y en la otra mitad comenzaremos a palpar el trabajo con las estrategias.

Esquema de la sesión:

- Terminamos de crear nuestro juego bueno e introducimos nuevas normas. La última norma prevista, es la introducción de “el calambre”. Pero cabe la posibilidad de que surjan más normas. Hacemos equipos y comenzamos a jugar (2 jugadores en el equipo de los polis, y 6 en el de los cacos)
- Con el juego pactado del todo, se dejará a los alumnos que jueguen libremente.
- En un momento determinado se hará una parada, en la que cada equipo debe preparar su jugada para ese momento del juego. La parada se hará preferiblemente cuándo haya al menos 2 o 3 pillados en la cárcel. De este modo se evita que haya una superioridad desmedida de un equipo sobre el otro, y así ambos pueden crear estrategias con probabilidad de éxito.
- Una vez pactadas las jugadas comenzarán a jugar, pero habrá que hacer hincapié en que deben intentar llevar a cabo su jugada pactada.
- Cuándo los cacos que se encontraban en la cárcel son salvados, o por el contrario el resto son pillados, se realizará otra parada y nos reuniremos todos juntos, para que cada equipo explique su jugada, y sus intenciones.

Momento de despedida.

Reunidos en el centro de la sala se hará un breve repaso del trabajo realizado recordando que hemos comenzado con una nueva Unidad Didáctica destinada a la estrategias en el juego, y que durante los próximos días nos centraremos en este proyecto.

Recogemos el material entre todos, y formaran una fila en la puerta del gimnasio para volver al aula como siempre.

10.2.2. Narración de la sesión***Momento de encuentro.***

Como todos los días recojo a los alumnos en su aula, y de manera automática forman una fila en la puerta de la clase con su neceser en la mano. Todos juntos nos dirigimos al gimnasio y al llegar allí les concedo cinco minutos para calentar jugando a balón prisionero.

Después nos agrupamos en el centro de la sala y comienzo a hacerles preguntas acerca de su juego bueno (Polis y Cacos) que ha sido nuestro último trabajo. Les presento la nueva Unidad Didáctica: “Estrategias en Juegos de Invasión y Persecución: Polis y Cacos”, y les indico que hoy comenzaran a pactar su forma de jugar, pero que primero tendrán un tiempo para jugar de nuevo “libremente”. He entrecorillado la palabra *libremente* porque mi intención es que jueguen para terminar de pactar el juego para poder meternos de lleno en las estrategias después.

Momento del aprendizaje.

Después de repasar todas las reglas del juego y el porqué de éstas, hacemos dos equipos y comienzan a jugar de nuevo. Después de unos minutos de juego aparece la ocasión

perfecta para proponer a los alumnos un cambio. Ellos decidieron establecer un espacio dentro del cual los cacos que acabaran de ser salvados no podían volver a ser pillados. De modo que un caco que ha sido rescatado permanece inmune ante los policías hasta que abandona dicho espacio. Hoy los ladrones han aprovechado esta regla para evitar ser cazados y permanecían dentro de ésta hasta que el peligro de ser pillado se esfumaba. Ante esta situación los polis han demandado un cambio, y aquí es cuando he aprovechado para proponer la norma del calambre¹. La idea les ha entusiasmado. Pero esta regla ha traído consigo alguna que otra injusticia. Los pillados aprovechan para hacer calambre a un poli cuándo éste se acerca a introducir a otro caco a la cárcel. La solución que ellos mismos proponen es establecer un espacio alrededor de la cárcel de un metro de ancho, en el que el caco pillado ya no necesita de la compañía del policía para entrar en la cárcel.

Puestas estas dos reglas y considerando el juego como terminado, continúan jugando hasta que yo decido hacer una pequeña parada. Esta la realizo cuándo veo que tres cacos se encuentran en la cárcel. En ese momento nos reunimos todos en el centro, y les explico brevemente a ambos equipos que en 3 minutos deben preparar un plan para conseguir sus objetivos correspondientes (los atacantes salvar a sus compañeros, y los defensores evitar que estos sean salvados). Me he dado cuenta de que 3 minutos son demasiados así que para futuras reuniones intentaré acortarlo.

