



**FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA
UNIVERSIDAD DE VALLADOLID**

**LAS HABILIDADES EN EL JUEGO DE LA
EDUCACIÓN FÍSICA ESCOLAR:
ESTUDIO PRÁCTICO SOBRE LA MEJORA DE
LAS HABILIDADES ESPECÍFICAS**

**TRABAJO FIN DE GRADO
MAESTRA EN EDUCACIÓN**

AUTOR/A: VIRGINIA SALAMANQUÉS MORO

TUTOR/A: NICOLÁS JULIO BORES CALLE

Palencia

Resumen:

El presente trabajo ofrece un caso práctico educativo. Esta intervención se inicia a través del diseño de una planificación didáctica, la cual antecede al tema principal de este trabajo, que da lugar a la narración de diversas sesiones, un análisis sobre los acontecimientos ocurridos y nuevos planteamientos para la mejora educativa, bajo el punto de vista de maestra especialista en Educación Física.

Todo ello, lleva consigo un proceso completo de enseñanza-aprendizaje y evaluación, mediante el tema de las habilidades en el juego. Donde la finalidad que se persigue con ello, es que los sujetos puedan jugar mejor a “Cementerio”, mejorando la técnica de ciertas habilidades motrices específicas, como son: lanzamientos, pases, recepciones, esquivas y fintas; y sobre todo, que lo puedan seguir perfeccionando a lo largo de toda la vida de una forma autónoma.

Abstract:

This paper provides an educational case study. This procedure begins by designing a didactic planning, which precedes the main theme of this work, and leads to the narration of various sessions, the analysis of its developments and new approaches to educational improvement, from the point of view of specialist teacher in Physical Education.

All this involves a full process of teaching-learning and assessment, through the issue of specific skills in the game. The main purpose is for the subject to play “Cemetery”, better by improving his/her technique in certain specific motor skills, such as: shooting, passing, receptions, dodges and feints; and above all, they can continue to learn throughout their entire life autonomously.

Palabras clave:

Habilidad motriz específica, habilidades en el juego, juego, técnica y Educación Física.

Keywords:

Specific motor skill, skills in the game, play, technique and Physical Education.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
OBJETIVOS	2
JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO	2
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA Y ANTECEDENTES	4
4.1. RELACIÓN ENTRE JUEGO Y EDUCACIÓN FÍSICA.....	5
4.2. CUATRO CONTENIDOS DEL TEMA DE JUEGOS	6
4.3. EL CURRÍCULO OFICIAL SOBRE LAS HABILIDADES MOTRICES EN EL JUEGO.....	7
4.4. CLASIFICACIÓN DE LAS HABILIDADES Y DESTREZAS.....	10
4.4.1. Las habilidades motrices específicas en el juego de Cementerio.....	11
ANÁLISIS DE UN PROCESO COMPLETO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE Y EVALUACIÓN: LAS HABILIDADES ESPECÍFICAS DEL JUEGO DE CEMENTERIO	13
5.1. DESARROLLO Y ANÁLISIS DE LAS SESIONES. NUEVAS PROPUESTAS DE INTERVENCIÓN	13
5.1.1. Sesión 1	13
5.1.2. Sesión 2	18
5.1.3. Sesión 3	22
5.1.4. Sesión 4	25
5.1.5. Sesión 5	29
EXPOSICIÓN DE LOS RESULTADOS DE LA INTERVENCIÓN	33
ANÁLISIS DEL ALCANCE DEL TRABAJO Y DE LAS OPORTUNIDADES O LIMITACIONES DEL CONTEXTO EN EL QUE HA DE DESARROLLARSE 34	
CONSIDERACIONES FINALES, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	35
LISTA DE REFERENCIAS	38
ANEXOS	40
10.1. PLANIFICACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA	40
10.2. FICHAS INFORMATIVAS DE CADA SESIÓN	54
10.3. FICHA DE AUTOEVALUACIÓN POR SESIÓN	58

INTRODUCCIÓN

Mi formación profesional como futura profesora de Educación Primaria ha tenido una duración de cuatro años (los dos últimos destinados a la mención de Educación Física). Gracias a los conocimientos adquiridos, este trabajo final de Grado ofrece un análisis y resolución de problemas educativos ante el tema de las habilidades en el juego en la Educación Física escolar, así como la presentación y asimilación de resultados desde mi propia experiencia y la de los participantes.

Estos aprendizajes, junto con diferentes autores y asignaturas experimentadas, son en los que me he basado para llevar a cabo mi intervención sobre la tarea docente durante la práctica con escolares.

Mi interés por la Educación Física Escolar y por la elección de esta mención, comienza cuando en el segundo año en la Facultad de Educación de Palencia (año 2012/2013) estudio una asignatura impartida por *M. Vaca*, referida al área de Educación Física en la Educación Primaria y su didáctica, la cual se titulaba “*Educación Física Escolar*”. Me pareció interesante ver esos videos educativos sobre cómo era la metodología que impartían los educadores sobre el alumnado (de cursos inferiores a mi grupo de seguimiento) para lograr el aprendizaje deseado, dejando de lado esa enseñanza tradicional o a lo que muchas personas de mi edad estábamos acostumbrados, ya que era como nos habían educado en nuestra infancia. Ver esa dinámica de acción con esos tres apartados de desarrollo de las sesiones: *Momento de Encuentro*, *Momento de Construcción del Aprendizaje* y *Momento de Despedida*, y cómo se construía de una manera ordenada los conocimientos en los escolares, me llamó la atención para realizar yo misma una propuesta didáctica, innovadora, motivadora y fomentada en resultados positivos, para aprenderlo y poderlo desarrollar en un futuro con mi alumnado.

El siguiente trabajo ofrece dos visiones en cuanto a los objetivos que plantea: en primer lugar, a través de la vivencia del Prácticum II en este último curso de Grado (2014/2015), se basa en perfeccionar las capacidades motrices del alumnado para así ejercitar esas habilidades motrices básicas ya adquiridas; logrando con esto, el alcance y desarrollo de unas determinadas habilidades motrices específicas mediante la puesta en práctica de una Unidad Didáctica, con el fin de que cada uno de los niños y niñas, puedan jugar mejor a un juego propuesto; en este caso, el juego de “Cementerio”. Además, indirectamente se trabaja la importancia que tiene el tema de *Juego Bueno* en

los escolares, ya que no se ha trabajado mucho durante años anteriores en este centro educativo (García Monge, 2011).

Y en segundo lugar, el objetivo que yo me propongo como cuerpo principal de este trabajo, es analizar cómo un determinado alumnado desarrolla las cinco sesiones de esta Unidad Didáctica en la realidad. Es decir, cómo desde mi punto de vista y gracias a mi intervención como docente, observo: cómo éstos van construyendo por sí mismos los conocimientos; cómo intervienen en situaciones de preguntas y respuestas completando así su propio aprendizaje; de qué manera ejecutan motrizmente; cómo interactúan (tanto en afinidad social, como ayudándose los unos a los otros) y por tanto; cómo se aprecia la evolución a nivel motriz. No hay que olvidar, hacer hincapié en la superación de las dificultades individuales y la cooperación en grupos en cada sesión, para cada una de las actividades no pierda su esencia, y así no llegar “al jugar por jugar”. Por tanto, el conjunto de estas dos partes, ofrece una visión general de cómo los niños y niñas realizaban las actividades mejorando y perfeccionando su técnica; y lo demuestro a través de la perspectiva de observadora y narradora.

OBJETIVOS

- Profundizar en algunas teorías del juego de la Educación Física Escolar.
- Relacionar la teoría con la práctica planificada.
- Elaborar un método adecuado para mejorar las habilidades motrices específicas.
- Hacer un relato y un análisis sobre la intervención, el cual muestre los distintos temas que intervienen en el aprendizaje y las nuevas propuestas de mejora.
- Exponer mi competencia profesional en relación a cómo se alcanza el objetivo propuesto para este trabajo.

JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO

El juego está formado por la sucesión de habilidades¹ muy ricas. Pero no todas las personas desarrollamos una habilidad con la misma capacidad.

¹ Siguiendo la tesis doctoral de García Monge (2004); escogeré para definir el concepto de “habilidad motora” el apartado por M. Durand (1988, p. 123) dado que introduce en ella la importancia del aprendizaje y de las características personales de cada individuo: La competencia adquirida por un individuo en una tarea particular, se trata de una capacidad para resolver un “problema motor” específico, para elaborar y dar efectivamente una respuesta eficaz y económica con el fin de alcanzar un objetivo preciso. Esa capacidad se adquiere.

Basándome en esto, durante mi formación previa a la universidad, he experimentado diferentes sistemas y ambientes educativos. Por un lado, se realizaba la capacidad de ser mejor motrizmente y así poder ganar el juego o deporte; y por otro lado, se intentaba buscar alternativas en la intervención para que todos los sujetos pudiesen participar sin hacer distinciones.

En estos dos últimos años de formación en el ámbito de la Educación Física Escolar, he podido extraer y asimilar una serie de conocimientos, los cuales me permiten realizar comparaciones y elaborar análisis al respecto, estableciendo una división sobre lo que en un primer momento me inculcaron en mi infancia y creía correcto, a lo que pretende la Educación Física actual. De ahí surge la importancia en mi elección sobre el tema de habilidades motrices en el juego y que lo considere esencial, ya que su práctica será beneficiosa en cualquier ámbito a lo largo de toda su vida. Y por otro lado, en cuanto a lo lúdico, las habilidades siempre están presentes en los juegos sin dejar de lado aspectos como la técnica, que las hacen más ricas; trabajando en todo momento aspectos como las relaciones sociales.

Hoy en día, dentro y fuera de los centros educativos, el alumnado va adquiriendo con el paso del tiempo diversas habilidades motrices según sus capacidades y destrezas personales. Junto con esta afirmación, y teniendo en cuenta lo que expone el currículo oficial sobre la adquisición de estas destrezas, podemos señalar la gran importancia que tiene la motricidad, por parte de los escolares, ya que las habilidades motrices y el juego no es algo relativo sólo al centro educativo, si no que se desarrolla también fuera de este.

Por tanto, la justificación de este tema radica en favorecer que el alumnado lo aprenda, conozca, detecte y desarrolle, ya que dada su importancia, comprende un bloque total de contenidos en el currículum oficial de Castilla y León (BOCyL número. 117 Viernes, 20 de junio de 2014. Pág. 44612); en el cual, gracias a la mejora mediante la práctica de las habilidades, el niño o niña explora su potencial motor desarrollando las competencias motrices básicas que permiten adaptar la conducta motriz a varios contextos en orden ascendente (cada vez más eficaces y con mayor soltura), adquiriendo a su vez una autonomía personal y duradera que le servirá para ser en varios ámbitos un ciudadano autónomo y activo en la sociedad que nos rodea.

Finalmente, basándome en lo expuesto anteriormente, del mismo modo que he interpretado desde mi punto de vista la importancia que abarca este tema en la

actualidad, otros futuros docentes o investigadores, podrán llevar a cabo otros análisis e interpretaciones, los cuales harán más rico el concepto de habilidad motriz.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA Y ANTECEDENTES

El ser humano realiza multitud de habilidades motrices, las cuales se encuentran dentro del juego de forma innata, ya que se realizan y se modifican a lo largo de toda la vida. Bajo la perspectiva de la idea de juego, se encuentran tres dimensiones, las cuales no se dan de forma aislada, en las que se desarrollan los juegos motores reglados con las habilidades².

Si tenemos en cuenta los factores que intervienen dentro del juego, como son por ejemplo: los espacios, las reglas, el número de jugadores o el tiempo; todo esto, hace que este se lleve a cabo eficazmente. Es decir, estamos hablando de los “Universales Ludomotores”, a los que define Parlebás (1987), como: “Modelos operativos portadores de lógica interna que todo juego tiene en su funcionamiento”. Siguiendo las ideas que expone Parlebás (2001), en los juegos existe una combinación de elementos básicos que determinan las acciones motrices, la técnica. Por ejemplo, la clasificación, según Parlebás (2001), en el juego a desarrollar de “Cementerio” se clasifica en estos parámetros (-CAI)³.

La cuestión de este tema de estudio e investigación, trata sobre cómo influye mediante la práctica, la mejora de las habilidades motrices en el juego de Cementerio para así, jugar mejor. De acuerdo con Díaz Lucea (1999), citado en *Las habilidades motrices básicas en Primaria: Programa de intervención* (Alarcón, L., Urueña, F., Urueña, N y Velandrino, N. 2006), para saber de dónde vienen estos conocimientos por parte de los niños y niñas en cuanto a la habilidad motriz, es necesario tener en cuenta cómo ha evolucionado su motricidad con el paso de los años: en el primer ciclo de la

² Hago referencia al interés en la composición que se encuentra en la idea de juego en el artículo “Dimensiones para un análisis integral de los juegos motores de reglas. Implicaciones para la Educación Física” sobre el análisis de García Monge y Rodríguez Navarro (2007), en donde explican como las tres dimensiones del juego (estructural, personal y cultural) dan sentido a la riqueza del mismo en diversos contextos: “la estructura del juego (texto), el entorno que influye y da sentido a la acción (contexto), y la persona implicada.”

³ Parlebás hace una clasificación de la práctica motriz, en cuanto a tres aspectos (-CAD): a) La interacción con el medio o entorno físico (I); b) La interacción con el compañero (C); c) La interacción con el adversario (A). La unión de todo esto, hace que se cree el interés por el juego mediante una metodología basada en aprendizajes por descubrimiento.

etapa (6-8 años), el alumnado conoce su cuerpo y las posibilidades motrices (heredadas de la etapa anterior), dando lugar a una evolución en la base motriz con la identificación y percepción de las habilidades motrices básicas durante el segundo ciclo (8-10 años), y culminando en su perfeccionamiento, en habilidades motrices específicas en el tercer ciclo (10-12 años). “De esta manera, podemos entender la existencia de la capacidad de aprendizaje y formular la hipótesis de que los aprendizajes realizados previamente por los individuos forman la capacidad para producir nuevos aprendizajes” (Díaz Lucea, 1999, p.59).

De ahí que me centre en el tercer ciclo de Educación Primaria, ya que en esta etapa ya han superado y adquirido ciertas habilidades motrices básicas; y el siguiente paso sería culminar con las habilidades motrices específicas, para que en este caso jueguen mejor, a través de una buena ejecución motriz.

Díaz Lucea (1999) sostiene lo siguiente:

Lo que verdaderamente es importante y tiene significado educativo son los procesos internos de aprendizaje a partir de las estrategias y de las técnicas que los alumnos y alumnas ponen en juego cuando realizan aprendizajes de habilidades y destrezas motrices. (p. 66)

A través de la atención en el juego, los alumnos/as son conscientes del porqué de sus ejecuciones y la toma de decisiones, las cuales facilitan conseguir el objetivo previsto.

4.1. RELACIÓN ENTRE JUEGO Y EDUCACIÓN FÍSICA

El juego ha sido aceptado plenamente en el desarrollo de la Educación Física en la práctica. Este nos aporta multitud de sensaciones en breves periodos de tiempo, como son por ejemplo: placer, satisfacción, alegría, libertad, impulsividad, desarrollo de facultades físicas y psíquicas... los cuales culminan en el concepto de aprendizaje y reflexión sobre los valores adquiridos de dichas propuestas lúdicas. Con el paso de los años y gracias a las múltiples investigaciones, existe un corpus teórico cada vez más sólido sobre la importancia del juego entre los escolares. Siguiendo la idea de Vygotsky (1989), el juego lo vemos reflejado en el niño o niña como una actitud ante la realidad; como una forma espontánea de actuación y de relacionarse con los otros y con el medio, e incluso de modificarlo ante unos propósitos deseados. Teniendo en cuenta esto, esas sensaciones transmitidas por el placer de jugar, lo podemos encontrar también (acompañado de unos contenidos educativos) dentro del área de la Educación Física.

De acuerdo con Rüssel (1970, p. 229), citado en García Monge et al (2007), esa actitud o estado de ánimo especial que expresamos, por ejemplo en el área, la denomina “yo del juego”, en donde dice que: *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.* Los niños y niñas se involucran de tal manera en el juego y en lo que está ocurriendo dentro de él, que no perciben lo que pasa a su alrededor. Es decir, desechan de sí mismos lo que no consideran verdaderamente importante, para prestar su máxima atención en el juego, que para ellos lo es. De ahí, que dentro del área de Educación Física, cuando el alumnado está inmerso en la actividad de jugar, y disfrutar mediante su participación motriz, los episodios que ocurren a su alrededor pasan a un segundo plano, y en muchos casos ni lo perciben. Esa implicación personal, hace que veamos en el niño o niña el interés por lo que está haciendo.

Pero por otro lado, y al igual de importante, no debemos caer en el ámbito simplificador de crear “paraísos lúdicos”, en donde se tiende a generalizar que el juego es bueno por naturaleza, y donde aún queda mucho por concretar y definir sobre el contenido de aprendizajes respecto al tema de juego; ya que se tiende a ejecutar una Educación Física Escolar más creativa que educativa, más preocupada por la innovación, que por el aprendizaje y donde se utiliza para “dulcificar” ante el escolar en premio o recompensa.

