

COMPARATIVA ENTRE UN ESTILO DE
ENSEÑANZA-APRENDIZAJE TRADICIONAL Y UN
ESTILO COGNOSCITIVO

TRABAJO FIN DE GRADO



Universidad de Valladolid

4º Grado Educación Primaria. Mención Educación Física

Curso académico: 2016-2017

Alumno: Vanesa Arranz Martínez

Tutor: Juan Manuel Gea Fernández

RESUMEN

El Trabajo Fin de Grado que se expone a continuación muestra una comparación de estilos de enseñanza-aprendizaje, con el objetivo de descubrir ventajas e inconvenientes de ambos, valorar cuál de ellos es más adecuado para el desarrollo de la UD diseñada y observar las principales diferencias entre ellos. Para este análisis se ha escogido el estilo de enseñanza de mando directo, asignación de tareas, y el estilo cognoscitivo, descubrimiento guiado. Para poder observar el funcionamiento de ambos estilos de enseñanza-aprendizaje se ha optado por elegir un deporte desconocido por los alumnos, el ultimate, para que todos los escolares del aula partieran de la misma base y ver cómo los diferentes estilos que estamos estudiando se comportan, sin verse influenciados por los conocimientos previos de los alumnos. Finalmente hemos podido alcanzar todos los objetivos planteados con el presente trabajo, llegando a la conclusión final de que todos los estilos de enseñanza-aprendizaje tienen sus ventajas e inconvenientes, por lo que es necesario conocer diferentes estilos, así como su dinámica y tener claro los objetivos que nos planteamos para decantarnos por el uso de uno u otro estilo.

PALABRAS CLAVE

Estilo de enseñanza-aprendizaje, descubrimiento guiado, asignación de tareas, ultimate

ABSTRAC

The final degree Project that is exposed below shows a comparison between two styles teaching-learning, with the objective to find out advantages and disadvantages and find their differences. For this analysis we choose authority direct style, such us assignment of work, and a cognoscitivo style, such us guide discovery. To observe working both styles we choose an unknown sport, the ultimate, because we think that all pupils can leave the same knowledge and we can see how different styles involve in the progress. Finally we can reach all ours objectives. We have become to conclusion that all teaching-learning styles have advantages and disadvantages and is very important know how work each one of them to choose one depending on the objectives ant the pupils in each case.

KEY WORDS

Teaching-learning style, guide discovery, assignment of work, ultimate

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	3
2. JUSTIFICACIÓN.....	3
2.1 Personal.....	3
2.2 En relación con el título de Grado en Educación Primaria.....	5
3. OBJETIVOS DEL TRABAJO.....	6
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	6
4.1 Diferencia entre los conceptos metodología y estilo de enseñanza.....	6
4.2 Estilos de enseñanza.....	7
4.3 Juegos modificados.....	11
4.4 Ultimate.....	12
5. PROPUESTA DIDÁCTICA.....	14
5.1 Introducción.....	15
5.2 Contextualización.....	15
5.3 Objetivos de la UD.....	19
5.4 Contenidos.....	19
5.5 Temporalización.....	20
5.6 Sesiones.....	20
5.7 Evaluación.....	33
5.8 Metodología.....	34
6. ANÁLISIS DE LA PUESTA EN PRÁCTICA.....	35
7. ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	38
8. CONCLUSIONES.....	40
9. PROPUESTAS DE MEJORA.....	42
10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	43
11. ANEXOS.....	45
Anexo 1. Alumnos fabricando sus frisbees.....	45
Anexo 2. Cuestionario inicial.....	47
Anexo 3. Ficha de autoevaluación final.....	48
Anexo 4. Fotos de la puesta en práctica de la UD.....	49

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo fin de grado (TFG) se ha dividido en los siguientes apartados: la justificación, donde se relacionan las competencias adquiridas durante el grado en Educación Primaria con la realización del presente documento. Tras esta aclaración, se procederá a enumerar los objetivos que se quieren conseguir con la ejecución y puesta en práctica de este trabajo y se explicarán los contenidos necesarios para la comprensión del mismo. Una vez comentados todos los aspectos citados, se expondrá la propuesta didáctica que se ha llevado a cabo en el centro educativo, tanto las actividades que se han realizado como los estilos de enseñanza utilizados o los instrumentos usados para evaluar. Para finalizar, se expondrán un análisis de la puesta en práctica así como las conclusiones finales y las propuestas de mejora para futuras puestas en práctica de esta misma unidad didáctica.