Pasado el tiempo comienza el juego de nuevo, y les insisto en que intenten llevar a cabo su plan. Finalmente esto ha resultado más sencillo de lo que esperaba pues se sentían motivados de haber creado su propia jugada y estaban ansiosos por ponerla a prueba. Ha resultado victoriosa la estrategia de los cacos, pues han conseguido rescatar a sus compañeros.

Nos reunimos en el centro y le pido a cada equipo que explique su jugada y porque ha salido bien o mal. El equipo de los policías comenta que la jugada no ha salido bien porque uno de ellos no ha cumplido su tarea, así que el próximo día aprovecharé para explicar porque es importante que sean estrictos al realizar sus estrategias.

Momento de despedida.

Reunidos en el centro del aula repasamos lo más importante de la clase, y les hago diferentes preguntas acerca de lo que hemos hecho para que ellos vayan respondiendo.

Recogemos el material entre todos y formando una fila regresamos al aula.

10.3. SESIÓN 2. UNIDAD DIDÁCTICA: ESTRATEGIAS EN JUEGOS DE PERSECUCIÓN E INVASIÓN: “POLIS Y CACOS”. (21/04/2015)

10.3.1. Proyecto y previsiones de la sesión

Momento de encuentro.

Una vez más recogeré a los alumnos en su aula, les recordaré que cojan su neceser y hoy les informaré de que a diferencia de otros días deberán llevar algo más; un lapicero.

Formando una fila como de costumbre iremos al gimnasio y allí les dejaré d 5 a 10 minutos para calentar jugando a “Balón Prisionero”.

Después reunidos en el centro de la sala recordaremos lo visto en el día anterior.

Momento del aprendizaje.

Comenzaré explicándoles la ficha del Anexo II “Creamos nuestra propia estrategia” que les he preparado para que construyan sus propias estrategias.

En esta aparece un pequeño plano del campo de juego, una simbología determinada y una tabla con diferentes roles que pueden desempeñar los jugadores.

Hoy no trabajaremos la tabla de los roles. El plan es dividir la clase en pequeños grupos (cómo son una clase de 8 alumnos bastará con dos grupos). A ambos grupos les propondré la misma situación un 3 (cacos) contra 2 (polis), y les concederé dos fichas.

En la primera tendrán que hacerme una estrategia de ataque (ladrones) y en la segunda una de defensa (policías).

Una vez preparadas sus jugadas les daré tiempo para que las ensayen entre ellos. Dividiré la sala en dos partes y habilitando dos cárceles para que cada grupo pueda practicar libremente y que no se pisen las ideas entre ellos. Cuando tengan sus estrategias dominadas deberán enseñármelas primero a mí, y con mi visto bueno, cada grupo la expondrá ante toda la clase.

Momento de despedida

Tras visualizar las 4 estrategias, nos reuniremos en el centro de la sala, y les preguntaré cuál ha sido la estrategia que más les ha gustado y por qué. Si alguna de ellas no ha resultado efectiva les pediré que me expliquen cuáles son los motivos por los que ellos creen que no ha salido de manera óptima.

Finalmente recogemos la sala y les pediré que me entreguen sus fichas con el nombre de los integrantes del grupo.

Formando una fila regresaremos al aula correspondiente.

10.3.2. Narración de la sesión

Momento de encuentro

Siguiendo la rutina de siempre recojo a los alumnos en su aula y cómo estaba previsto les recuerdo que cojan el neceser y un lapicero. Sorprendidos por la novedad, todos me preguntan por qué tienen que coger un lapicero, yo les adelanto que lo van a necesitar para preparar sus estrategias.

Nos dirigimos al gimnasio en fila, y al llegar comienzan a jugar a balón prisionero durante unos minutos como calentamiento.

Después nos reunimos en el centro de la sala y les enseño la ficha con la que van a trabajar explicando sus partes:

-En primer lugar se puede observar que aparece un croquis del campo de juego.