Finalmente, podemos apreciar, que el juego es un factor complejo, en el que intervienen varios matices como: los pensamientos personales y los adquiridos por la tradición profesional docente, el currículo oficial y una determinada ley, el mismo área escolar en donde se implantan unos conocimientos para crear y reforzar unos escolares activos en la sociedad como es el área de Educación Física y la implicación personal del niño o niña; la cual puede relacionarse con la dimensión personal de cada sujeto en los juegos motores reglados, en donde cada componente tienen una visión y aprecia la estructura del juego con caracteres diferentes, que engloban en sí, la riqueza del mismo (García Monge et al, 2007).

4.2. CUATRO CONTENIDOS DEL TEMA DE JUEGOS

Siguiendo a García Monge (2004), existen cuatro temas relacionados entre sí, que este autor otorga como fundamentales, para la adquisición de unos conocimientos en el área de la Educación Física Escolar referentes al juego:

- *Juego bueno*: se construye a través del pacto de normas entre el docente y el alumnado, con la finalidad de adaptarse a las características de los jugadores, sus propuestas y necesidades; para que todos puedan progresar sin la existencia de conflictos ni riesgos.
- *Cultura Lúdica*: con el paso de los años, el juego se ha ido formando con una gran riqueza cultural, de la que el docente tiene la oportunidad de procesar y transmitir esa información hacia el alumnado y así lograr su aprendizaje en diversos aspectos.
- *Estrategias*: cada persona utiliza las habilidades para resolver situaciones en un juego. El docente tiene que fomentar a que generen capacidades motrices estructuradas, tanto individuales como grupales, para resolver impedimentos lo más rápido posible.
- *Habilidades*: no podemos concebir la idea de juego sin que se trabajen habilidades. El alumnado debe ser consciente de sus capacidades motrices, para superarse a sí mismo mediante la práctica y poder jugar mejor al juego que desee.

El tema del que trata la Unidad Didáctica de este trabajo, es sobre la mejora de las habilidades motrices específicas (lanzamientos, esquivas, pases, recepciones y fintas) que permitirá mejorar en el alumnado, sus habilidades manipulativas mediante el juego de Cementerio. Por tanto, para que se produzca una buena práctica en el juego, es necesario que los participantes experimenten, mejoren y disfruten mediante su desarrollo.

4.3. EL CURRÍCULO OFICIAL SOBRE LAS HABILIDADES MOTRICES EN EL JUEGO

El Boletín Oficial de Castilla y León (2014), sobre el desarrollo de la Educación Física Escolar en la Etapa de la Educación Primaria, sostiene lo siguiente:

La asignatura de Educación Física tiene como finalidad principal desarrollar en las personas su competencia motriz (...). Para su consecución, no es suficiente con la mera práctica, sino que es necesario el análisis crítico que afiance actitudes, valores referenciados al cuerpo, al movimiento y a la relación con el entorno. De este modo, el alumnado logrará controlar y dar sentido a las propias acciones motrices, comprender los aspectos perceptivos, emotivos y cognitivos

relacionados con dichas acciones (...) además de integrar conocimientos y habilidades transversales, como el trabajo en equipo, el juego limpio y el respeto a las normas, entre otras. (p. 44612)

Mediante este Currículo Oficial (2014), examinaré lo que dice al respecto en cuanto al área de Educación Física, profundizando en mi tema de estudio sobre el desarrollo de las habilidades motrices específicas en el ámbito escolar, exponiendo qué es lo que dice sobre **el bloque de contenidos** (BOCyL n° 117; viernes 20 de junio de 2014; pág. 44612), para la adquisición de los objetivos más adecuados para su aprendizaje:

- **Bloque 3: Habilidades motrices:** La finalidad que se persigue mediante su aprendizaje, es que el alumnado desarrolle un perfeccionamiento en las conductas motrices más eficaces, realizar movimientos con la mayor naturalidad y soltura posible, interiorizar la idea de riesgo y afianzar la relación entre los compañeros y compañeras, todo ello mediante unos modelos técnicos de ejecución, en donde estemos trabajando con el perfeccionamiento individual de las habilidades motrices específicas.
- **Bloque 4: Juegos y actividades deportivas:** Este ámbito educativo, hace referencia a los contenidos relacionados con el juego y las actividades deportivas, propias de las acciones culturales y sociales de la ejecución motriz del ser humano. La finalidad que se persigue es que al igual que mediante el desarrollo de las relaciones sociales de cooperación y colaboración entre los participantes se consigue un fin propuesto, estas relaciones colaborativas, tienen también como objetivo superar al grupo contrincante mediante el juego. “La atención selectiva, la interpretación de las acciones del resto de los participantes, la previsión y anticipación de las propias acciones atendiendo a las estrategias colectivas, el respeto a las normas, la capacidad de estructuración espacio-temporal, la resolución de problemas y el trabajo en grupo, son capacidades que adquieren una dimensión significativa en estas situaciones; además de la presión que pueda suponer el grado de oposición de adversarios en el caso de que la haya”, van a ser la clave para desarrollar el juego cooperativo-colaborativo con oposición, para conseguir el fin propuesto de cada grupo de participantes, ayudándose de sus capacidades motrices individuales, ya que el jugar no tiene sentido si no se desarrollan las habilidades que se precisan.

Por tanto, teniendo en cuenta estos dos bloques de contenidos, el alumnado va a aprender a mejorar las habilidades motrices específicas mediante la práctica del juego; ya que es de lo que trata este tema de estudio e investigación. Para conseguir nuestro objetivo de jugar mejor, debemos seleccionar las habilidades motrices que queramos perfeccionar y así conseguiremos el objetivo deseado.

Por último, al respecto de lo que se expone en cuanto a las *habilidades motrices específicas* en cuanto a los **Criterios de evaluación** y **Estándares de aprendizaje**, son los siguientes (BOCyL nº 117; viernes 20 de junio de 2014; pág. 44658-44660):

- **Criterios de evaluación para tercer ciclo, quinto curso de E.P.:**
 - *Mostrar conductas activas para incrementar globalmente la condición física, ajustando su actuación al conocimiento de las propias posibilidades y limitaciones corporales y de movimiento. La toma de conciencia en la mejora de las capacidades individuales tanto físicas como cognitivas (aspectos técnicos y conceptos adquiridos), ayuda a saber emplear estrategias que permiten resolver situaciones motrices con la menor dificultad posible.*
 - *Resolver situaciones motrices con diversidad de estímulos y condicionantes espacio-temporales, seleccionando y combinando las habilidades motrices básicas y adaptándolas a las condiciones establecidas de forma eficaz.*
 - *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; siempre y cuando, teniendo un control y un dominio del movimiento corporal, que me implique resolver esa situación motriz.*
- **Estándares de aprendizaje para tercer ciclo, quinto curso de E.P.:**
 - *Ejecuta lanzamientos, esquivas, recepciones, pases y fintas en cualquier dirección realizando correctamente gestos técnicos básicos y adaptados.*
 - *Controla el equilibrio corporal en situaciones de complejidad creciente.*
 - *Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales, para que con la consecución de la práctica se alcancen esas habilidades motrices específicas deseadas.*

- *Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones y utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes circunstancias motrices con espontaneidad y creatividad.*
- *Conoce y maneja las estrategias de cooperación, oposición y cooperación-oposición en diferentes juegos y actividades deportivas.*
- *Acepta y cumple las normas del juego.*

El conjunto de todos estos aspectos analizados, son en los que me he basado en cuanto a la programación y diseño de actividades, la puesta en práctica (tanto en el ámbito práctico-motriz, como en el desarrollo cognitivo) del progreso en las habilidades motrices y la evaluación de la Unidad Didáctica expuesta a continuación.

4.4. CLASIFICACIÓN DE LAS HABILIDADES Y DESTREZAS

Como he comentado anteriormente, durante el transcurso de esta etapa educativa (desde el primer ciclo hasta el tercero), el escolar va adquiriendo diferentes destrezas motrices, los cuales justifican lo que se quiere conseguir a través de este autor:

Según Sánchez Bañuelos (1975), su clasificación en cuanto a este tema, lo denomina *Inespecificidad/especificidad de la acción motriz* y lo clasifica en *habilidades y destrezas motrices básicas*; y *habilidades y destrezas motrices específicas*. El aprendizaje de estas destrezas y habilidades⁴ en la enseñanza obligatoria origina un aprendizaje significativo; ya que se pasa de lo básico a lo específico que queremos desarrollar en la intervención educativa. Siempre y cuando se tenga en cuenta, las características evolutivas motoras del alumnado y su grado de dificultad.

- *Las habilidades y destrezas motrices básicas*: tienen un carácter natural ya que son comunes a todos los individuos y se ejecutan movimientos de uso cotidiano, durante el primer y segundo ciclo de la etapa (por ejemplo: andar o correr).

- *Las habilidades y destrezas motrices específicas*: se centran en la consecución de movimientos definidos mediante el uso de la técnica, gracias al aprendizaje anterior, con el fin de alcanzar un objetivo concreto durante el tercer ciclo de esta etapa.

Desde mi punto de vista, gracias a la observación y análisis sobre los sujetos jugando a “Cementerio”, tomaríamos como referencia de habilidades específicas, como

⁴ Fernández, Gardoqui y Sánchez (2007) concluyeron que para no incidir en confusión, se utiliza el término “habilidad y destreza” para referirnos a un concepto más amplio que engloba ambos. El concepto de “habilidades y destrezas básicas”, en el año 1975 fue introducido por primera vez por Sánchez Bañuelos, y utilizado en los currículos de Educación Primaria y Secundaria.

por ejemplo: la combinación de saltos y giros, o desplazamientos y lanzamientos con precisión:

Según Prieto Bascón (2010, p. 2-7), siguiendo a Sánchez Bañuelos (1984) expone que:

“Los saltos son movimientos que suponen el despegue del suelo, o superficie de apoyo, como consecuencia de una extensión violenta de una o ambas piernas”.

“La habilidad de girar correctamente, es un aspecto del movimiento de gran utilidad para situar y orientar al individuo en el espacio, conocer el espacio próximo, desarrollar el equilibrio dinámico e incrementar el repertorio motor básico”.

Los desplazamientos sirven para llegar antes que los demás o en el mínimo tiempo posible en un tiempo determinado; seguir trayectorias concretas de elementos o móviles, o efectuar determinadas acciones (pasar obstáculos o realizar determinadas tareas); interceptar trayectorias de móviles o personas; y esquivar trayectorias de móviles o personas.

En cuanto a cómo desarrollamos las habilidades motrices en el juego, siguiendo las ideas que García Monge (2004), expone en su Tesis Doctoral, podemos decir que al igual que el juego se forma a través de habilidades, estas habilidades tienen el poder de hacer que el juego tenga una mayor o menor exigencia; sin dejar de lado la satisfacción y el placer que nos aporta mediante su desarrollo. Como cada participante tiene unas aptitudes y un nivel de ejecución diferente, debemos atender a las diversidades que existen en el juego, poniéndonos como docentes el objetivo de que cada componente llegue a un mismo fin, teniendo en cuenta su nivel motriz (posibilidades y limitaciones).

4.4.1. Las habilidades motrices específicas en el juego de Cementerio

Teniendo en cuenta las habilidades y destrezas motrices que realizamos mediante la ejecución de las actividades en esta Unidad Didáctica, solo haré hincapié en las más significativas en cuanto al juego de cementerio⁵ (lanzamientos, recepciones, esquivas, pases y fintas).

Sánchez Bañuelos (1992) identifica lanzamientos y recepciones, como lo siguiente:

- *Lanzamientos:*

⁵ El juego consiste en tocar los miembros de un equipo a los del otro, lanzando el balón con las manos. El jugador golpeado pasa a ser "muerto", y va a la zona de "Cementerio" (en los extremos del campo). En cuanto a la situación inicial, cada equipo se sitúa en una de las zonas. Uno de sus componentes se va a la línea del fondo (cementerio) y éste se salva al llegar el primer "muerto". Los participantes sortean quién saca y ganará el equipo que consiga eliminar (dar) a todos los participantes del equipo contrario.

El objetivo que queremos conseguir mediante un lanzamiento, es incidir en un medio mediante un objeto. Estamos hablando del concepto de “*llegar sin ir*” (Fernández et al, 2007).

La velocidad, la distancia y la precisión en el lanzamiento son aspectos comúnmente cuantificables, los cuales se han tenido más en cuenta en el estudio de esta habilidad. Junto a estos factores, también intervienen: la coordinación dinámica general, la fuerza, la flexibilidad y el equilibrio. Todo esto, queda vinculado con las recepciones.

- *Recepciones:*

Son aquellas acciones en las que se recoge el objeto de una forma estática o dinámica a través de la existencia de un lanzador. Cuando se recibe el objeto, intervienen unos aspectos perceptivo-motrices determinados en tres fases, como son: el contacto con el objeto; la amortiguación; y la preparación tras la amortiguación.

- *Esquivas:*

Referido al área de la Educación Física Escolar, podemos decir que son las capacidades perceptivas que tienen las personas para evitar ser dado por algo o para sortear un obstáculo sin que el adversario interfiera el objeto.

- *Pases:*

Dougherty (1985, p. 76) dice que estas habilidades son fundamentales, ya que los pases interfieren para pretender marcar un tanto o para pasar el objeto deseado a un compañero/a. *El requisito fundamental es que sea exacto, en el tiempo adecuado, rápido y del tipo apropiado para cada situación.*

- *Fintas:*

Martínez de Haro (2004) sostiene lo siguiente:

Son movimientos que efectuamos para engañar al contrario y desviarlo de nuestro verdadero objetivo. En la finta hay dos acciones importantes: una la que simulamos y otra la que realmente efectuamos, que es rápida. Las fintas pueden ser sencillas o dobles si realizamos dos consecutivas, y también podemos fintar sin balón. (p.50)

ANÁLISIS DE UN PROCESO COMPLETO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE Y EVALUACIÓN: LAS HABILIDADES ESPECÍFICAS DEL JUEGO DE CEMENTERIO

Como tema principal de este trabajo, a continuación se expone en cada sesión, una narración de la práctica (representado en letra normal), un análisis en cuanto a lo ocurrido y los temas que intervienen (representado en letra negrita); y para finalizar, de forma general se plantean nuevas propuestas de aprendizaje (representado en letra cursiva), las cuales podemos tener en cuenta para intervenciones futuras o modificaciones de la misma.

5.1. DESARROLLO Y ANÁLISIS DE LAS SESIONES. NUEVAS PROPUESTAS DE INTERVENCIÓN

5.1.1. Sesión 1

(Corresponde con anexo 10.1.7.1.)

- *M.D.E.*: Escribo en la pizarra el título de la U.D.: “Mejoro mis posibilidades en el juego de Cementerio: desarrollo de habilidades específicas en tercer ciclo de Educación Primaria”.

Se les introduce en esta primera sesión: “Identificamos las habilidades que surgen en el juego de “Cementerio” y la importancia del *Juego Bueno* para jugar mejor”, preguntándoles: ¿qué entendéis por habilidades motrices?: Pablo Ramos dice: “son cosas que hacen las personas muy bien”. Les vuelvo a preguntar: ¿las podríais identificar? (cada niño/a va aportando una respuesta); y les digo: “como bien habéis dicho, una habilidad es una facultad que tenemos los seres humanos para lograr un objetivo de una forma adecuada y sin mucho esfuerzo; por tanto todos/as sabemos realizar habilidades”. Se les dice que el objetivo final que perseguimos es que mejoremos nuestras habilidades motrices específicas para jugar mejor al juego de “Cementerio”. Por tanto, vamos a jugar a “Cementerio” y luego vamos a volver a apuntar las habilidades que hemos hecho cada uno de nosotros/as (**anexo 10.2.3.**).

- Abordamos el tema de *Juego Bueno* (**anexo 10.2.1.**): algunos alumnos preguntan y la

profesora les responde: ¿cuáles son los límites del campo? y ¿dónde se puede golpear? Les digo que ellos son los que tienen que poner sus reglas y empieza un diálogo entre ellos poniéndose de acuerdo (mediante pregunta-respuesta), comentan: “el Cementerio tiene que ser hasta la línea roja porque si no carecen de espacio para moverse (asientan)”;

“¿ponemos vidas?”, “no, así vamos más deprisa”; Ana dice: “claro, pero así al que den al primero ya no vuelve a jugar” (se miran los unos a los otros), y al final deciden que sí que ponen vidas (alguno se muestra despistado y hablando (Carlos Rey, Pablo y Gonzalo). Hay varios diálogos al mismo tiempo entre alumnos y profesora, y entre alumnos-alumnos debatiendo sobre los aspectos que trata el *Juego Bueno*. Cuando termina la conversación grupal, algunos alumnos se acercan y preguntan más dudas a la profesora.

- Antes de empezar a jugar, los alumnos/as hacen el calentamiento general (**anexo 10.2.2.**), para evitar lesiones.

- Se van a buscar balones para empezar a jugar, y Carolina pregunta: “¿con qué balón jugamos?”; volvemos a hacer una asamblea rápida y les digo que ellos tienen que decidirlo. Al final se deciden por un balón de voleibol.