2. JUSTIFICACIÓN

2.1 Personal

Con la realización de este TFG, se pretenden tratar varios aspectos relacionados con los estilos de enseñanza-aprendizaje que se utilizan en la asignatura de Educación Física:

Primero es necesario aclarar algunos conceptos, como la diferencia entre metodología y estilo de enseñanza, pues muchas veces tendemos a usarlos indistintamente cayendo en el error de confundir ambos términos.

Después de aclarar estos conceptos, se procederá a realizar una comparativa entre un estilo tradicional, asignación de tareas, en el que el profesor tiene el control total de lo que sucede en clase, frente a un estilo cognoscitivo, como es el descubrimiento guiado. Para realizar esta comparativa, la propuesta para este trabajo, es diseñar una unidad didáctica, en la que las sesiones sean creadas para ser impartidas con los diferentes estilos de enseñanza- aprendizaje, antes mencionados y aprovechando este segundo periodo de prácticas, desarrollarlo para ver las diferencias, tanto en los

resultados de los alumnos, como en el trabajo del profesor. Con la unidad didáctica se trabajará “el ultimate”, un deporte competitivo sin contacto entre jugadores, a través de los juegos modificados.

Tras la puesta en práctica de esta unidad didáctica, se extraerán conclusiones propias y personales sobre ambos estilos, así como el descubrimiento de las ventajas e inconvenientes de los mismos y los momentos en los que pueden resultar más útiles, según los objetivos planteados para cada momento.

El Practicum II se realizará en el colegio público de Navalmanzano (Segovia). El C.E.I.P. “Miguel de Cervantes” es un Centro de Educación Infantil y Primaria, de titularidad pública, dependiente de la Junta de Castilla y León. Es el único centro de la localidad.

Jurídicamente cuenta con 2 unidades de Educación Infantil y 3 de Educación Primaria. En el curso 2016/2017 hay un total de 68 alumnos matriculados, de los cuales 27 corresponden a la etapa de Educación Infantil y 42 a la de Educación Primaria

Debido a que las clases no son muy numerosas, se ha tomado la decisión de juntar los ciclos en un solo curso 1º y 2º comparten aula y tutora, lo mismo sucede con 3º y 4º y los cursos de 5º y 6º tienen horas conjuntas y horas por separado.

Teniendo en cuenta que el colegio solo cuenta con un profesor especialista en Educación Física, siendo este quien imparte dicha asignatura a todos los cursos del centro, también podría ver las diferencias que hay entre trabajar a través de un estilo de enseñanza u otro dependiendo de la edad a quién va dirigida la sesión.

La unidad didáctica será diseñada explícitamente para los cursos 5º y 6º, dado que este profesor especialista es también su tutor y podrá asistir a más clases con ellos, lo que me ayudará a conocer mejor a los alumnos de esta clase.

De acuerdo con el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria, y con la ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León, a lo largo de la unidad didáctica se trabajarán contenidos del bloque 3,

las habilidades motrices.

La elección de este tema se debe al interés que me despiertan los diversos estilos de enseñanza y aprendizaje que hoy en día se usan en los centros educativos. Durante estos años de formación hemos podido conocer muchos de ellos e incluso vivenciarlos y ponerlos en práctica en algunas sesiones con escolares, pero considero este trabajo como una oportunidad para poder realizar una comparación más exhaustiva entre dos estilos diferentes, aprovechando el periodo de prácticas que experimentaré mientras desarrollo este trabajo.

La elección de estos dos estilos de enseñanza no tiene una razón concreta, mi idea es poder realizar una comparación entre estilos opuestos, por lo que me pareció relevante una comparación entre un estilo directivo frente a uno cognoscitivo.

2.2 En relación con el título de Grado en Educación Primaria

Con este trabajo se va a contribuir a desarrollar las competencias del Grado de Maestro en Educación Primaria que se establecen en el Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales.

Con la realización y puesta en práctica de este TFG, puede observarse la consecución de muchos de los objetivos alcanzados a lo largo de este grado. Principalmente, la puesta en práctica de la UD, dejará a la vista si el grado ha conseguido formar a un profesional con la capacidad de desarrollar de manera adecuada la atención educativa a los alumnos, teniendo en cuenta las necesidades de los alumnos y adaptándose a los nuevos retos que surgen en el día a día del aula.

Centrándonos más en el ámbito de la Educación Física, con este trabajo podemos demostrar cómo se desarrollan y evalúan los contenidos del currículo a través de la UD diseñada, sirviendo esto además para adquirir conocimiento práctico en el aula así como experiencia

3. OBJETIVOS DEL TRABAJO

A continuación se enumeran los objetivos que se persiguen con la realización del presente trabajo.