-Debajo de este aparece la simbología que van a utilizar para dibujar sus planes de actuación.

-Justo al final de la hoja aparecen dos tablas. La primera con los diferentes roles que puede desempeñar un atacante en una jugada. Y en la segunda los roles de los defensores.

Momento del aprendizaje.

Después de explicar la ficha, la clase se divide en dos grupos de forma aleatoria. Entrego a cada grupo dos fichas y les explico que en una deben preparar una estrategia de ataque para salvar a sus compañeros en un 3 contra 2 (3 cacos contra 2 policías), y en la otra ficha deben preparar una estrategia para la situación inversa, es decir una jugada defensiva en un 3 para 2. Como última indicación les pido que me pongan los nombres de los integrantes del grupo en ambas hojas.

No parece gustarles mucho la tarea. No entienden que tengan que escribir en educación física. Les reúno en el centro y les comento que quiero que sean los mejores jugadores de éste juego, comentándoles que para ello es necesario pensar bien las acciones que vamos a realizar, comparándolo con el trabajo de los entrenadores y equipos de deportes que ellos conocen como el fútbol. Después vuelven mucho más motivados a la tarea.

Me preguntan cómo tienen que estar colocados los adversarios. Es decir, cuándo preparan sus planes de ataque quieren saber cómo estarán situados los policías y cuándo preparan su táctica defensiva quieren saber cómo estarán colocados los cacos. Lo he dejado a su elección para no complicarles demasiado la tarea.

No tardan mucho en elaborar sus proyectos de actuación, así que rápidamente preparamos dos cárceles en extremos diferentes de la sala y comienzan a ensayarla. Al principio alguno de ellos no parece tener muy claro cuál es su rol, pero rápidamente se ayudan entre ellos. Cómo son grupos de 4 personas y en la jugada intervienen 5

jugadores, de vez en cuando me pongo con ellos para hacer de poli (o de caco según cuál sea la jugada que están ensayando).

Cuando deciden que ya dominan ambas jugadas me pongo con cada uno de los grupos por separado y me las enseñan.

Después nos juntamos ambos grupos para exponer sus jugadas. El primer grupo comienza con su jugada de ataque, y dos jugadores del otro grupo actúan como policías. La jugada sale de forma efectiva. Dos cacos tenían que distraer a los policías haciendo de cebo, y el tercero entraba a salvar a sus compañeros, como podemos ver en la ficha del Anexo II.

Después exponen su jugada defensiva. Esta no sale bien a la primera pero les concedemos una segunda oportunidad en la que si consiguen pillar a los tres cacos. Uno de ellos debía presionar a los cacos y el otro se quedaba defendiendo en zona cerca de la cárcel.

Para terminar, en lugar de pedir a los creadores de las jugadas que las expliquen, decido que sean los integrantes del grupo contrario quienes comenten en que consistían las estrategias de sus compañeros. Cuando explican sus creencias demuestran que realmente han captado las intenciones de sus compañeros, salvo en algún aspecto sin importancia que queda corregido por los autores de ambos planes de acción.

La hora termina, y no nos da tiempo a exponer las jugadas del segundo grupo, de modo que les prometo que en la próxima clase será su turno.

Momento de despedida.

Rápidamente hacemos un pequeño repaso sobre el trabajo de hoy comentando brevemente como han sido las estrategias del primer grupo de trabajo. Recogemos el material, se dirigen al aseo con su neceser y en fila regresamos a su aula.

10.4. SESIÓN 3. UNIDAD DIDÁCTICA: ESTRATEGIAS EN JUEGOS DE PERSECUCIÓN E INVASIÓN: “POLIS Y CACOS”. (28/04/2015)

10.4.1. Proyecto y previsiones de la sesión

Momento de encuentro.

Distinto día pero rutina similar. Recogeré a los alumnos en su aula, les recordaré que recojan el neceser y ésta vez les informaré que no es necesario que cojan material de escritura como el día anterior. Una vez en el gimnasio jugaran unos minutos a balón prisionero para calentar y nos reuniremos todos en el centro. Una vez reunidos, les informaré que hoy va a tener que preparar estrategias de ataque en inferioridad.