- *M.C.A.*: Algunos dan más pasos que otros buscando despistes y otros se quedan quietos al atacar (Pablo, María y Mercedes), otros concentran la actividad de juego en exceso (Ana y Álvaro son los líderes de cada equipo, colocan a sus compañeros/as dicen estrategias en voz alta), pero tienen el poder de líder sin quererlo, ya que los pases son hacia ellos para derribar a sus contrincantes; pero ellos en varias ocasiones pasan el balón a sus compañeros/as para que también lancen.

- Después de unos minutos jugando, la profesora llama al grupo y ponemos en común lo que ha sucedido: “¿qué habilidades hemos practicado? (levantan la mano y van dando su opinión, lo apunto en la pizarra (**anexo 10.2.3.**)): se dan cuenta de todo lo que han hecho (muchos sonríen). Les pregunto: ¿cuándo tiráis, y a dónde dais?: los niños dicen: “¡se tira cuando están despistados, y a la espalda!”; “no, ¡a la cadera, a la cadera!” (todos dicen lo mismo, tenemos que recordar las normas de seguridad). Repasamos las normas, y concretan los pasos que pueden dar como máximo, porque quieren dar los pasos que ellos quieren y no limitarlo a tres pasos, porque los niños decían que era más difícil. El grupo escucha pero algunos no (Jacobo, David y Marina), ya que están pensando en cómo colocarse para pasarse el balón entre ellos (estrategia). Mercedes dice: “¿podemos cambiar el balón?”, respondo: “sí, pero ¿por qué?” ella me dice que

hace daño y es duro; así que escogen uno de goma.

- Volvemos a la última práctica de juego (han estado atentos a la comprensión y a cómo se ha desarrollado el juego; en general es un grupo muy participativo en la puesta en común de las normas y las relaciones sociales, sobre todo (Ana, Bárbara, Álvaro, Alonso, María, Pablo y Sergio)) donde los niños y niñas han participado y han respetado las normas pactadas por ellos (cambian el balón de goma a uno más pequeño porque no lanzan bien).

- Volvemos a reunirnos, y en la última asamblea, se les pregunta sobre las estrategias: Gonzalo dice: “yo siempre doy a los que se ponen en corrillo”; Mercedes en cambio dice: “lo más fácil es dar a los que tienes más cerca cuando recibes el balón.” Les pregunto: ¿qué diferencia hay entre técnica y táctica?: responden “la técnica es como haces algo, y la táctica es una estrategia para conseguir lo que quieres” (les digo que me digan ejemplos de lo que han hecho ahora: lo hacen muy bien); “¿Por qué lo sabéis?” Pablo dice: “lo hacemos en fútbol”; pregunto: “¿todos y todas lo sabíais?”, Muchos responden a la vez: “¡No, pero ahora sí!”. Vuelvo a preguntar: “¿Creéis que son necesarias las estrategias y por qué?": Natalia (que no juega al fútbol) dice: “para engañar al otro equipo y así ganarles o eliminarles” (Natalia dice que lo ha aprendido cuanto en este último juego ha hecho una estrategia con Ana pasándose el balón y han dado a Alonso).

- *M.D.D*: Quedan cinco minutos para que se acabe la clase, recordamos que deben apuntar en casa en su “cuaderno de campo” y las respuestas a estas preguntas: ¿cómo ha sido la experiencia con el juego?, ¿qué se podría mejorar?, ¿por qué y cómo hacerlo?, ¿qué contenidos hemos aprendido hoy? En aspectos generales: ¿qué hemos aprendido? y ¿qué nos ha llamado la atención?; además de completar la ficha de autoevaluación (**anexo 10.3.4.**).

Ana se muestra voluntaria para recoger el balón y llevarlo al almacén. Los niños y niñas mientras que se dirigen al vestuario van comentando como han sido los lanzamientos de algunos de sus compañeros o como han esquivado (se aprecia un gran énfasis).

- **Al llegar al polideportivo (como en todas las sesiones), es positivo que el alumnado haga un semicírculo enfrente de la pizarra (tema: la búsqueda de disposición para la escucha y atención). Se alegran por ver que pone “Cementerio”: parece ser que este juego les gusta, ya que encontramos como temas abordados la motivación y la atención personal a la transición de la clase de E.F.**

- Mediante una asamblea dinámica con preguntas y respuestas, quiero saber qué saben a cerca de las habilidades y que las identifiquen. Cada niño/a va aportando una respuesta a las preguntas planteadas y las vamos apuntando en la pizarra (anexo 10.2.3.): “saltar, correr, nadar, regatear...”. Hay que procurar mantener la mayor atención posible de los participantes, porque puede tender rápidamente a distracciones. Por ejemplo: hablar entre ellos de temas no relevantes. Después de la lluvia de ideas, interpretan más rápidamente “los que no sabían”: qué es una habilidad (tema: organización del alumnado para facilitar que se centren en el tema). La implicación general por parte de los participantes es positiva; aunque algunos solo asienten lo que dicen otros compañeros/as: hay que procurar que todo el mundo participe en las sesiones posteriores (tema: implicación personal para hablar en público y aportación de ideas personales).

- El objetivo que se persigue es que el alumnado tome conciencia de su nivel de competencia, para que así cada uno de ellos se den cuenta y puedan hacer una comparación al finalizar la U.D. de lo que han mejorado (tema: situarnos en lo que queremos conseguir): el alumnado está dispuesto a participar, pero no todos se mueven de la misma manera y con la misma facilidad, ya que pocos son los que combinan distintas habilidades; y eso es lo que hay que modificar y perfeccionar (eliminar vergüenzas).

- La ficha informativa sobre el *Juego Bueno* (anexo 10.2.1.) es importante que dediquemos tiempo a repasarla y sería conveniente que estuviera en todas las clases pegada en la misma pared para que el alumnado lo pudiese ver siempre que quiera y así resolver dudas. Me interesa recordar este tema porque en años anteriores casi no lo han practicado, y con la dinámica de preguntas y respuestas los niños y niñas intercambian ideas más rápidamente y se interesan por el juego relacionándolo con el *Juego Bueno* (les gusta poner sus propias normas y modificarlas, ya que no son fijas).

- En el calentamiento general (anexo 10.2.2.), se ponen de acuerdo a quién le tocaba hacerlo hoy (tendrían que tener una lista con quien le toca cada día, para no perder tanto tiempo).

- En cuanto al material que han elegido entre todos, yo no les digo nada, pero sé que el balón de voleibol va a ser muy duro y les dejo que ellos mismos se den cuenta. Al final, vuelven a cambiar el balón por uno más pequeño y con el mismo

peso que el anterior: se dan cuenta que la elección del material importa en el desarrollo de la acción.

- Decido que los dos grupos se formen entre pares e impares para que no haya conflictos entre ellos (no se dejen guiar por la afinidad y así valoran más las posibilidades que tienen otros compañeros/as), y así fomento a que todos cooperen con todos y no solo con los mismos. Estoy atenta a la comprensión y al funcionamiento del juego (algunos están dispersos o no prestan atención (como Jacobo: tengo que tenerlo en cuenta porque ocurre varias veces). Hay que recordar las normas varias veces por seguridad, por ejemplo: no tirar a la cara (tema: relaciones personales y búsqueda en la implicación del alumnado en el tema a partir del juego).

- En esta primera práctica, se aprecia en general una concentración y disposición por parte de todos, aunque la manera de jugar de cada uno es diferente y además, se nota quiénes son los “líderes” y éstos, van marcando pautas a sus compañeros/as, por ejemplo lanzamientos más altos para evitar que cojan el balón y rematen. El balón casi siempre le tiran los mismos participantes, ya que otros no se atreven, pero intentan que todos participen (me parece muy positivo). La competitividad sana se palpa en el ambiente (tema: adjudicación de roles).

- Cuando damos paso al momento de reflexión de lo sucedido, muchos sólo dan importancia al acto de ganar eliminando y no a lo que han hecho para eliminar, y de ahí que no hayan respetado las normas de seguridad pactadas; en cambio, otros rectifican las opiniones de sus compañeros/as (tema: asimilación de los contenidos).

- Finalmente, las estrategias que han hecho en el juego son muy variadas y todas son válidas, aunque no todos han hecho estrategias. Tengo que intentar que se impliquen más en el juego. En cambio, todos han entendido la diferencia entre la técnica y la táctica, y han dado varios ejemplos al respecto (tema: comprensión de aprendizajes adquiridos).

- Las tareas (anexo 10.3.4.) las tendrían que hacer en el aula, pero como no da tiempo lo hacen en casa. Esto está orientado como un método constructivista para afianzar lo que han hecho en esta sesión y propiciar a que lo tengan en cuenta para el próximo día. Sería conveniente haber metido otra pregunta como: ¿qué habilidad es la que se te da peor, y cuál mejor? Para poder comparar resultados al terminar la Unidad Didáctica.

5.1.2. Sesión 2

(Corresponde con anexo 10.1.7.2.)

- *M.D.E*: Ponemos en la pizarra el tema de hoy “Mejoramos nuestra puntería para hacer diana; y por otro lado, evitamos ser dados”; (mientras los alumnos van formando un semicírculo, miran a su alrededor y se distraen viendo los materiales con los que vamos a trabajar). A continuación, recordamos lo que hemos practicado sobre la identificación de habilidades en la sesión anterior, y les pregunto si han jugado en el parque con alguna nueva estrategia, aparte de las que han realizado el otro día en clase (los niños/as participan activamente en la revisión: muchos se alteran y alzan la voz cuando lo explican. También delatan a quien no seguía las normas de *Juego Bueno*).

- *M.C.A*: Nos introducimos en la sesión explicándoles cada uno de los espacios de acción, y mandándoles que se pongan en tríos (en cada grupo, no hay impedimentos para ponerse de acuerdo en quién se pone en primer lugar en el medio (ya que van a ir rotando), pero el equipo de Berta discute porque ninguna quiere y lo echan a “suertes: piedra, papel y tijera”; y se ponen de acuerdo).

- En cuanto a la actividad “a”: casi todos lo esquivan de izquierda a derecha (posición horizontal), pocos son los que se mueven hacia delante y hacia atrás (posición vertical).

- En la actividad “b”: el alumnado cumple bien las normas de no mover los pies (se lo toman como un reto, de “a ver quién aguanta más y cuentan las esquivas en voz alta, animando al compañero/a a que aguante”). Los compañeros del grupo de Adrián se quejan, porque este hace trampas: Adrián dice “solo me pongo de puntillas y no hago trampas porque los pies no los muevo del sitio, solo levanto los talones”. (Hay grupos muy metidos en la actividad, se observa aprendizaje: buscan amplitud de movimiento).

- La actividad “c”: los que lanzan, tiran siempre hacia las rodillas o la cadera; los que esquivan se mueven horizontalmente casi todos y saltando; pero en otro trío, Natalia se mueve en círculos o en “serpiente”: la pregunto: ¿por qué te mueves así?, me dice: “es mi estrategia para despistar, así no saben dónde voy a ir” (algunos/as copian su estrategia).

- La actividad “d” es la que más complicado les resulta: Pablo se queja porque es más bajo que sus compañeros y estos les tira el balón más alto y ni saltando lo puede atrapar. Otros se acercan totalmente a los extremos, para interceptar más fácilmente el tiro y así que no se llegue a producir (se vuelven a copiar). Después de realizar las cuatro

primeras actividades, nos volvemos a reunir para comentar lo que ha sucedido, puntos fuertes y puntos a mejorar. Les pregunto: ¿tiráis siempre con la mano dominante? La mayoría del grupo dice que sí; pero Álvaro dice que también tira con la izquierda porque en baloncesto le han enseñado a lanzar con las dos manos; ¿Qué formas de lanzamiento hemos utilizado? Los alumnos han practicado los lanzamientos con lo visto en la ficha (**anexo 10.2.5.**): Inés y Carlos muestran interés sobre las reflexiones en cuanto al lanzamiento: dicen “hay que estirar el brazo más o menos, dependiendo de lo que quieras conseguir” y “siempre es bueno engañar-amagar antes de lanzar, así no te quitan el pase”. Después de esto, volvemos al escenario de acción para realizar la última actividad.

- La actividad “e”: se aprecia una implicación personal en el juego, ya que se lo toman como un reto personal: van contando los puntos que tiene cada uno, para saber si ganan al equipo contrario y lo que van haciendo (se implican totalmente). Paro el juego para recordar que lo importante no es dar a cualquier precio, sino ejecutar bien la técnica que hemos practicado para lanzar, porque si no el aprendizaje no existe.

- Volvemos a la práctica: derriban más conos, que los chinos. Y en cuanto a la ejecución del lanzamiento, muchos lanzan con una mano, ya que con las dos manos les cuesta más acertar. Pregunto: “¿Por qué lo hacéis así?” y Claudia dice: “si quiero derribar no puedo lanzar con las dos manos porque tengo menos fuerza que con una y la puntería no es la misma.” Al mismo tiempo, (los que están en la fila esperando su turno, muchos juegan entre ellos pasándose el balón y no ven los lanzamientos de los compañeros/as-Jacobo, Raquel y María).

-Nos volvemos a reunir todos por última vez y comentamos como ha ido la actividad de precisión, les pregunto: “¿Si pensáis antes de lanzar, tenéis más o menos puntería?” (Todos a la vez gritan): “¡mejor pensar!”; Álvaro dice: “también doy un paso hacia delante y guiño un ojo para tener mejor visión del blanco”; “¿Os ha resultado complicado tirar con este balón más pequeño o queréis cambiar a uno más grande?” (Reflexionan): Mercedes dice: “yo prefiero este porque lo agarro mejor porque tengo la mano pequeña, pero si me dan con él me hacen más daño que con uno de vóley”. Silvia contesta: “a mí no me gusta este balón, porque se me escapa”. “Entonces, ¿Preferís cambiar de balón?” (Unos contestan que sí y otros no: dejo que cada uno escoja la forma del balón que les parezca más cómoda para lanzar).

- Tras estas actividades, les digo que vuelvan a jugar a Cementerio, utilizando lo aprendido en la sesión de hoy y teniendo en cuenta sobre todo los lanzamientos y las esquivas que hacen, ya que es el tema que han trabajado hoy. Los alumnos/as se ponen contentos por jugar y están muy concentrados, se nota que este juego les motiva a todos. Y hay algún conflicto sobre si se ha dado o no, pero lo resuelven hablando entre ellos/ellas.

- *M.D.D.*: Finalizamos el juego y hacemos la última asamblea de la sesión; pregunto: “¿con qué mano habéis cogido las vidas cuando la tiraban con una o con las dos manos? y ¿cómo era más fácil de coger?”: María González dice: “yo las cogía con las dos manos a la vez, porque la pelota iba más floja y era más fácil de coger porque la tiraban con dos manos”; Mario dice: “si la pelota iba muy fuerte la cogía con las dos manos porque así no se me escapaba” (dan sus opiniones, pero la mayoría coincide la cogían más con las dos manos, que con una sola). Reflexionamos sobre las esquivas (algunos se agachaban, otros se tiraban al suelo, la mayoría las hacían de forma lateral). Pablo dice: “yo he probado a agacharme para hacerlo de otra manera, pero te pueden dar más fácilmente y tienes que darte la vuelta corriendo”.

- Recordamos las actividades que tienen que hacer en casa (**anexo 10.3.6.**) y que no se les olvide reflexionar en su cuaderno de campo sobre esta sesión. Al dar por finalizada la sesión, los niños y niñas gritan:” ¡Oh, no! ¡Esto me gusta!”.

- **Comienzo la sesión captando su atención recordando lo que hemos practicado en la sesión anterior y preguntando que si lo han practicado fuera del centro (tema: promover lo ya visto en otros ámbitos no escolares). La implicación es positiva y se atreven a dar opiniones y hacer conclusiones críticas. Por tanto, han aprendido y saben en lo que consiste el *Juego Bueno* y para qué sirve.**

- **De acuerdo a la edad que tienen, es fundamental que ellos mismos sepan resolver conflictos de manera positiva sin que intervenga el docente. Por ejemplo: echándolo a suertes (tema: resolución de conflictos de manera autónoma).**

-**En los agrupamientos, decido una división por tríos porque permite que puedan participar más rápidamente y al ser pocos, se fijarán mejor en lo que hace cada uno (tema: experimentación de la acción en una situación más tranquila y autónoma).**

- **El tema a mejorar son los lanzamientos y las esquivas. Y en cuanto a la comprensión y al funcionamiento de las tareas: primeramente, se copian entre los**

grupos y no se aprecia nuevas propuestas para esquivar; pero mediante el transcurso de las tareas, se aprecia una mayor concentración en cada grupo, aportando un mayor movimiento y un diálogo entre ellos generando ideas que cumplan con el objetivo de la tarea.

Además, algunos realizan estrategias individuales a través de sus motivaciones personales y se marcan retos entre ellos: esto hace que se vayan tomando la práctica más en serio. Pero tal vez, algunos, no se estén dando cuenta de que el objetivo no es hacer por ejemplo “diana” a la primera, sino practicar para saber cómo puedo mejorar individualmente esa habilidad y hasta dónde puedo llegar; ya que si no el aprendizaje no existe. Tengo que procurar que las reflexiones grupales ayuden a que entiendan este objetivo (tema: implicación autónoma por parte del alumnado en propuestas de mejora).