- Conocer las diferencias, a través de la puesta en práctica de una unidad didáctica, de un estilo de enseñanza directivo frente a otro más cognoscitivo.
- Valorar cual de los dos estilos de enseñanza propuestos es más adecuado para la intervención de la UD desarrollada.
- Conocer ventajas e inconvenientes de cada uno de los estilos de enseñanza-aprendizaje empleados.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

4.1 Diferencia entre los conceptos metodología y estilo de enseñanza

Primero se va a proceder a aclarar la confusión existente entre los términos metodología y estilo de enseñanza. Para ello nos basaremos en las definiciones del autor Delgado Noguera (1992), quien define metodología como “conjunto de momentos y técnicas, lógicamente coordinados, para dirigir el aprendizaje del alumno hacia determinados objetivos. En definitiva, el método media entre el profesor, el alumno y lo que se quiere enseñar” (p.12). Y estilo de enseñanza como “una forma peculiar de interaccionar con los alumnos y que se manifiesta tanto en las decisiones preactivas, durante las decisiones interactivas y en las decisiones postactivas” (pp. 37- 38).

Tras analizar estas definiciones, podemos extraer la conclusión de que ambos conceptos son diferentes. Metodología es un término más global, el cual abarca los métodos que utilizamos en la práctica docente, así como el tipo de actividades que realizamos en dicha práctica y los propios estilos de enseñanza, por lo tanto, cuando hablamos de metodología, nos estamos refiriendo a todo cuanto influye en nuestra

manera de dar clase, desde aspectos sencillos como el material del que disponemos o la distribución del aula, hasta aspectos más complejos como los estilos de enseñanza. Cuando hablamos de estilos de enseñanza, nos estamos refiriendo a la manera que tiene el profesor de interactuar con sus alumnos y con la materia que se enseña.

4.2 Estilos de enseñanza

Una vez aclarados los conceptos anteriores, se expondrá, a través de un breve resumen, la variedad de estilos de enseñanza que, podemos ver en el aula hoy en día. . Para comprender todos estos estilos de enseñanza, me voy a basar en la siguiente clasificación de Delgado Noguera (1992):

- Estilos tradicionales: el profesor tiene autoridad y control absoluto sobre la clase, el alumno depende siempre del profesor, ya que tiene que responder a los estímulos del mismo.

Dentro de los estilos tradicionales, podemos diferenciar:

a) Mando directo: el maestro expone la actividad que se va a realizar, así como las normas que deben seguirse para llevarla a cabo. El alumno tiene un papel pasivo, se busca la transmisión de conocimientos, no que desarrollen creatividad. Este estilo permite un control total del comportamiento de los alumnos. El profesor se mantiene al margen de la actividad, no participa en ella. Con este estilo de enseñanza se trata a todos los alumnos por igual, todos deben realizar la misma tarea y de la misma manera.

b) Modificación del mando directo: El profesor sigue siendo quien toma las decisiones, y planifica las actividades, pero encontramos características que lo diferencian del estilo anterior. Se trata de un estilo menos autoritario, cada alumno marca su propio ritmo aunque todos realizan las mismas actividades. También podemos ver algunos feedback del profesor durante el proceso.

c) Asignación de tareas: el docente explica la actividad a realizar y el grupo se organiza teniendo en cuenta las características de esta actividad. Cada alumno comienza a trabajar a su propio ritmo para alcanzar el

objetivo. En este estilo, podemos experimentar a lo largo del proceso, motivación a los alumnos por parte del profesor además de feedbacks.

- Estilos individualizadores: se caracterizan por atender a las características de cada alumno. Dentro de este estilo encontramos varios diferentes:

a) Trabajo por grupos: el docente realiza un diagnóstico previo y se organiza la división de los alumnos por grupos. Los grupos pueden realizarse atendiendo a diferentes aspectos. Una vez realizados los grupos, tantos como sean necesarios, el contenido que se impartirá será el mismo, pero en cada grupo se utilizarán diferentes estrategias, atendiendo a las necesidades de cada uno y cada grupo recibirá sus propios feedbacks.