Momento de aprendizaje.

Les preguntare si conocen el juego de la araña para explicarles que vamos a practicar con una variante de éste.

Divididos en dos grupos de cuatro personas prepararemos el espacio para jugar a este juego. Les explicaré que en esta variante de la araña se delimitará un espacio con dos conos dentro del cual se encuentran dos jugadores a los que llamaremos arañas. Estos no pueden salirse de la línea recta que une los conos. Otros dos jugadores deben intentar atravesar esta línea sin ser pillados por las “arañas”. Después indicaré que si tan solo uno consigue pasar al otro lado sin ser pillado éstos habrán ganado. Cada uno de los grupos jugará en un campo dos contra dos.

La intención es que alguno de los grupos elabore una estrategia de ataque en la que uno de los jugadores realice un bloqueo a una araña para que su compañero pueda pasar al otro lado, y así aprovechar a explicar este concepto táctico.

Momento de despedida.

Nos reuniremos en el centro, pediré que me expliquen en que consiste el nuevo concepto aprendido y en que situaciones se puede utilizar.

Después recogemos la pista entre todos, aseo y vuelta a clase.

10.4.2. Narración de la sesión

Momento de encuentro.

Como estaba previsto, recojo al alumnado en su clase. Les recuerdo que cojan su neceser y que hoy no necesitarán escribir en las clases.

Nos dirigimos al gimnasio en orden. Allí calientan jugando a balón prisionero cómo siempre y después reunidos en el centro les comento que hoy vamos a trabajar estrategias con otro juego.

Momento de aprendizaje

Comienza la clase con la explicación del juego. Parecer tenerlo bastante claro pues ya han jugado más veces a la araña, lo único en lo que parece que hay que hacer un poco más de hincapié es en que las arañas no pueden salirse de su recinto y sólo pueden moverse a lo largo de su línea.

Hago dos grupos asignando un número a cada alumno, para que sea de forma aleatoria. Cada grupo se coloca en un extremo de la clase y preparamos dos pistas con picas. Dentro de cada grupo escojo dos arañas. Los dos restantes se dispondrán a intentar atravesar la línea de las arañas para pasar al otro lado. Es en este momento cuándo pido a los atacantes que se reúnan durante un minuto para pactar la forma de actuar para conseguir que al menos un jugador pase al otro lado.

Las parejas comienzan a dialogar, pero las parejas restantes están ansiosas por participar y me preguntan qué hacen ellas mientras tanto. Les comento que después ellos serán atacantes, pero que mientras tanto piensen una estrategia de defensa.

Comienzan con sus jugadas, y aunque muchas de ellas son exitosas todavía no se acercan a mi intención actual, que era realizar un bloqueo para que pase el compañero.

Al rato de comenzar la clase una alumna me comenta que le duele la cabeza. De modo que se ha pasado el resto de la clase sentada en el banco con el tutor.

La solución ante este percance ha sido juntar los grupos en una misma pista. En este momento había una pareja realizando el papel de arañas, otros dos alumnos de atacantes, y los tres restantes han sido observadores. Todos han ido rotando para pasar por los diferentes papeles. La función de los observadores ha sido intentar encontrar la estrategia realizada por sus compañeros.

En este momento siguen sin acercarse a la idea del bloqueo. Se limitan a distraer a las arañas, o a intentar que se enreden o se choquen entre ellas realizando movimientos de un lado para otro.

Ninguno de los grupos realiza bien la tarea de observadores, se distraen y se quejan continuamente por tener que hacer ésta función.

Momento de despedida

Al acabar nos reunimos todos en el centro, comentamos brevemente las jugadas de hoy, recogemos el material, aseo y a clase de nuevo.

10.5. SESIÓN 4. UNIDAD DIDÁCTICA: ESTRATEGIAS EN JUEGOS DE PERSECUCIÓN E INVASIÓN: “POLIS Y CACOS”. (30/04/2015)

10.5.1. Proyecto y previsiones de la sesión

Momento de encuentro.