- Tras la práctica, el momento de reflexión oral mediante preguntas y respuestas hace que veamos cómo evoluciona el grupo y en qué tengo que hacer más énfasis (anexo 10.2.5.), como por ejemplo: cómo realizar bien un pase, o quienes son los que no atreven a lanzar con la mano “no dominante” porque dicen que no tienen precisión, pero si no practican nunca la van a tener (tema: eliminar miedos).

- Hay un sujeto que me llama la atención, y es Jacobo: me he dado cuenta que este alumno se ha implicado en las tareas propuestas para hoy, pero cuando han jugado a Cementerio poniendo en práctica lo de esta sesión y al igual que en la sesión anterior ante el mismo juego, intentaba pasar desapercibido y solo se dedicaba a esquivar el balón, que no es en lo que consiste el juego (tema: involucración del docente en el comportamiento del alumnado y búsqueda de soluciones).

- En cuanto a las ejecuciones respecto a la técnica, la mayoría tienden a recibir el balón con las dos manos y lanzar con una; y las esquivas suelen ser laterales, pocos saltan o se agachan. Pero comparando esta sesión con la anterior, los lanzamientos se hacen desde diversos sitios, el número de lanzadores ha aumentado, se tiene más en cuenta los aspectos de seguridad pactados y hay más compañerismo (pasan la pelota a personas que no han lanzado nunca y les animan a ello).

- Por último, en la autoevaluación (anexo 10.3.6.): todos coinciden que para esquivar el balón es más fácil desplazarte hacia los laterales (espero que con el

transcurso de las sesiones cambien de opinión, y muchos se atrevan a saltar sin complicaciones).

5.1.3. Sesión 3

(Corresponde con anexo 10.1.7.3.)

- *M.D.E*: Ponemos en la pizarra el tema de hoy “Mejoramos los pases y las recepciones en el juego”. En el momento de encuentro todo ha sido como lo planificado (retomamos dudas y lo que hemos hecho en la sesión anterior, explicación de la sesión de hoy, perfeccionando técnicas (**anexo 10.2.5. y 10.2.7.**); damos paso al calentamiento (**anexo 10.2.2.**)).

- *M.C.A*: Actividad “a”: la mayoría suele pasar con las dos manos, porque dicen que es más fácil recibirlo que con una. Otros pasan con una sola mano y se atreven a saltar cuando la cogen y muchos antes amagan. Les digo que modifiquen las distancias (de menos a más): mediante la práctica, van teniendo un avance en el dominio corporal, ya por lo menos todos se atreven a hacerlo (observo que a Jacobo le cuesta más).

- Actividad “b”: cada cuarteto reparte sus roles y pocos son los que atrapan el balón sin que caiga al suelo. Bárbara dice que tira el balón a poca distancia de la pared, porque así el balón va más fuerte y es más difícil que el compañero lo reciba (mejoran los reflejos). Observo como Álvaro hace amagos antes de lanzar el balón, para despistar a su compañero (el receptor). Aunque son un grupo de trabajo, cada uno se esfuerza individualmente para mejorar lo que ya saben (esta actividad me parece muy constructiva). Me acerco al grupo de Jacobo, y le pregunto que si quiere que participe con él (observo que no se implica en las actividades). En cambio, cuando participa conmigo lo hace mucho mejor. Le pregunto el porqué, y me contesta que no le gusta el juego de “Cementerio” porque siempre le eliminan el primero o le dejan para el final al escoger el equipo (me doy cuenta de que él tiene que mejorar todo lo posible lo que sabe hacer, para sentirse también mejor consigo mismo; ahora entiendo sus distracciones y su actitud durante las sesiones anteriores).

- Actividad “c”: se ve como para la mayoría es más fácil que pase el balón por el aro con el pase indirecto (con bote), dicen que cuanto más cerca está del aro el bote, es más fácil que entre. Victoria dice: “el pase indirecto es más fácil aunque pase por un aro pequeño, porque como da antes en el suelo, dosifica la fuerza y por eso entra”; Carlos dice: “cuanto más cerca bote el balón del aro, más posibilidades hay de que entre.” En

cambio, con el pase directo, Pablo dice: “para tener más precisión en el tiro, es mejor tirar con las dos manos, aunque no vaya tan deprisa”. Con esta actividad, los alumnos no piensan antes de tirar, porque dicen que si no se ponen nerviosos y no aciertan. Tiran practicando cada vez con una mano diferente (motivo a que Jacobo “sin preocuparme del resto” lo intente, y que se esfuerce porque sí que lo sabe hacer). El pase con una mano, hace que tengan más precisión que con las dos, ya que el tiro tiene una dirección más recta, comentan.

- Actividad “d”: los alumnos combinan el lanzamiento de revés con la mano dominante y no dominante, para saber con cuál tienen más precisión y con cuál más fuerza. Los pases de revés, comentan que han sido lo más difícil y a muchos se les escapa la pelota cuando la van a tirar. Jacobo realiza un buen pase de revés, le digo: “¿ves cómo sabes?” (Me sonrío). Ana dice: “continuamente se me escapa el balón al realizar el pase, lo conseguiré”; Bárbara dice: “quiero tirar recto, y se me va para un lado”; Silvia dice: “es más fácil recibir, que lanzar” (cada grupo va comentando lo que están haciendo y la mayoría termina lanzando bien con la mano dominante, ya que es con la que tienen más precisión; Jacobo parece estar más animado y más involucrado en la actividad con el resto de compañeros, creo que lo que le faltaba a este niño es motivación).

- Nos reunimos por última vez, y les decimos que jueguen a cimiterio, con las reglas pactadas de otros días, pero que si quieren también se pueden modificar (pero no quieren cambiarlas). Esta vez reforzamos las habilidades de pases y recepciones: veo motivación y esfuerzo en la ejecución, las recepciones y los pases lo hacen de varias formas, y muchos saltan para interceptar los tiros. Tengo que tener en cuenta que pocas veces habían practicado los pases de revés, de ahí que tenga que profundizar más en el tema y les motivo para que lo realicen, diciéndoles que por ello, daríamos puntos extra (los niños al oírlo lo hacen más a menudo y a los que antes se les escapaba el balón o no se atrevían a hacer, ahora ya no, como era el caso de Jacobo).

- *M. D.D*: Damos por finalizada la sesión aportando opiniones sobre el desarrollo de la práctica y puntos que hay que perfeccionar. Recordamos las actividades que tienen que hacer en el “cuaderno de campo” (**anexo 10.3.8**).

- **El tema de hoy es mejorar los pases y las recepciones. Por tanto, dedico tiempo al repaso de los anexos (10.2.5. y 10.2.7.) pero haciéndoles preguntas de manera oral (así se lo que saben): intento preguntar a los niños/as que no destacan tanto en**

clase para que se involucren más en el grupo, como es el caso de Jacobo y lo hace muy bien (tema: centrar al alumnado y retomar conocimientos ya vistos).

- Todos entienden rápidamente las explicaciones de las tareas, pero su dificultad va ascendiendo y de ahí, tal vez tenga que explicarlo más detenidamente.

- La práctica va teniendo una mayor calidad, ya que van modificando distancias para marcarse sus propios retos y los resultados son de todo tipo (cada uno va a su ritmo). Me parece positivo que hagan esto porque demuestran su confianza; y ya no les digo como agruparse, porque ellos mismos saben lo que tienen que hacer y se organizan entre ellos (se intercambian roles): se nota un compromiso en la acción.

-He decidido ponerme a practicar con Jacobo para saber qué es lo que le pasa (porque se involucra de una manera positiva en las actividades cuando quiere). Y como lo que tiene es rechazo al juego de Cementerio porque siempre le eliminan el primero, intento trabajar con él en las actividades haciendo que vea sus puntos fuertes y motivarle a que lo perfeccione para que así no le eliminen siempre el primero y mejore la confianza en sí mismo y la autoestima. Pero tampoco tengo que estar siempre pendiente de él porque hay más alumnos/as (tema: empatía e involucración por parte del docente para solucionar acontecimientos).

- El alumnado va combinando posibilidades para hacerse con el objetivo de las tareas. Es bueno que intercambien opiniones y busquen diversas posibilidades adecuadas. Me llama la atención, como al ofrecer motivación al alumnado, este te responde con resultados positivos. Pero siempre tengo que tener en cuenta que ellos sepan decir el cómo y por qué lo han hecho, para que sea positiva la acción (tema: búsqueda de progresos personales).

- En esta tercera sesión, ya se nota evolución en las diversas combinaciones de habilidades y la mejora en su técnica. Pero tenemos que seguir perfeccionando los pases de revés con la mano no dominante, que es lo que más les cuesta.

- Jacobo está más motivado porque se da cuenta de lo que ahora sabe hacer y se involucra en el juego.

- Estoy muy satisfecha con la dinámica del grupo; a través de las preguntas y respuestas los niños y niñas participan más, se involucran en las actividades porque luego explican su punto de vista y además, se corrigen los unos a los otros. El participar con ellos, les motiva (tema: puesta en común de resultados).

- En cuanto a la autoevaluación (anexo 10.3.8.), tendría que haber puesto una pregunta sobre qué materiales y sus respectivos tamaños, serían interesantes utilizar (en su opinión) en las actividades que hemos practicado o nuevas propuestas en las tareas (tema: nuevas propuestas de aprendizaje).

5.1.4. Sesión 4

(Corresponde con anexo 10.1.7.4.)

- *M.D.E*: Ponemos en la pizarra el tema de hoy “Ponemos en práctica nuestras habilidades de lanzar, pasar y recibir el balón en una posición dinámica”. Tras este momento de encuentro recordamos lo que hemos practicado sobre las habilidades en la sesión anterior y les pregunto si han trabajado fuera del colegio alguna habilidad (los niños/as participan activamente en la revisión y comentan sus dificultades), por ejemplo: a algunos les resulta aún complicado coger el balón saltando, y a otros les resulta complicado atrapar el balón con la mano no dominante; también comentamos mejoras, como los que no sabían lanzar de revés y al practicarlo en casa, ahora sí que les sale (veo que están totalmente metidos en estas sesiones y que disfrutan aprendiendo a mejorar). Después de hacer una breve explicación sobre las actividades para hoy, empezamos con un calentamiento muy fluido, atento y ordenado (no como otras veces, que estaban hablando y distraídos; Jacobo tienen otra actitud):

- *M.C.A*: Actividad “a”: piensan como espacialmente sería la forma de “el ocho” (observo que hay grupos que no se han enterado muy bien, y vuelvo a explicarles cómo funciona y lo que se pretende). Vuelvo a preguntar: ¿lo entendéis? (todos responden que sí, pero algunos no les veo muy convencidos); por tanto digo a Natalia que se lo explique a los demás, y busca otras formas de explicarlo y ya hay alguno que lo entiende (como Sergio González y Juan Guerra, que antes no les veía muy convencidos). Me quedo observando a un grupo como lo hacen, y los otros tres están debatiendo y explicando a la vez. Un grupo se junta a otro: mientras uno explica, otros ejecutan; pero no les sale. El grupo al que observo en primer lugar, lo consiguen hacer bien. Ana dice: “¡jovar!, ¡es más sencillo si se piensa!”. (Llamo a todos nuevamente para clarificar algún aspecto y vuelven a la práctica; pues intento que la explicación sea rápida y efectiva). Y ahora lo hacen bien.

- Actividad “b”: como con la actividad anterior ha habido algún problema de comprensión, se explica verbalmente cómo funciona y se hace una breve explicación

práctica en ese momento (todos dicen que lo han entendido). Lo entienden unos cuantos, pero la gran mayoría dice “no lo entiendo” (se nota como las actividades van siendo más complejas). Nos vamos a la zona donde hemos colocado los aros y les explico la actividad de manera práctica, haciendo de modelo (al hacerlo visual, en esta ocasión dicen que lo entienden; Jacobo uno de ellos). Y luego, hacemos otro un ejemplo, donde escojo a Jacobo para explicar la actividad. La actividad se lleva a cabo como lo planeado, los niños y niñas disfrutan y manejan diferentes pases y lanzamientos con precisión.

Pero algún niño/a no consigue llegar con su lanzamiento y realizo alguna aclaración sobre como lanzar más lejos con maneras más efectivas: un brazo o ambos (**anexo 10.2.5. y 10.2.7.**). Los niños/as lanzan con una mano (dominante o no), ponen un pie más adelantado que otro y flexionan las rodillas, al igual que giran el tronco; se nota mejoría en la amplitud del brazo y el lanzamiento es más preciso (con el paso de las sesiones, la técnica va siendo mucho mejor).

- Actividad “c”: hay varios grupos que “discuten” sobre cómo repartir los grupos, me acerco a ellos y les digo que así no es como hemos trabajado hasta ahora (inmediatamente dos de ellos se ponen en otro equipo y dicen: “¡ya estamos listos!”). Cada equipo coge su material: tres aros y una pelota, y se ponen a practicar enseguida. Me pongo a ayudar a un grupo porque dicen que tienen menos puntería si los aros se mueven, y yo les digo que cuando juegan a “Cementerio”, su objetivo no suele quedarse quieto. Al contestarles eso, parece que se lo toman más en serio y la actividad empieza a tener sentido ya que muestran más interés.

Alguno no pone el aro completamente vertical y es difícil que la pelota pase por este (Adrián o Pablo). Los grupos, aunque no tengan un control directo del docente, no muestran mucha dispersión, cada uno está metido en la actividad (Alonso, Álvaro y Gonzalo felicitan a Jacobo por la puntería). Pero lo que están haciendo para explicar la siguiente actividad, y una niña se queda atrás jugando con los aros y no presta atención (Claudia). Otros, están botando las pelotas (César y Sergio), y en esta ocasión, para llamar su atención, decido no seguir con la explicación y me callo durante unos segundos (al ver que ellos son el centro de atención, los alumnos anteriormente mencionados piden disculpas). Durante la explicación, una de las niñas recoge los aros y los pone todos juntos para que no estén jugando con ellos, lo cual es positivo (me llama la atención).

- Actividad “d”: al estar el círculo en movimiento, los pases no son tan preciosos y el sujeto que tiene que interceptar el pase parece que lo tiene más fácil que si estuvieran en estático (se muestran activos y metidos en la actividad, ya que buscan despistes, hacen fintas y estrategias con la mirada para saber dónde van a lanzar el balón). Unas veces van más rápido y otras más despacio, pero todos/as hacen diferentes habilidades (lanzamientos de revés y fintas es lo que más porque dicen que así confunden la dirección del balón para que no lo coja el compañero del medio). Aprecio cómo se anticipan al tiro ya que están en movimiento; lo han aprendido.

- Después de unos minutos, paramos a los grupos y nos reunimos para decirles que jugarán a “Cementerio” los últimos minutos que queda de clase con todo lo que han practicado hoy: si comparo esta sesión con la primera, hay evolución por parte de todos los participantes: tanto en la toma de posesión del objeto (ya que algunos no se atrevían), como en su motivación y esfuerzo personal por jugar, como en las estrategias en cada intervención (piensan a quién y cómo deberían pasar el balón para eliminar al adversario).

- *M.D.D*: Pregunto “¿qué es lo que cambiaríais de esta sesión para mejorarla?”; David dice: “en la última actividad a veces había atasco y el círculo no se movía, porque teníamos que estar pendientes de dónde poníamos los pies y dónde estaba la pelota para cogerla, tendríamos que tener en cuenta la seguridad y que no nos parásemos para no tropezarnos” (generalmente, todos son bastante participativos en cuanto a las reflexiones de puntos fuertes y qué mejorar). Los alumnos/as dan respuestas a todas las preguntas planteadas por cada sesión, pero Patricia, Pablo Ramos, David y Alonso hablan entre ellos diciendo que “podían hacer esto en todas las asignaturas para que los profesores tuvieran en cuenta lo que pensamos”, (al oírlo, me sacan una gran sonrisa; parece ser que ha sido productivo). Recordamos que hay que trabajar en el cuaderno de campo la ficha de autoevaluación (**anexo 10.3.9**).

- **El tema a desarrollar de hoy va a consistir en mejorar las habilidades de forma dinámica: me parece interesante variar el modo de perfeccionamiento, porque así practican una misma habilidad desde diferentes perspectivas y hacen que su evolución motriz sea más completa (tema: nuevos métodos de aprendizaje).**

- **En esta sesión, se nota como el alumnado ya está concentrado en lo que tiene que hacer, y el calentamiento (anexo 10.2.2.) lo hacen más rápido y sin interrupciones (tema: motivación y concentración en la tarea).**

- En cuanto a cómo se han desarrollado estas tareas: como les recomendé que practicasen fuera de la escuela, se nota en muchos de ellos una gran mejoría en su técnica y su participación en las tareas (comparándolo con las sesiones anteriores), aunque se tenga que seguir perfeccionando algunos aspectos (tema: mejorar sus capacidades de manera autónoma). Aunque la dificultad de las sesiones al igual que las tareas vaya en orden ascendente, el alumnado responde generalmente bien, pero tal vez tendría que modificar algunos planteamientos en las tareas como la de forma de “el ocho” que era bastante liosa para ellos por la concepción espacial. Pero me llama la atención como los niños/as buscan sus estrategias mediante ejemplos de otros juegos para explicárselo a sus compañeros/as.