Recoger al alumnado en su aula, recordarles que cojan el neceser e informales de que necesitarán un lápiz, y dirigirnos al gimnasio en orden serán los pasos a seguir.

Una vez allí, se les dotará de unos minutos de calentamiento jugando a balón prisionero. Después comentaremos lo trabajado el día anterior y les informaré de que mi intención era que descubrieran por sus propios medios en que consiste realizar un bloqueo.

Momento de aprendizaje.

Para explicar cómo se realiza un bloqueo les pondré un video* de baloncesto.

Después divididos en parejas, les entregare a cada pareja una ficha (que encontrarán en el Anexo II). La misma ficha con la que trabajamos en la segunda sesión, pero en este caso incidiremos en otras partes de ésta.

Antes de que cada pareja se vaya por su lado, en el centro de la sala comentaremos entre todos las dos tablas de la ficha donde aparecen diferentes roles que un jugador puede desempeñar en cada equipo.

Este será el momento en el que cada pareja deberá separarse del resto para diseñar sus jugadas en la ficha, una de ataque, y otra de defensa. Cada pareja tiene marcada en su ficha unos roles, y éstos deberán aparecer en la jugadas que elaboren. Además les indicaré a todos ellos que quiero que me elaboren una estrategia de ataque en la que aparezca un bloqueo.

Después cada pareja explicará al resto de la clase su jugada, y los roles que en ella aparecen.

Para finalizar, les dejaré que jueguen a polis y cacos libremente. Pero incidiendo en que utilicen todo lo que han aprendido estos últimos días.

Momento de despedida.

Reunidos en el centro, les iré preguntando cosas que hayan aparecido estos días en el aula: los roles de los jugadores, lo que es un bloqueo, porqué es importante mantenerse fiel a la estrategia pactada...

Cerraremos la Unidad Didáctica, y recogeremos el material utilizado. Todos al aseo, y después al aula.

10.5.2. Narración de la sesión

Momento de encuentro.

Todo sucede dentro de lo previsto. Me dirijo hacia su aula, ellos cogen el neceser y les pido que cojan algo para escribir.

Llegamos al gimnasio y calientan como todos los días anteriores jugando a balón prisionero.

Después de jugar unos minutos nos reunimos todos en el centro y les explico que el día anterior, aunque consiguieron realizar estrategias exitosas, quería que alguno de ellos aplicará un bloqueo. En ese momento todos han comenzado a preguntarme que era un bloqueo.

Momento de aprendizaje.

Aprovechando su inquietud acerca de lo que es un bloqueo, les invito a acercarse y ver el video de baloncesto que les he preparado. Parece que les ha quedado bastante claro.

En este momento hacemos parejas aleatoriamente y entrego a cada pareja su ficha. Nos reunimos en el centro y comenzamos a comentar los diferentes roles que aparecen en la hoja uno por uno. Les invito a predecir cuál puede ser la función de cada uno de ellos basándose en su nombre. Consiguen acercarse mucho con sus explicaciones a la definición de alguno de ellos, pero otros acabo explicándolos yo.

Una vez explicados todos los roles, invito a cada pareja a elaborar en unos minutos una estrategia en la que los jugadores desempeñen los diferentes roles que les he señalado en su ficha.

Los alumnos comienzan a elaborar sus estrategias, muy motivados. Cuando alguna pareja cree haber acabado les pido que me expliquen su estrategia. Me las explican con mucho entusiasmo pero se olvidan de indicar los roles que les he marcado, de modo que les pregunto dónde aparece cada uno de ellos en su jugada. Me los señalan pero no parecen muy convencidos, cómo si nos los consideraran importantes. No obstante, considero la tarea terminada y les pido que me hagan una jugada sencilla en la que aparezca un bloqueo.

Esta vez parece que han entendido adecuadamente el sentido de este nuevo concepto táctico, pues todos colocan con sentido un bloqueo en sus jugadas.