- El caso que ocurría al principio con Jacobo de que no mostraba interés al juego de Cementerio, ya está extinguido: ahora mismo parece otra persona, porque se involucra más y hasta se atreve a ayudar a sus compañeros/as cuando algo no les sale.

- También se nota una evolución positiva en las relaciones sociales y en que no se distraen tanto (como al principio): están más motivados y concentrados, porque han visto que sí que han mejorado individualmente sus capacidades cuando juegan a Cementerio. Pero como niños/as que son y que no pueden estar atentos al cien por cien, cuando veo que alguien está despistado: no le llamo directamente la atención, sino que me callo si (soy yo la que estoy interviniendo) para que vea que su comportamiento interfiere de manera negativa en el grupo. Esto lo han repetido los alumnos entre ellos y dan resultados muy óptimos, porque les gusta que cuando intervienen, les escuchen (tema: la atención personal y nuevos métodos de escucha).

- A grandes rasgos, realizar las actividades de manera dinámica les resulta más complicado ya que tienen que estar atentos a diferentes estímulos a la vez y de ahí que su coordinación dinámica general tenga que ser más precisa, que de manera estática.

- La consecución progresiva de las sesiones, hace que la práctica de hoy de “Cementerio” me haya proporcionado como observadora una riqueza motriz (por parte del alumnado) sobre las habilidades específicas. Todos y todas han realizado combinaciones en sus habilidades; y Jacobo ya forma parte del grupo, y disfruta con la actividad.

- En las reflexiones orales ya se puede ver como el alumnado está comprometido con el aprendizaje, y estas son productivas porque hacen que el alumnado ofrezca diversos puntos de vista sobre nuevas propuestas de mejora (tema: exposición de resultados).

5.1.5. Sesión 5

(Corresponde con anexo 10.1.8.)

- *M.D.E*: Después del calentamiento general (**anexo 10.2.2.**), empezamos la sesión explicándoles cómo va a ser la evaluación y cómo tienen que rellenar la ficha de evaluación (**anexo 10.3.10.**). Para ello, se les agrupa de dos en dos (el número uno de la lista con el dos, el tres con el cuatro...y así sucesivamente) haciendo que la clase quede dividida en dos grupos, en donde primero juega uno y después el otro, a “Cementerio”.

- *M C.A*: Durante veinte minutos cada grupo, los niños y niñas del grupo (primero los pares, y luego los impares de la lista) ejecutan diversas habilidades que su observador va apuntando detenidamente contestando a unos ítems (cuántas, cuáles y cómo es su manera de ejecutarlas; y las combinaciones que hacen). Los que tienen el rol de observadores se ponen alrededor del campo de acción para tener una mejor visión de lo que ocurre.

- Como estrategia, cada equipo decide quien se pone en la zona de Cementerio (los que más fuerte y lejos lanzan). Los lanzamientos no son espontáneos, ya que siempre piensan antes de tirar (lo hacen bastante bien y se exigen porque saben que les están observando, no como al principio).

- Ana dice a Carlos: “Carlos da un pase, que se va a acabar el tiempo y aún no has hecho ninguno. ¡Recuerda el juego bueno!” (Es positivo que se preocupen por sus compañeros/as). Inés ha perdido el pase (parece ser que no la ha hecho ninguna gracia y decide quedarse en los extremos del campo, que también son zona de cementerio para eliminar). Observo un progreso en la involucración en cuanto a las combinaciones de las habilidades, ya que antes se apreciaba poco el movimiento.

- Al finalizar este turno, Claudia da a Gonzalo la ficha de evaluación (**anexo 10.3.10.**) y éste dice a Claudia: “ni me he dado cuenta de que me estabas evaluando, estaba tan metido que se me ha olvidado que te lo tengo que hacer”.

- *M.D.D*: Cuando los dos grupos han jugado 20 minutos cada uno, les pregunto: ¿qué os ha parecido la experiencia de evaluaros los unos a los otros? Y ellos me contestan que

les ha encantado, que lo podían hacer siempre en Educación Física, porque se dan cuenta de lo que hacen bien o mal y luego se lo cuentan entre ellos. Además resaltan que aprenden más, de esta manera sobre lo que está bien y en hay que mejorar.

- Cuando les pregunto sobre estrategias, las más comunes son ponerse en los laterales del campo, para que cuando se hacen pases entre ellos muy rápidos, puedan dar a sus adversarios sin tiempo a que reaccionen y así eliminarles lo ante posible porque si no es más complicado. Carlos mira fijamente su evaluación, y Sara que le evaluaba le va explicando cómo tiene que mejorar los lanzamientos (escucha atentamente lo que dice y hablan sobre posibles soluciones).

- Finalmente, ninguno de los dos grupos ha sido eliminado, y les recomiendo que sigan practicando cuando quieran. Ellos dicen que es buena idea (se les ve muy motivados). Les recuerdo que mañana les enseñaré el gráfico de habilidades más o menos utilizadas por cada uno, siguiendo los datos que me habéis proporcionado en la ficha de evaluación.

- Con este sistema de evaluación, el aprendizaje se sigue construyendo y enriqueciendo desde diferentes perspectivas. Según la opinión del alumnado, este método de evaluación lo interpretan como muy beneficioso para ellos, porque aprenden mucho más que con el método convencional (a partir de un examen teórico o a ver quién tiene mejor condición física). Por tanto, se intentará llevar en más ocasiones este método a la práctica.

- En la ficha de evaluación (anexo 10.3.10.), como aspecto común en la observación de los evaluadores, podemos decir que: en lo que más fallan los participantes es que no hacen muchas fintas y tienen que mejorar la puntería; y en lo que más aciertan es que esquivan muy bien y siempre están en movimiento.

- Según los resultados de la tabla y del gráfico de barras de esta práctica (anexo 10.1.8.), el número de habilidades que han ejecutado, de mayor a menor, han sido los siguientes: S.3: Recepciones (137); S.1: Lanzamientos (126); S.2: Esquivas (87); S.4: Pases (64) y S.5: Fintas (26). Por otro lado, todos los participantes han ejecutado en esos veinte minutos algún lanzamiento, siete personas no han realizado ninguna finta, tres personas en las esquivas y en los pases no han realizado ninguna de éstas y una persona no ha recepcionado nunca.

- En base a lo ocurrido, me siento muy reconfortada y satisfecha con lo que han mejorado (cada uno a su nivel), porque veo grandes evoluciones y pases originales

que seguramente no se atreverían (algunos) a hacer si no les hubiéramos practicado en las sesiones anteriores. Es positivo que los sujetos se metan de lleno en la práctica del juego y disfruten con él; en vez de hacer movimientos forzados para que conste en la ficha de evaluación. Por ejemplo, Jacobo no mostraba interés en las actividades porque cuando jugaban a Cementerio le dejaban siempre en segundo lugar y esto hacía que no le motivase ni el juego, ni el jugar (al haber estado pendiente de él y que fuera viendo como era igual de capaz que los demás en mejorar lo que ya sabía hacer, esto ha hecho que mejorase tanto su manera de actuar como su relación social con el grupo; se ha dado cuenta de que sabe y puede hacerlo). Todos han participado y se ve como el juego les gusta porque ponen gran interés en él.

Nuevas propuestas de intervención en el aprendizaje:

- Hay que intentar no hacer varios grupos de diálogos a la vez, porque no nos enteramos de las conversaciones y podemos dejar de lado cuestiones interesantes.
- En vez de hacer una explicación conjunta sobre en qué consiste cada una de las tareas antes de comenzar la acción, tal vez sería conveniente hacer cada explicación al inicio de cada tarea.
- Al trabajar en grupos, sería conveniente que en algún momento uno tuviera el rol de observador, para que explicase a los demás los puntos fuertes o débiles que existen.
- Aunque la participación de los tríos es positiva; en vez de ellos, yo misma tendría que haber hecho algunas agrupaciones para que hubiera una mejor compensación, ya que algunos grupos tienen un nivel motriz más alto que otros. Y por tanto, se podrían ayudar entre ellos.
- Hay que intentar que todos participen, y eliminen ese miedo a lanzar y no dar.
- Tal vez tendría que haberles dejado que ellos mismos escogiesen el material desde el principio, y no haberlo hecho yo para que me explicasen el porqué de su elección.
- En la recogida del material, algunos se escaquean y hay que procurar que no siempre lo hagan los mismos.
- Hay que poner énfasis en el tema de seguridad, ya que no siempre se tiene en cuenta.
- El docente debe estar pendiente de que todo el alumnado alcance unos objetivos propuestos, pero tampoco hay que estar pendiente solo de unos pocos, porque si no dejamos de lado al resto del grupo (hay que procurar conseguir un equilibrio).

- Si quisiéramos dar una nota exacta a cada participante, teniendo en cuenta el número de habilidades que ha realizado, sería interesante aumentar el tiempo a una hora (aproximadamente) para que diese más tiempo a desarrollar más cantidad de habilidades, y el sistema de puntuación lo podríamos llevar a cabo de esta manera, a través de una “regla de tres”: se suma conjuntamente la puntuación de todas las habilidades ejecutadas, este dato se multiplica por 5 (por el número de habilidades en total) y el resultado se divide entre 3’526 (en este caso equivaldría a un 5, según la media entre los resultados que poseemos).
- Al finalizar la Unidad Didáctica, sería interesante que el alumnado ofreciese ideas sobre nuevas tareas para poderlas llevar a cabo en el aula (según los contenidos trabajados), en vez de que las planifique el docente, para que así éste pueda hacer un método de evaluación diferente en donde se viese lo que practican y para qué lo practican según la opinión del alumnado.
- En vez de hacer una Unidad Didáctica dividida en sesiones y teniendo siempre en cuenta un tiempo determinado para cada apartado, podríamos hacer “una Gran Lección” donde no exista esta división en el tiempo, y donde los participantes (dependiendo de cómo fuese su ejecución) serían los que darían por finalizada la sesión (el ritmo de la clase en cuanto a las tareas, lo marcarían ellos y ellas, y no el docente).
- Y por último, podría haber realizado un gráfico en la primera sesión (sobre cómo y cuantas habilidades ejecutaban), para que vieran su evolución motriz y así lo pudiesen comparar con el gráfico de la última sesión de evaluación.

EXPOSICIÓN DE LOS RESULTADOS DE LA INTERVENCIÓN

- El alumnado de quinto curso de Educación Primaria sabe que para mejorar su acción en el juego de Cementerio, es preciso practicar las habilidades que hemos considerado principales, como son: lanzamientos, pases, recepciones, esquivas y fintas (entre otras). A través de unas actividades previas, se han potenciado, y esta mejora la obtenemos de manera indirecta cuando se realizan otros juegos en los que desarrollamos esas habilidades determinadas, donde el compromiso personal de cada sujeto, hace que la práctica educativa sea positiva.
- Todo el alumnado ha identificado habilidades, aunque no todos (primeramente), han sido capaces de dar una explicación adecuada del concepto.
- Proponerles que se agrupasen con las personas que se sintiesen que iban a trabajar mejor para así aprender, dio mejores resultados que si se agrupan con sus estrechas amistades. Esto produjo un respeto mutuo y a que se ayudasen entre ellos para superar limitaciones.
- Las modificaciones de las normas del juego, ha sido más difícil que se pusiesen de acuerdo, ya que cada uno de ellos tenían una opinión personal y por ello, todas las cuestiones eran válidas.
- El desarrollo de la técnica ha evolucionado de manera progresiva y positiva. Esto se ha producido gracias a su involucración personal y al método de aprendizaje por descubrimiento.
- El aprendizaje por descubrimiento facilita a crear personas más autónomas y conscientes en la adquisición de sus conocimientos. Esta metodología, complementándose con la intervención de preguntas y respuestas, ha facilitado a que después de cada práctica, el sujeto tenga un concepto personal de sus posibilidades y limitaciones, además de involucrarse en posibles motivaciones e intereses reales. También, se ha procurado llevar a cabo una organización en el trabajo autónomo de cada escolar, para que el aprendizaje se pueda prolongar en el tiempo lo máximo posible y tengan un recurso de consulta, como es el “cuaderno de campo”.
- En el primer momento de acción, es indispensable generar la máxima atención y motivación para que sepan como intervenir en las actividades propuestas, ya que

la ansiedad con la que bajan al aula de Educación Física y sus ganas de jugar, propician a la distracción.

- La habilidad que más les ha costado mejorar han sido los pases de revés y en algunos casos las fintas, ya que no las habían practicado en años anteriores.
- Cuando el niño o niña supera el obstáculo que le produce una habilidad, genera en él/ella una motivación y superación consciente para conseguir nuevos propósitos.
- La implicación de cada sujeto, en el juego con carga emocional de “Cementerio”, es un factor a tener en cuenta, ya que hizo que en un principio apareciera una inestabilidad a nivel emocional, como nerviosismo, conduciendo en diferentes ocasiones a una respuesta no deseada, si la comparamos con un ambiente en el que el sujeto no tenga tanta presión (como en este caso fue la sesión de evaluación).
- Me he dado cuenta que conocer el nivel motriz de los participantes, es un aspecto a tener en cuenta a la hora de realizar las fichas de trabajo para el alumnado en mi propuesta de aprendizaje. Los resultados al respecto, aportan un seguimiento más claro y concreto de la actividad propuesta y de las características motrices personales de cada sujeto. Además, nos podemos basar en ello, ya que nos pueden aportar posibles planteamientos de mejora en un futuro.
- En general, todo el alumnado ha mejorado su nivel de competencia, que ha sido posible gracias la involucración motriz en cada sesión, percibiéndolo sobre todo en los resultados de la intervención final. Con ello, se pretende animarles a que lo sigan practicando en otros ámbitos (no sólo en el escolar), enriqueciéndose de nuevos métodos lúdicos, para así seguir jugando mejor a “Cementerio”.

ANÁLISIS DEL ALCANCE DEL TRABAJO Y DE LAS OPORTUNIDADES O LIMITACIONES DEL CONTEXTO EN EL QUE HA DE DESARROLLARSE

Tras realizar este trabajo académico a través de mi intervención como futura maestra, he podido experimentar que educar en el área de Educación Física Escolar, no

es tan fácil como se piensa en un primer momento; ya que al igual que en otras áreas, no todo lo que se aprende es educativo.

Por ello, nosotros como maestros debemos llevar a cabo nuestra función, para conseguir junto con el alumnado ese proceso de enseñanza y aprendizaje que les aporten conocimientos perdurables para toda la vida, el cual les convierta en ciudadanos activos en la sociedad. Según Eisner (1987, p. 65) dice que “aprender puede reducir la mente tanto como expandirla”; por ello, nosotros tenemos que ser capaces de que el niño o niña disfrute y quiera aprender.

Este trabajo me ha aportado dos puntos de vista diferentes, los cuales considero importantes, saber poner en práctica con el alumnado. Por un lado, expreso mi capacidad en la intervención educativa, dando respuesta a preguntas como: qué, cómo y cuándo y por qué enseñar y evaluar en la Unidad Didáctica planificada. Y por otra parte, al llevar esto a la práctica, he podido experimentar cómo se adquiere y de qué manera evolucionan los conocimientos por parte de los alumnos y alumnas, contrastándolo y basándome en los conocimientos que he adquirido durante este Grado, entre otras circunstancias. Es decir; con esto he obtenido otro punto de vista sobre cómo y con qué métodos enseñar en este área (dejando de lado la enseñanza tradicional).

En cuanto a las oportunidades y limitaciones sobre mi competencia en el Grado, durante esta formación, me he dado cuenta de que el valor del docente no se mide en su sabiduría extrema, sino en la capacidad de comunicarse con el niño o niña. La dedicación, el espíritu de superación y la motivación personal por tu profesión, serán factores claves para fortalecer un aprendizaje a largo plazo, donde el escolar sea consciente del valor de su adquisición.

Finalmente, gracias a mi experiencia como alumna y mi aportación con este trabajo académico, he podido extraer estas premisas que considero fundamentales para ejercer como una buena maestra, y para seguir avanzando con la finalidad de conseguir una educación mejor para todos y todas.

CONSIDERACIONES FINALES, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Para realizar este trabajo se ha tenido que profundizar en algunas teorías relacionadas con la Educación Física Escolar, las cuales han servido para orientarme en

la elaboración del tema principal, como por ejemplo: cuál es la relación existente entre el juego y la Educación Física, qué contenidos son los que intervienen en el juego, qué clasificación encontramos en las habilidades y cuáles forman parte del juego escogido de “Cementerio” y por último, cómo interviene el currículum oficial de Castilla y León sobre lo que se debe enseñar y lo que tiene que alcanzar el alumnado acorde a su edad, en cuanto a los contenidos de habilidades motrices y juego.

Desde el punto de vista como futura maestra especialista, con este trabajo he decidido llevar a cabo como tema principal, tres pasos esenciales para enriquecer la práctica docente: en primer lugar, realizar un relato en cada sesión aporta tener matices concretos de lo sucedido en el aula; en segundo lugar, analizar los matices que consideramos más significativos, hace que nos demos cuenta de lo pretendemos conseguir y que podamos intervenir en otro momento desde otra perspectiva más adecuada, o también, da lugar a nuevas propuestas para mejorar el objetivo de ese aprendizaje. Todo esto, considero que facilita a crear nuevas intervenciones que hagan que el aprendizaje sea más completo para todos los participantes (tanto docentes como alumnado).

En cuanto a mi competencia profesional sobre la planificación didáctica y sus resultados, podría decir que: la calidad del juego en las tareas para la mejora de las habilidades específicas es visible, ya que objetivamente se puede apreciar la evolución y el rendimiento motriz de los participantes desde la primera sesión hasta la última, y por tanto la mejora en la ejecución del movimiento y la técnica, también se ve modificada con el transcurso de estas sesiones. Pero como cada persona tiene un nivel de ejecución diferente, en un mismo espacio encontramos múltiples significados. Las adaptaciones por lo tanto, ayudan a que cada uno mejore la habilidad, teniendo en cuenta sus posibilidades, y fomentando a que cada persona consiga su objetivo (sin repercutir en miedos o pérdidas de tiempo) para desembocar en un juego interesante para todos.

Teniendo en cuenta a diversos teóricos del juego, sobre el tema este trabajo, podemos decir que al igual que en el juego intervienen tres aspectos (-CAI) como determina Parlebás (2001); también por medio del juego (en este caso, “Cementerio”), mejoramos las relaciones socio-afectivas entre los participantes; así como, el aumento en la participación de los jugadores, la búsqueda por realizar nuevas estrategias mediante la técnica practicada, la motivación personal... todo ello teniendo en cuenta que indirectamente, las relaciones sociales, la normativa, la colaboración, el respeto, el

saber escuchar o la seguridad hace que partamos de la base de *Juego Bueno* (García Monge, 2011).

Los temas referentes al *Juego Bueno* también aportan mejorar la acción motriz de cada persona y no sólo temas sobre valores sociales. Estaremos hablando de un *Juego Bueno* si el alumnado puede dar respuesta al juego planteado; en cambio, hay que tener en cuenta que si la dificultad motriz del niño o niña es muy descompensada (muy grande o muy pequeña) el juego no podrá ser bueno porque no lo podrá realizar adecuadamente en relación al resto (Famose, 1992).

Para concluir, de acuerdo a la edad de los participantes y según la ley educativa, esta propuesta es interesante ya que es importante que el alumnado alcance ciertas habilidades específicas que le servirán para su desarrollo personal a lo largo de su vida. Con este trabajo educativo (al igual que otros), considero que puede llamar la atención a otros docentes especialistas, ya que pocas veces se trabajan las habilidades en el juego en el área de la Educación Física Escolar, para así jugar mejor a dicho juego. De ahí, sería interesante escoger otras habilidades para mejorar dicho juego, o proponer un juego diferente para que los sujetos puedan perfeccionarlo motrizmente y así jugar mejor.

LISTA DE REFERENCIAS

- Alarcón López, F., Ureña, F., Ureña Ortín, N. y Velandrino Nicolás, A.P (2006). *Las habilidades motrices básicas en Primaria: Programa de intervención*. INDE. Barcelona. Cita a Jordi Díaz (1999, p. 50) en la evolución de la actividad motriz de la Educación Primaria.
- Bores Calle, N. J. (2006). El cuaderno del alumno como herramienta potencialmente útil para mejorar los procesos de enseñanza, aprendizaje y evaluación. *Revista Educación Física y Deporte*, 10 (25), 23-47.
- Chaverra Fernández, B. E. y Uribe Pareja, I.D. (2007). *Aproximaciones epistemológicas y pedagógicas a la Educación Física. Un campo de construcción*. Funámbulos. Madrid. 202.
- Díaz Lucea, J (1999). *La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas*. INDE. Barcelona.
- Dougherty, N.J (1985). *Educación Física y Deportes*. Riverté. Barcelona.
- Eisner, W.E (1987). *Procesos cognitivos y currículum: una base para decidir lo que hay que enseñar*. Martínez Roca. Barcelona.
- Famose, J.P (1992). *Aprendizaje motor y dificultad de la tarea*. Paidotribo. Barcelona.
- Fernández García, E., Gardoqui Torralba. y M^a L; Sánchez Bañuelos; F (2007). *Evaluación de las habilidades motrices básicas*. Inde. Barcelona.
- García Monge, A. (2011). Construyendo una lógica educativa en los juegos en Educación Física escolar: "el juego bueno". *Ágora para la educación física y el deporte*, Vol. 13, N^o. 1, (Ejemplar dedicado a: Creación y modificación de juegos motores), 35-54.
- García Monge, A. (2004). *Desarrollo curricular del juego motor reglado en Educación Física escolar: estudio de casos en el segundo ciclo de Primaria*. Tesis doctoral inédita, Universidad de Valladolid, Palencia.
- García Monge, A. y Rodríguez Navarro, H. (2007). Dimensiones para un análisis integral de los juegos motores de reglas. Implicaciones para la Educación Física. *Revista Educación Física y Deporte*, volumen 25, N^o1, 83.
- García, J. (1996). El cuaderno de seguimiento. *Cuadernos de pedagogía*, 244, 17-19.

- Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa del 8/2013 de 9 de diciembre. En Boletín Oficial de Castilla y León, núm. 117, de 20 de junio de 2014.
- Martínez de Haro, V (2004). *Libro de texto del alumno: Educación Física*. Paidotribo. Barcelona
- Parlebás, P (1987). *Perspectivas para una Educación Física moderna*. Málaga: Unisport.
- Parlebás, P (2001). *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz*. Paidotribo. Barcelona.
- Prieto Vascón. M. A. (2010). *Habilidades motrices básicas*. Nº37 ISSN 1988-6047. Cita a Sánchez Bañuelos (1984) a través de: http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_37/MIGUEL_ANGEL_PRIETO_BASCON_01.pdf
- Rüssel, A (1970). *El juego de los niños*. Herder. Barcelona: A través del artículo de: García Monge, A; Rodríguez Navarro; H. (2007).
- Sánchez Bañuelos, F (1992). *Bases para una Didáctica de la Educación Física y el Deporte*. Gymnos. Madrid.
- Sánchez Bañuelos, F (1984). *Didáctica de la Educación Física y el Deporte*. Madrid: Gymnos.
- Sánchez Bañuelos, F (1975). *Orientaciones para la programación de la Educación Físico Deportiva en la E.G.B*. Didascalía. 52
- Vaca Escribano, M.J. (1996). ¿Qué enseñar que merezca la pena en el área de educación física durante la educación primaria? *Revista de educación*, 311, 135-156.
- Vaca Escribano, M. J. y Varela Ferreras, M. S (2008). *Motricidad y aprendizaje: El tratamiento pedagógico del ámbito corporal (3-6)*. Graó. Barcelona.
- Vaca Escribano, M. J (1996). *La Educación Física en la práctica en Educación Primaria: planificación, desarrollo y análisis de unidades didácticas*. Asociación cultural “Cuerpo, Educación y Motricidad”. Palencia.
- Vygotsky, L.S (1989). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Grijalbo.

ANEXOS

10.1. PLANIFICACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

Título: “Mejoro mis posibilidades en el juego de Cementerio: desarrollo de Habilidades Específicas en tercer ciclo de Educación Primaria”

10.1.1. Justificación

A través de las actividades planificadas, los niños y niñas mejoran las habilidades de lanzamientos, pases, recepciones, esquivas y fintas, con la finalidad de que muchas veces se utiliza el juego para trabajar las habilidades de los deportes, pero rara vez se trabajan éstas en los juegos para que los niños y niñas jueguen mejor, en este caso a “Cementerio”.

Considero que esta intervención merece la pena, ya que según el Boletín Oficial de Castilla y León y acorde a la edad de los participantes (10-11 años), éstos ya han consolidado unas habilidades básicas; y por ello, damos paso a lograr las habilidades específicas (relacionándolo con los objetivos y contenidos planificados) para así fomentar a su perfeccionamiento a lo largo de toda su vida, partiendo de esta propuesta educativa.

10.1.2. Contextualización

Esta Unidad Didáctica está destinada para alumnos y alumnas de tercer ciclo de Educación Primaria, en concreto para quinto curso de esta etapa educativa. Más concretamente, está planificada para unos 25 alumnos y alumnas (12 niños y 13 niñas), pudiendo variar el número de alumnado, sin que afecte a los objetivos, contenidos y metodología que se desarrolla con estos.

La puesta en escena de esta Unidad Didáctica está programada para comenzar el día 8 de abril de 2015 (impartiendo tres sesiones por semana) y finalizar el 24 de abril de 2015.

10.1.3. Objetivos

- Saber que significa habilidad motriz y su identificación en la práctica.
- Lograr una mejora en las habilidades motrices específicas de los sujetos, en base a los lanzamientos, pases, recepciones, esquivas y fintas, con la finalidad de realizar distintas combinaciones.

- Lograr un proceso de aprendizaje basándose en la autoformación, en el que personalmente el alumnado se interese por mejorar su técnica y elaborar nuevas estrategias, con el fin de que les permita mejorar esas habilidades.
- Conseguir un acuerdo entre todos los participantes sobre las normas, limitaciones del campo y materiales, teniendo en cuenta las relaciones y la seguridad con la finalidad de establecer un *Juego Bueno*.
- Promover la importancia de los juegos tradicionales, los cuales al pasar de generación en generación, pueden hacerse más ricos motivadamente gracias a las nuevas aportaciones culturales en donde se desarrollan.
- Ser capaz de fomentar la mejora de las relaciones socio-afectivas entre los sujetos, por medio del juego.
- Lograr la máxima atención y motivación por parte de los participantes, para conseguir el mejor desarrollo de la actividad sin repercutir en distracciones.

10.1.4. Contenidos

10.1.4.1. Conceptuales

- La mejora de las habilidades motrices específicas para jugar mejor, en cuanto a lanzamientos, pases, recepciones, esquivas y fintas.
- Conocimiento del *Juego Bueno* y aceptación de sus requisitos.

10.1.4.2. Procedimentales

- Identificación de las habilidades motrices básicas y específicas.
- Aplicación de las nuevas técnicas y destrezas motrices adquiridas para desarrollarlas en la vida cotidiana.
- Autoconocimiento del nivel de competencia personal, para superar las limitaciones y buscar estrategias que permitan alcanzar el objetivo propuesto.

10.1.4.3. Actitudinales

- Interés personal en la divulgación de los juegos tradicionales para erradicar su extinción.
- Confianza en sus propias posibilidades de ejecución y respeto hacia todos los participantes.

10.1.5. Temporalización

Se analizan cinco sesiones (la última destinada a la evaluación), donde cada una de ellas tiene una duración de cincuenta y cinco minutos (aproximadamente), durante dos semanas; tres clases por semana.

10.1.6. Metodología

El método de aprendizaje que se lleva a cabo en esta Unidad Didáctica está basada en un “aprendizaje por descubrimiento” (Vaca Escribano, 1996); complementándose con la sucesión de preguntas y respuestas por parte del docente y del alumnado. El alumnado tendrá la oportunidad de ir trabajando a su ritmo, sin comparaciones y brindando la originalidad de cada participante en cada estrategia, al igual que fomentando a que se logre en el niño o niña una motivación, satisfacción y felicidad personal que dé cabida al alcance y mejora en las habilidades motrices específicas para jugar mejor (García Monje, 2004). Lo cual, facilita al sujeto desarrollar su motricidad conscientemente y sabiendo cómo, cuándo y por qué lo quieren alcanzar, así como adquirir técnicas (nuevas formas de movimiento) para jugar mejor, perfeccionando las habilidades y proponiéndose estrategias (tanto individuales, como grupales) para combatir lo antes posible a sus contrincantes (en la sesión de evaluación jugando a “Cementerio”) sacando la emocionalidad del juego, y ser partícipes en la resolución de “problemas/dificultades” planteados por el docente.

Siguiendo la metodología de Vaca Escribano (1996) referida a sus análisis y vídeos detallados sobre las prácticas educativas, decidí resaltar como punto principal de la intervención un análisis al respecto en el transcurso de las sesiones, considerando qué acontecimientos me llamaban la atención y su importancia para la vida, en base a estos tres momentos de aprendizaje: *Momento de Encuentro*, *Momento de Construcción del aprendizaje* y *Momento de Despedida*, porque determinan diferentes estadios de acción fijados en la planificación didáctica, los cuales responden al qué, cómo y cuándo enseñar y evaluar (Vaca Escribano y Varela Ferreras, 2008).

Las sesiones llevadas a cabo tienen el mismo modelo de esquema de acción, basándose en lo siguiente:

- *Momento de Encuentro*: lo considero la base de la sesión, ya que el docente explica al alumnado en lo que va a consistir la sesión a través de una breve introducción, dando lugar a los objetivos que queremos alcanzar y a los contenidos que vamos a adquirir. Sin olvidar efectuar un calentamiento para la prevención de lesiones durante la misma.

- *Momento de Construcción del Aprendizaje:* se ejecutan las actividades propuestas diseñadas para buscar de manera progresiva la implicación personal de cada sujeto, la cual considero necesaria para centrarles de forma directa y ascendente en tareas de mayor exigencia y calidad, y en determinados momentos se para la acción para hacer una breve asamblea general en donde comentamos cómo se está desarrollando la acción y se puedan realizar las correcciones oportunas, así como profundizar en temas en los que el alumnado tenga dudas. En un primer momento, he considerado esencial hacer la primera sesión destinada a recordar los puntos esenciales que determinan el *Juego Bueno* y a la identificación de las habilidades motrices que se desarrollan con éste, en el juego de “Cementerio” mediante la participación global de todos los participantes. Seguidamente; la segunda, tercera y cuarta sesión está destinada a mejorar las habilidades motrices específicas de lanzamientos, esquivas y fintas, recepciones y pases; y lanzamientos, pases y recepciones en movimiento (primero de forma estática y después dinámica). La finalidad es conseguir en la práctica del juego final, en la medida de lo posible, los objetivos propuestos y lo aprendido o mejorado durante las sesiones. Es decir; mediante esta metodología, pretendo dar respuesta a las características que determina el resultado del juego de “Cementerio”, como son las siguientes: eliminar sus inseguridades, mantener un estado de concentración, tener la oportunidad de mejorar según su ritmo y nivel personal, cooperar los unos con los otros, respetarse mutuamente, saber escuchar y aceptar nuevas ideas; y en cuanto a los aspectos técnicos: mejorar la velocidad a la que va dirigido el móvil, precisión en la puntería en donde aterrice el objeto, coordinación óculo-manual y coordinación dinámico general para dar y evitar ser dado, técnicas de agarre y de lanzamientos, control corporal...y sobre todo atreverse a hacerlo⁶.
- *Momento de Despedida:* representa los últimos minutos para concluir la sesión con la recogida del material y para captar su atención se lleva a cabo una reflexión oral y grupal sobre cómo ha transcurrido la clase, qué se ha mejorado con respecto a las sesiones anteriores, puntos débiles a mejorar, puntos fuertes y

⁶ Identificamos el concepto de “atreverse a hacerlo” siguiendo los relatos, experiencias y explicaciones en las prácticas educativas según García Monge (2004, p. 415) en su tesis doctoral; en cuanto al tema de habilidades en el juego, con el fin de que los niños y niñas puedan conseguir un progreso personal, más que mejorar en él.

nuevas propuestas de intervención. Las fichas realizadas en cada sesión y los comentarios al respecto, tendrán que adjuntarlo en su “cuaderno de campo”, como un sistema de aprendizaje autónomo y de evaluación. También lo podemos focalizar como un medio de consulta para el futuro.

Como material complementario, el “cuaderno de campo” o “cuaderno del alumno”, lo considero esencial en la práctica educativa, ya que siguiendo la idea de Bores Calle (2006), en él se registran las posibilidades individuales y nos obsequia con un seguimiento y contraste en la mejora de sus habilidades motrices desde el inicio hasta el final de la Unidad Didáctica.

Es decir, Chaverra y Uribe (2007) sostienen lo siguiente, siguiendo a Bores Calle (2006):

Un cuaderno respetuoso con la idea de un profesor autónomo y creador de currículum que permite cierta participación del alumno en la construcción de su aprendizaje; y que colabora en cierta medida para que los aprendizajes surjan de la acción y la reflexión de lo hecho y dicho en clase y no de las páginas de un libro. (p.202).

La quinta y última sesión estará dirigida a la evaluación, donde el alumnado va a tener dos tipos de roles: observadores-evaluadores y ejecutores motrices. Estos, completarán una “tabla-informativa” con el fin de evaluar al otro sin la presencia del docente. Esta propuesta dinámica, será provechosa para ellos ya que se darán cuenta de lo que han aprendido y mejorado en cuanto a su técnica, y en la búsqueda autónoma y cooperativa de la táctica relacionándola con el desarrollo de las habilidades motrices específicas para perfeccionar el juego.