Lo que queda de clase, lo dedicamos a jugar al juego de polis y cacos. Les dejo que jueguen con libertad, únicamente les pido que realicen alguna jugada con bloqueos. Finalmente me demuestran que además de diseñar estrategias con bloqueos, también saben llevarlas a cabo.

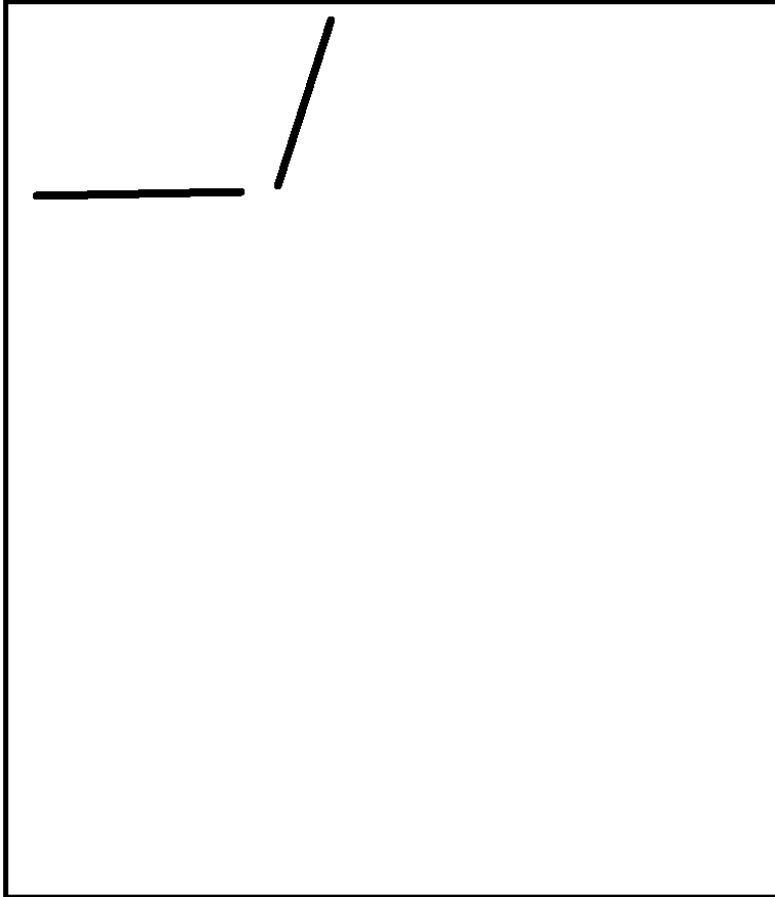
Momento de despedida.

Recogemos todo el material y nos reunimos unos minutos en el centro como de costumbre. Voy haciéndoles preguntas uno por uno acerca del tema que acabamos de tratar para comprobar que recuerdan todo. Responden bien a lo que es un bloqueo, entienden los roles más sencillos como el caco cebo, el que entra a salvar, el poli estático, el que sale a pillar... Comprenden también que al pactar una forma de actuar hay que ser fiel a ésta o perjudicaremos a todo el equipo.

Para finalizar les indico que la unidad didáctica ha sido terminada y que el próximo día continuaremos con otra cosa.

Se dirigen al aseo, y de ahí todos juntos volvemos a su clase.

**8.2. ANEXO II. FICHA ESTRATEGIAS EN JUEGOS DE
INVASIÓN Y PERSECUCIÓN DE LA UD ESTUDIADA
CREAMOS NUESTRA PROPIA ESTRATEGIA**



SIMBOLOGÍA.

Atacantes (cacos):

Defensores (polis):



Líneas de dirección:



ROLES.

Atacantes:

El caco que abre huecos y entra a salvar.	El caco cebo: se sacrifica para abrir huecos	El caco que abre huecos y no entra a salvar.
El que cumple la estrategia pactada.	El caco que salva.	El que no cumple la estrategia.
El que abre huecos con movimientos laterales.	El que abre huecos con movimientos de entrada y salida.	El que trabaja individualmente.
El que coopera con sus compañeros.		