Por último, desde el punto de vista como observadora, el método que emplee para realizar el análisis sobre la acción, se basa en una visión objetiva sobre la interpretación de la realidad motriz, cognitiva y social de los escolares, relacionándolo con lo estudiado durante el Grado, en cuanto a la tarea docente.

10.1.7. Actividades

10.1.7.1. Sesión 1

Momento de encuentro:

- 1- Los alumnos/as se cambian el calzado para la entrada en el gimnasio o polideportivo.
- 2- A continuación, hacemos una asamblea para explicarles lo que vamos a hacer en esta sesión. Comenzamos preguntándoles: ¿Qué es una habilidad? (y que nos den su

opinión). Podemos decir que: una habilidad es una facultad que tenemos los seres humanos para lograr un objetivo de una forma adecuada y sin mucho esfuerzo.

El alumnado necesita saber este concepto, para que puedan identificar las habilidades que se desarrollan mientras juegan y para introducirles en lo que va a ser el tema principal en todas las sesiones: “mejoramos las habilidades en el juego para jugar mejor al juego de Cementerio”.

3- Como el alumnado ya sabe en lo que consiste el *Juego Bueno*, recordamos en común todos los puntos importantes que conlleva (**anexo 10.2.1.**), ya que lo necesitaremos en todas las sesiones para la UD, y hacemos que nos expongan sus normas para desarrollar por primera vez en esta sesión como jugarían al juego de “Cementerio”.

4- Por último, en esta fase se realiza un calentamiento general y específico para evitar lesiones (**anexo 10.2.2.**).

Momento de construcción del aprendizaje:

1- Para que no haya discusiones sobre la manera de agrupar los grupos, concretamos entre todos agrupar los dos equipos en pares e impares. Y empiezan a jugar al juego de “Cementerio”, con el objetivo personal de ir identificando las habilidades que desarrolla cada jugador y teniendo siempre en cuenta las características de *Juego Bueno* que hemos recordado previamente. Después de esta primera toma de contacto, nos reunimos y uno por uno, vamos poniendo en común qué habilidades motrices básicas y específicas que hemos desarrollado durante el juego (**anexo 10.2.3.**) y quiénes si y no las han desarrollado para tener una visión más general de cómo es el desarrollo motriz de la clase y que todos al final podamos y nos atrevamos a desarrollar la habilidad deseada.

2- Incentivamos a que el niño o niña se haga cuestiones internas antes de lanzar y les motivamos a que contesten a unas preguntas-ficha de evaluación (**anexo 10.3.4.**).

3- Teniendo en cuenta los aspectos anteriores, volvemos a la práctica del juego. Recordando lo estudiado sobre el *Juego Bueno*, les decimos que pueden modificar las dimensiones del campo, las normas, cambiar el balón (material) en cuanto su forma o peso, o que cada equipo tenga en cuenta la modificación de los agrupamientos en cada campo para trabajar las estrategias y ponerlo en práctica para la mejora en las posibilidades de participación. En cuanto a la implicación del *Juego Bueno*, y al respecto de las normas y la mejora de la participación en los grupos, el alumnado puede pactar en común, que cuando se realice un número concreto seguido de esquivas en un

equipo (no tiene que ser siempre el mismo participante), se salvará a uno de los participantes de su equipo que se encuentre en el cementerio. Recogemos entre todos el material.

Momento de despedida:

Hacemos una asamblea y comentamos brevemente en voz alta y en común: ¿cómo ha sido la experiencia con el juego?, ¿qué se podría mejorar?, ¿por qué y cómo hacerlo?, ¿qué contenidos hemos aprendido hoy? En aspectos generales: ¿qué hemos aprendido?, ¿qué nos ha llamado la atención?...

Todo esto, lo deben apuntar en casa en su “cuaderno de campo” y pegar las fichas trabajadas.

Finalmente, se les introduce/explica lo que vamos a trabajar en la próxima sesión. Recogen el material y se asean.

10.1.7.2. Sesión 2

Momento de encuentro:

1- Los alumnos/as se cambian el calzado para la entrada en el gimnasio o polideportivo.
2- A continuación, hacemos una asamblea para explicarles lo que vamos a hacer en esta sesión (los escenarios de acción están ya preparados para que cada alumno o alumna pueda introducirse en la sesión lo más rápido posible). Comenzamos recordando lo que hemos trabajado en la sesión anterior en la pizarra, aspectos a tener en cuenta en el *Juego Bueno* y la identificación de las habilidades que intervienen, teniendo en cuenta los aspectos técnicos (**anexo 10.2.5.**), ya que en ésta sesión nos va a servir para poder seguir construyendo aprendizajes que nos permitan mejorar nuestras habilidades en el juego de Cementerio.

Nos introducimos en esta segunda sesión explicándoles que el tema principal de hoy es mejorar las habilidades motrices específicas de lanzamiento y esquiva.

3- Para conseguirlo, nos agruparemos por tríos, para intentar que cada componente del equipo tenga diferentes roles e ir rotando mediante los 5 espacios de acción. Cuando un grupo haya terminado ese espacio, esperará su turno para ir completando el recorrido.

4- Por último, en esta fase se realiza un calentamiento general y específico para evitar lesiones (**anexo 10.2.2.**).

Momento de construcción del aprendizaje:

1- Teniendo en cuenta la sesión anterior, cómo jugaron, qué habilidades básicas y específicas identificaron, qué tácticas y qué técnicas utilizaron, hoy agrupamos a la

clase en ocho grupos de tres componentes cada uno (en un grupo habría cuatro personas) para mejorar el lanzamiento y la esquivas mediante estas actividades divididas por 5 espacios de acción (irán rotando):

a)-El participante que se encuentre en el medio, deberá esquivar lanzamientos picados frontales y diagonales pasados por sus compañeros/as durante 10 lanzamientos.

b)-Esquivar el balón en una posición estática teniendo en cuenta los pies, así que el resto del cuerpo sí que se puede mover. Se contarán las esquivas que hace cada compañero/a y cuando uno falle, al mover los pies, pasará el turno a otro jugador/a.

c)-Sin que los lanzamientos sean picados, hay que esquivar el balón de una forma dinámica en cualquier dirección, durante 10 lanzamientos por los compañeros/as.

d)-Los compañeros/as de los extremos deberán pasarse el balón a la altura de la cabeza, y el jugador del medio tendrá que evitar su recepción. Se realizarán 10 lanzamientos, al jugador/a que le cojan el pase, pasará a estar en la posición central.

e)-En dos bancos tendremos varios objetos que deberán derribar. En el primer banco se pondrán cuatro conos separados unos de otros, para derribarlo hay que hacerlo de uno en uno, y no vale derribar por rebote. Y en el segundo banco habrá cinco chinos separados unos de otros. Para conseguir derribar los objetos adecuadamente, tendrá que ser primero por medio de un lanzamiento alto y no en dirección horizontal y en segundo lugar con un lanzamiento en picado (las dos formas se pueden ir combinando). Cada uno de los participantes puede ir variando en la distancia de tiro, ya que estará especificada con cinta aislante. Cada participante tendrá dos oportunidades en cada banco. Recogemos entre todos el material.

2- Después de estas actividades, cada grupo deberá rellenar una ficha en la que habrá una serie de preguntas a modo de autoevaluación de la práctica realizada (**anexo 10.3.6.**), y tendrán que tener en cuenta los aciertos y los fallos, para saber en dónde practicar más. Cuando hayan rellenado la ficha en casa, se la entregarán al profesor/a en la próxima sesión.

3-Por último, jugamos nuevamente a “Cementerio”, pero poniendo en práctica lo mejorado en la sesión de hoy (lanzamientos y esquivas).

Propiciamos en el alumnado a que cambie la mano para lanzar y que experimente sensaciones.

Momento de despedida:

Hacemos una asamblea y comentamos brevemente en voz alta y en común: ¿cómo ha

sido la experiencia con el juego?, ¿qué se podría mejorar?, ¿por qué y cómo hacerlo?, ¿qué contenidos hemos aprendido hoy? En aspectos generales: ¿qué hemos aprendido?, ¿qué nos ha llamado la atención?... Todo esto, lo deben apuntar en casa en su “cuaderno de campo” y pegar las fichas trabajadas.

Finalmente, se les introduce/explica lo que vamos a trabajar en la próxima sesión. Recogen el material y se asean.

10.1.7.3. Sesión 3

Momento de encuentro:

1- Los alumnos/as se cambian el calzado para la entrada en el gimnasio o polideportivo.
2- A continuación, hacemos una asamblea para explicarles lo que vamos a hacer en esta sesión y comenzamos recordando en la pizarra lo que hemos trabajado en la sesión anterior, lanzamientos y esquivas, teniendo en cuenta tanto la práctica motriz, como las fichas realizadas y los aspectos técnicos practicados (**anexo 10.2.5.**), ya que en ésta sesión nos va a servir para poder seguir construyendo aprendizajes que nos permitan mejorar nuestras habilidades en el juego.

Nos introducimos en esta segunda sesión explicándoles que el tema principal de hoy es mejorar las habilidades motrices específicas de pase y recepción. E indirectamente practicaremos la habilidad de fintar, ya que los engaños al contrincante permite en muchos casos lograr un pase que previamente era dificultoso de ejecutar con un fin positivo. Además, se practicarán diferentes tipos de agarre de balón y su forma de recepcionarlo (**anexo 10.2.7.**).

3- Para conseguirlo, nos agruparemos por tríos, para intentar que cada componente del equipo tenga diferentes roles e ir rotando mediante los 5 espacios de acción. Cuando un grupo haya terminado ese espacio, esperará su turno para ir completando el recorrido.

4- Por último, en esta fase se realiza un calentamiento (**anexo 10.2.2.**).

Momento de construcción del aprendizaje:

1- Se agrupan los alumnos en grupos de tríos, en algunas actividades la ejecución es de dos personas, por lo tanto; se haría esa actividad dos o tres veces intercalando los participantes para que todos puedan poner una percepción en la ficha sobre lo que han percibido. Los alumnos/as irán pasando por los 5 espacios de acción como en la sesión anterior practicando el pase, la recepción y fintas:

a)-En parejas, pasa el balón a tu compañero, primeramente de una forma alta, incentivando a que salte para cogerle (ya que no puede salir de la línea marcada); y en

segundo lugar el pase tiene que dirigirse desde la altura del pecho hacia el exterior (ya que tampoco puede salir de la línea marcada). En este caso, se irán rotando los participantes hasta que todos hayan estado una vez como observadores.

b)-Uno de los participantes lanza el balón a otro (ellos escogen a que distancia pasan el balón), y éste otro tiene que lanzar el balón a la pared, para que el tercer participante pueda recepcionarlo sin que toque el suelo. Se irán combinando los tamaños de los balones y la distancia más o menos alta de tiro a la pared.

c)-Los tres participantes, tienen que pasarse el balón entre ellos, pero el balón tiene que pasar por dentro de unos aros que estarán en medio de los tres sujetos. Asimismo, pueden negociar las recepciones: primero con una mano, y luego con ambas; o las direcciones de lanzamiento. Primeramente el balón no tiene que tocar el suelo (pase directo); y en la segunda ronda, al pasar el aro tiene que dar un bote en el suelo (pase indirecto).

d)-Los tres componentes se ponen en una perspectiva de triángulo, y quien tenga el balón tiene pasárselo hacia el otro compañero pero de revés. Los pases se pueden hacer o más altos o más bajos, dependiendo a que altura esté la posición de las manos a quién va dirigido.

e)-Los participantes de los extremos deberán pasarse el balón e intentar que el que se encuentra en el medio no les intercepte el móvil, ejecutando en cada pase una serie de fintas o amagos para despistar a su compañero/a en la dirección de dicho pase. No se harán más de 10 lanzamientos seguidos y si se intercepta el pase, se cambiará la distribución de los participantes.

Recogemos entre todos el material.

2- Después de estas actividades, cada grupo deberá de rellenar una ficha en la que habrá una serie de preguntas a modo de autoevaluación de la práctica realizada (**anexo 10.3.8.**), y tendrán que tener en cuenta los aciertos y los fallos, para saber en dónde practicar más.

Cuando hayan rellenado la ficha se la entregarán al profesor/a.

3- Por último, jugamos nuevamente a “Cementerio”, pero poniendo en práctica lo mejorado en la sesión de hoy (pases y recepciones).

Propiciamos en el alumnado a que cambie la mano para lanzar y que experimente sensaciones.

Momento de despedida:

Hacemos una asamblea y comentamos brevemente en voz alta y en común: ¿cómo ha sido la experiencia con el juego?, ¿qué se podría mejorar?, ¿por qué y cómo hacerlo?, ¿qué contenidos hemos aprendido hoy? En aspectos generales: ¿qué hemos aprendido?, ¿qué nos ha llamado la atención?...

Todo esto, lo deben apuntar en casa en su “cuaderno de campo” y pegar las fichas trabajadas.

Finalmente, se les introduce/explica lo que vamos a trabajar en la próxima sesión. Recogen el material y se asean.

10.1.7.4. Sesión 4

Momento de encuentro:

- 1- Los alumnos/as se cambian el calzado para la entrada en el gimnasio o polideportivo.
- 2- A continuación, hacemos una asamblea para explicarles lo que vamos a hacer en esta sesión (los escenarios de acción están ya preparados para que cada alumno o alumna pueda introducirse en la sesión lo más rápido posible).

Comenzamos recordando lo que hemos trabajado en la sesión anterior en la pizarra, pases y recepciones, teniendo en cuenta tanto la práctica motriz, como las fichas realizadas y los aspectos técnicos practicados (**anexo 10.2.5.**), ya que en ésta sesión nos va a servir para poder seguir construyendo aprendizajes que nos permitan mejorar nuestras habilidades en el juego.

Nos introducimos en esta segunda sesión explicándoles que el tema principal de hoy es mejorar las habilidades de lanzamiento, pase y recepción en movimiento. Les explicaremos diferentes tipos de agarre de balón y la forma de recepcionarlo en movimiento (**anexo 10.2.7.**).

- 3- Para conseguirlo, nos agruparemos por tríos, para intentar que cada componente del equipo tenga diferentes roles e ir rotando mediante los 4 espacios de acción. Cuando un grupo haya terminado ese espacio, esperará su turno para ir completando el recorrido.
- 4- Por último, en esta fase se realiza un calentamiento general y específico para evitar lesiones (**anexo 10.2.2.**).

Momento de construcción del aprendizaje:

- 1- Se agrupan los alumnos/as en grupos y les decimos que se agrupen teniendo en cuenta que: “con quien se agrupe debe de hacerlo para ayudarse en común a mejorar y no para distraerse”.

Los alumnos/as irán pasando por los 4 espacios de acción practicando lanzamientos,

pases y recepciones en movimiento:

a)-En grupos de 6 personas (4 grupos): deberán pasar con la mano el balón a su compañero/a haciendo un circuito en forma “de ocho” en movimiento.

Los alumnos/as que quieran, podrán hacer la misma actividad, pero haciendo el circuito de espaldas, pasando de revés (se puede meter una pelota más).

b)-En grupos de 5: los 5 componentes se colocan a la misma altura en línea (cada uno siendo una posición: 1º,2º,3º, 4º y 5º), tendrán que avanzar hacia delante hasta llegar cada uno a su base correspondiente (que estará marcada por aros). Primero saldrá el 1º jugador, y antes de llegar a su base y parar, ya tiene que haber salido el 2º jugador para recibir el balón en movimiento hasta llegar a su base, cuando llega a su base, este se para y pasa el balón a el 3º jugador que ya estará en movimiento para recepcionar el balón y así sucesivamente. Cuando el quinto jugador llegue a su base, se para y hace un lanzamiento hasta la primera base donde se encuentra el 1º jugador (pero ya es otra persona), y el juego continúa sucesivamente avanzando por todas las bases. Las bases estarán a distinta distancia entre las cinco calles, y la distancia a recorrer no serán más de 10 metros.

c)-En cuartetos: dos de los componentes tendrán uno y dos aros (de diferentes tamaños) cada uno. Uno de ellos lo sujetará con los brazos extendidos por encima de la cabeza y el otro, sujetará dos aros cada uno agarrado por una mano a diferentes alturas, deberán moverse con desplazamientos laterales (de izquierda a derecha por la línea marcada). Otro componente, tendrá el rol de pasar amagando el tiro al otro sujeto. Su finalidad es tirar a su lugar de posición el móvil, pero intentando que el receptor no sepa en qué dirección vaya el tiro y así sea más difícil recepcionarlo sin que caiga al suelo. Si el receptor no ha caído el balón al suelo, podrá lanzar hacia los aros e intentar meter el balón dentro del aro. Si lo consigue, cambiamos los roles entre los cuatro participantes para que todos puedan probar cada habilidad.

Se marcarán diferentes distancias para hacer diana, y así probar nuevos retos.

d)-Se divide la clase en dos, y se hacen dos grupos (12-13 personas cada uno). En cada grupo: todos los participantes menos dos personas harán un círculo amplio, y estas dos personas se colocarán dentro del círculo intentando coger los pases y lanzamientos que van a hacer sus compañeros/as los unos a los otros. El círculo debe estar continuamente en movimiento (poniéndose de acuerdo entre todos/as qué dirección van a escoger en primer lugar, y luego modificarla) combinando cualquier habilidad (saltos, amagos...),

pero siempre trabajando los pases, lanzamientos y recepciones (picados, frontales y altos).

Cuando uno de los participantes, que está en el centro, alcance uno de los balones (puede haber varios balones de distintos tamaños), se cambiará el rol entre esos jugadores. Recogemos entre todos el material.

2- Después de estas actividades, cada grupo deberá de rellenar una ficha en la que habrá una serie de preguntas a modo de autoevaluación de la práctica realizada (**anexo 10.3.9.**), y tendrán que tener en cuenta los aciertos y los fallos, para saber en dónde practicar más y qué deben mejorar (se puede hacer en casa).

Cuando hayan rellenado la ficha se la entregarán al profesor/a.

3- Por último, jugamos nuevamente a “Cementerio”, pero poniendo en práctica lo mejorado en la sesión de hoy (lanzamientos, pases y recepciones en movimiento).

Momento de despedida:

Hacemos una asamblea y comentamos brevemente en voz alta y en común: ¿cómo ha sido la experiencia con el juego?, ¿qué se podría mejorar?, ¿por qué y cómo hacerlo?, ¿qué contenidos hemos aprendido hoy? En aspectos generales: ¿qué hemos aprendido?, ¿qué nos ha llamado la atención?...

Todo esto, lo deben apuntar en casa en su “cuaderno de campo” y pegar las fichas trabajadas. Recogen el material y se asean.

10.1.8. Evaluación (Sesión 5)

“¿Qué hemos mejorado?”: Esta evaluación la realiza cada alumno y alumna (valorando la acción de su compañero/a) rellenando la ficha de seguimiento de una manera objetiva (**anexo 10.3.10.**); teniendo en cuenta el número y la calidad de las habilidades que se ejecutan.

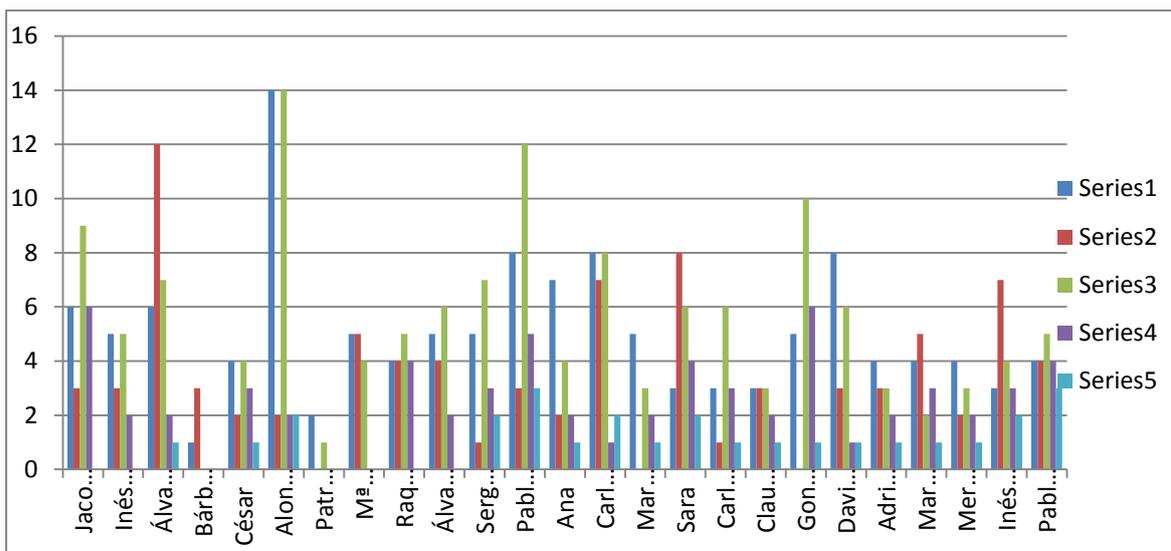
El docente, evalúa mediante el análisis de la acción el proceso de enseñanza-aprendizaje (como por ejemplo, los objetivos conseguidos o no conseguidos), teniendo en cuenta los criterios de evaluación y estándares de aprendizaje que dicta el Boletín Oficial de Castilla y León (2014). La evaluación también tiene una parte subjetiva ya que cada escolar debe aportar qué conocimientos va adquiriendo en cada sesión y su opinión crítica al respecto. Finalmente, Todo ello valorando cualitativamente su actitud, la intervención en las preguntas y respuestas y en la práctica motriz; y sobre todo, la realización de las tareas en el “cuaderno de campo”.

Resultado de la evaluación:

Jacobo	6	3	9	6	0
Inés N.	5	3	5	2	0
Álvaro N.	6	12	7	2	1
Bárbara	1	3	0	0	0
César	4	2	4	3	1
Alonso	14	2	14	2	2
Patricia	2	0	1	0	0
Victoria	5	5	4	0	0
Raquel	4	4	5	4	0
Álvaro P.	5	4	6	2	0
Sergio P.	5	1	7	3	2
Pablo R.	8	3	12	5	3
Ana	7	2	4	2	1
Carlos Rey	8	7	8	1	2
Marina	5	0	3	2	1
Sara	3	8	6	4	2
Carlos R.	3	1	6	3	1
Claudia	3	3	3	2	1
Gonzalo	5	0	10	6	1
David T.	8	3	6	1	1
Adrián	4	3	3	2	1
Maria V.	4	5	2	3	1
Mercedes	4	2	3	2	1
Inés Z.	3	7	4	3	2
Pablo Z.	4	4	5	4	3

1.Lanzamiento 2.Esquivas 3.Recepciones 4.Pases 5.Fintas

Figura 1: Recopilación de los datos cuantitativamente de la ficha de evaluación en el juego de Cementerio en la quinta sesión.



Leyenda: S.1: Lanzamiento (azul oscuro); S.2: Esquivas (rojo); S.3: Recepciones (verde); S.4: Pases (morado) y S.5: Fintas (azul claro).

Figura 2: Gráfico comparativo de habilidades desarrolladas en la quinta sesión.

10.2. FICHAS INFORMATIVAS DE CADA SESIÓN

10.2.1. Juego Bueno (para todas las sesiones)

SEGURIDAD	RELACIONES	INTERVENCIÓN PERSONAL	NORMATIVA
<ul style="list-style-type: none"> -Quitarse todos los objetos que tengamos en el cuerpo y con el que nos podamos hacer daño (anillos, relojes, etc.). -No golpear en la cabeza y los tobillos en el lanzamiento. -Intentar, cuando se pueda, guardar una distancia de seguridad con el compañero para chocarnos lo menos posible. -El balón no puede ser duro. -Respetar las tres reglas de oro: no 	<ul style="list-style-type: none"> -No buscamos dar siempre a los mismos. -No salvamos a los compañeros con los que tengamos más afinidad. -Si se produce un golpe mal dado a un compañero/a, se le pide perdón, de manera seria y consecuente. -Nos ayudamos entre todos los miembros del equipo. -Respetamos las diferencias entre participantes. -Buscamos la mejora del equipo. 	<ul style="list-style-type: none"> -Buscar soluciones a conflictos. -Mostrar interés por la práctica aunque no nos esté saliendo como lo esperado. -Mejora individual. -Saber ganar y perder. -Actitud tolerante y de respeto a los demás. 	<ul style="list-style-type: none"> -El campo se divide en dos mitades, todo ello señalado por cintas con distancias equivalentes entre los dos grupos. -Si el balón te golpea directamente en el cuerpo sin bote previo en el suelo y no lo logras coger, estás dado. Si se coge el balón en el aire, puedes salvar a un compañero o eliminar al que te lanza. -El golpeo ha de realizarse en estático. -Al haber dado a un jugador, este se dirige al cementerio, puede

hacemos daño, no permitimos que nos hagan daño y tampoco que otros hagan daño.			<p>recibir la pelota en cualquier momento, siempre de un compañero.</p> <p>-Variante: si da a alguien del equipo contrario se salva y vuelve con su equipo.</p> <p>-El juego termina cuando el último jugador de un equipo esquiva el número de lanzamientos que hayan pactado en común antes de comenzar el juego, dando como ganador al equipo que más jugadores mantenga sin ser dados.</p>
--	--	--	--

10.2.2. Calentamiento (para todas las sesiones)

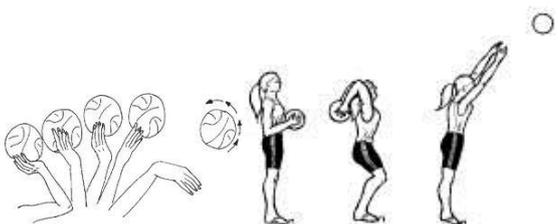
MOVILIDAD ESTÁTICA (en círculo)	MOVILIDAD DINÁMICA (por el espacio)
Circunducción de tobillos, rodillas (con los pies juntos y no más de 90° para que haya rotación), cadera, abrimos y cerramos brazos, cuello (no 360°) y sentadillas (10).	Rodillas arriba- la vuelta dando en los glúteos
	Desplazamiento lateral de ambos lados
	Alternar brazos hacia arriba y hacia abajo
	Desplazamiento en carrera

10.2.3. Identificación de habilidades (sesión 1)

HABILIDADES	¿CUÁLES SE HAN TRABAJADO?
<i>SALTAR</i>	Ej: SI o NO
<i>ESQUIVAR</i>	
<i>FINTAR/ AMAGAR</i>	
<i>EQUILIBRIO</i>	
<i>ANTICIPARSE</i>	
<i>GIRAR</i>	
<i>EMPUJAR</i>	
<i>PASAR</i>	
<i>LANZAR</i>	
<i>RECEPCIONAR</i>	
<i>RODAR</i>	
<i>LEVANTAR</i>	

10.2.5. Tipos de lanzamientos-agarres para lanzar mejor el balón (sesión 2)

TIPOS DE LANZAMIENTOS-AGARRES PARA LANZAR MEJOR EL BALÓN
--

<p>POSICIÓN DE LAS MANOS PARA RECEPCIONAR EL BALÓN Y EVITAR QUE SE TE CAIGA</p>	 <p>Para agarrar correctamente el balón, sitúa tus manos por detrás de él, sobre todo, cuando lo recibas en alto, así no se te caerá al suelo.</p>
<p>RECEPCIÓN DEL BALÓN CON LAS MANOS ABIERTAS</p>	 <p>Para recibir el balón de frente, forma una “W” uniendo los dedos pulgares e índice de ambas manos.</p>
<p>AGARRE DEL BALÓN CON UNA SOLA MANO O CON LAS DOS, DEPENDIENDO DE SU TAMAÑO</p>	 <p>Agarre del balón con una o dos manos.</p>
	 <p>Para lanzar el balón alto con una o dos manos, puedes seguir las indicaciones que ves en el dibujo de la parte de arriba.</p>

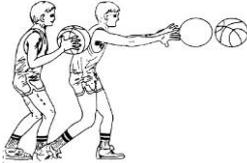
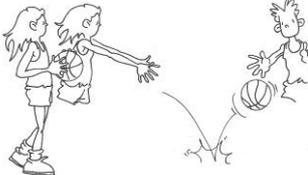
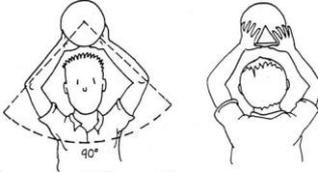
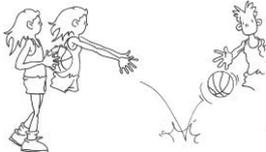
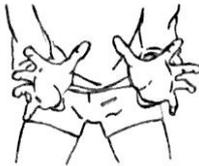
Conceptos:

Si nos referimos a **la técnica** en el ámbito del deporte; podemos decir que la técnica es un procedimiento que lleva a cabo el ser humano, en el cual usa las extremidades de su cuerpo para lograr como objetivo obtener un resultado determinado al hacer algo, con el fin de que ese método utilizado en el movimiento sea más eficaz que otros. Se puede adquirir por medio de la práctica requiriendo para su adquisición ciertas habilidades y destrezas desarrolladas previamente.

“Se entiende por **táctica** al comportamiento racional, regulado sobre la propia capacidad de rendimiento del deportista y sobre la del adversario, así como sobre las condiciones exteriores, en un encuentro deportivo individual o en equipo” (Weineck, 1988). Por tanto, intervienen: las capacidades cognitivas, las habilidades técnicas y la capacidad psico-física del individuo.

10.2.7. Tipos de pases y recepciones para lanzar mejor el balón (sesión 3)

TIPOS DE PASES Y RECEPCIONES PARA LANZAR MEJOR EL BALÓN

<p>PASES CON LAS MANOS</p>	
	<p>Pase de pecho</p> 
	<p>Pase picado con una mano</p> 
	<p>Pase picado con dos manos</p> 
	<p>Pase en alto con dos manos</p> 
<p>POSICIÓN DE LAS MANOS EN LAS RECEPCIONES DE BALÓN</p>	<p>Pase en alto con una mano</p> 
	<p>Pase de revés</p>  <p>Recepción pegado al cuerpo</p>



10.3. FICHA DE AUTOEVALUACIÓN POR SESIÓN

10.3.4. (sesión 1)

Nombre y Apellidos:

Todos y todas nos hacemos cuestiones internas antes de lanzar el balón en el juego de Cementerio, para intentar tener una percepción más clara de qué manera puedo dar al objeto o persona (en este caso) deseado; o por otro lado, intentamos averiguar a dónde van a lanzar el balón, para evitar estar en esa posición y que no nos den.

Contesta a las preguntas de la forma más sincera posible y da tu opinión personal:

- ¿Diferencias lo que es la técnica y la táctica en un juego?
- ¿Qué táctica harías por ejemplo para evitar ser dado? Y ¿qué táctica harías para dar al mayor número de adversarios posibles?
- ¿Qué tienen en común la habilidad y la táctica (estrategia)?
- Al respecto de esto: ¿qué hemos puesto en práctica mediante el juego anterior, de “Cementerio”?
- ¿Qué habilidades has realizado?
- ¿Cuál es la que repites más a menudo?, ¿Y la que menos?
- Si te has fijado en un compañero/a ¿Cuál es la que nunca has practicado en la sesión de hoy?

10.3.6. (sesión 2)

Nombre del grupo:					
	Qué es lo que te resulta más fácil para esquivar el balón: ¿Saltar lo máximo posible, o desplazarte hacia los laterales?	¿Qué impedimentos has encontrado cuando tenías que esquivar el balón sin poder mover los pies?	¿En qué altura se te da mejor pasar el balón? ¿Y en la peor?	Al esquivar un balón lateralmente, ¿el balón pasa cerca o lejos?, ¿Qué crees que es más adecuado?	¿Qué conos has golpeado antes, los que están más o menos cerca de tu posición? ¿Por qué? ¿Aciertas si tiras sin pensar?
Componente 1					
Componente 2					
Componente					

3					
Componente 4					
	Poner qué se nos da bien/mal-actividad (a)	Poner qué se nos da bien/mal -actividad (b)	Poner qué se nos da bien/mal -actividad (c)	Poner qué se nos da bien/mal -actividad (d)	Poner qué se nos da bien/mal -actividad (e)
Componente 1					
Componente 2					
Componente 3					
Componente 4					

*Tabla de ejemplo; se utiliza el mismo modelo (parte inferior) con las sesiones de evaluación posteriores.

10.3.8. (sesión 3)

Nombre del grupo:					
	¿Notas alguna diferencia a la hora de recepcionar el balón en el suelo y cuando lo haces en el aire?	Como recepciones mejor el balón en estático: ¿si tiene una mayor o menor velocidad?; ¿Qué recepciones mejor, un balón más o menos pequeño?	¿Crees que es importante estar atento a la dirección del balón cuando lo vas a recibir? ¿Es necesario mirar hacia donde tienes que tirar para tener puntería?	¿Aseguras mejor el balón sólo con los brazos o utilizando el cuerpo? ¿Cómo crees que se te puede escapar más fácilmente?	Es más fácil hacer amagos: ¿por el lado dominante o no dominante? En los pases con amagos, por dónde reaccionas antes ante el pase: ¿pases altos, o bajos?

10.3.9. (sesión 4)

Nombre del grupo:				
	¿Te resulta más complicado pasar de revés si avanzas de espaldas?	¿Es más fácil recepcionar de forma estática o dinámica?; ¿Prefieres pasar en carrera o no?	¿Te resulta más difícil tener puntería si la diana está en movimiento?	¿Manejas mejor el móvil (en pases, lanzamientos y recepciones) si su dimensión es más pequeña?

10.3.10. Ficha de evaluación de los observadores (sesión 5)

	NOMBRES DE LOS EQUIPOS	
Nº de habilidades ejecutadas	1:	2:
Lanzamientos:	Ej: II (2 lanzamientos)	
Esquivas:		
Recepciones:		
Pases:		
Fintar/amagos:		
Nombre/s del observador: ¿A quién evalúas?:		
<u>OBSERVACIONES:</u> ¿En qué falla?		
¿En qué acierta?		
Además de las anteriores, ¿Realiza otras habilidades?; ¿Y combinaciones? ¿Podrías decir una?		