El profesor sigue siendo quien toma la mayoría de decisiones, pero los alumnos ya pueden desarrollar cierta responsabilidad.

b) Enseñanza modular: consiste en realizar 4 grupos en el aula, atendiendo al nivel de cada alumno, al igual que en el estilo anterior, pero con la novedad de que ahora se requieren dos docentes en clase. Se formaran los grupos mezclando a los alumnos de dos aulas diferentes, es por esto por lo que se necesitan dos profesores y una coordinación de horarios entre ambos aulas.

c) Programas individuales: todos los alumnos siguen un mismo esquema en cuanto a la organización y tareas de clase, pero se realizan de manera individual, es decir las relaciones interpersonales entre los alumnos son nulas, solo se relaciona con el profesor. El profesor es el encargado de planificar, informar y aportar feedbacks a cada uno de los alumnos de manera individual atendiendo a las características y necesidades de cada alumno. Con este estilo de enseñanza se alcanza una individualización total del proceso de enseñanza, pero se pierde el factor social ya que los alumnos no interaccionan entre ellos.

d) Enseñanza programada: Skinner, (1958) fue el primer autor en trabajar este estilo de enseñanza, diseñando una máquina que ayudaba a los alumnos a dirigir su aprendizaje bajo condiciones controladas. Actualmente

este estilo de enseñanza-aprendizaje, se basa en la aportación y explicación de contenido, por parte del profesor, a los alumnos, interrumpiendo este proceso con preguntas o actividades que verifiquen la adquisición de los contenidos, haciendo una comprobación inmediata de las respuestas dadas por los alumnos. De esta manera el profesor puede continuar con su explicación asegurándose de los conocimientos que ya tienen los alumnos, o volver a explicar aquello que no se haya comprendido de manera adecuada.

- Estilos participativos: se basan en implicar a los alumnos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, otorgándoles autonomía y responsabilidad. Dentro de los estilos participativos Delgado Noguera ordenó tres tipos:

- a) Enseñanza recíproca: consiste en organizar a la clase por parejas, y facilitar al alumno experimentar el rol de profesor, siendo ellos quienes aporten y reciban sus propios feedbacks. Al realizarse en parejas, los roles cambian y pueden así experimentar ambos puntos de vista. Este estilo de enseñanza-aprendizaje ayuda a mejorar las relaciones sociales entre los compañeros. El papel del profesor, en este caso, es supervisar y registrar los avances de la clase.

- b) Grupos reducidos: el proceso es el mismo que en el estilo anterior, pero en lugar de distribuir la clase en parejas, se hace en pequeños grupos. No debemos confundirlo con el trabajo por grupos del estilo tradicional. Debido a que la organización ahora es por grupos, se establecen más roles para que todos los alumnos tengan un papel (evaluador, observador, el/los que realizan la tarea...)

- c) Micro-enseñanza: la clase se divide en grupos, y en cada grupo se elige un capitán, el cual será el encargado de mantener contacto con el profesor. El capitán tiene que organizar a su grupo para alcanzar los objetivos de las actividades propuestas por el maestro.

- Estilos cognoscitivos: trabajan la indagación y experimentación del alumno, ayudan a desarrollar la creatividad de los mismos y, además, ayuda a los alumnos a trabajar la seguridad en sí mismos a través de la toma de decisiones.

- a) Descubrimiento guiado: el profesor es el encargado de diseñar una tarea y exponerla en clase, para que los alumnos investiguen y experimenten. El docente puede plantear preguntas que ayuden en la búsqueda de los alumnos.

- b) Resolución de problemas: de nuevo, el profesor plantea un objetivo/pregunta general. Los alumnos desarrollarán su creatividad buscando la manera de llegar hasta este punto. No hay una única respuesta válida, por lo que los alumnos desarrollan su creatividad.

Una vez que conocemos todos los estilos de enseñanza que podemos utilizar en nuestra aula, hemos decidido centrarnos en dos para la proyección didáctica de este trabajo. Para poder realizar un buen análisis comparativo entre los dos estilos, es necesario indagar más sobre ellos, por lo que a continuación, basándonos en diferentes autores, analizaremos las diferentes características de ambos estilos concentrándonos en el ámbito de la Educación Física.

- **ASIGNACIÓN DE TAREAS**

Martín-Pérez y Barba (2016) comparan varios estilos de enseñanza, destacan que en la asignación de tareas, el protagonismo del proceso de enseñanza aprendizaje recae en el docente, siendo este quien planifica, diseña, organiza y evalúa las actividades que se desarrollan durante la sesión. Uno de los aspectos más relevantes de este estilo de enseñanza, que explican dichos autores en su artículo, es que “la implicación cognitiva y socio-afectiva del alumnado es muy baja.” (p, 9)

Por su parte, Ramírez y Noguera (1999) defienden que la asignación de tareas mejora el tiempo útil de la práctica, lo que hace que el alumno disponga de más tiempo para dedicar a la práctica motriz. También señala, que este estilo de enseñanza, puede ser muy adecuado en clases numerosas, ya que facilitará la actuación del docente.

- **DESCUBRIMIENTO GUIADO**

De nuevo, los autores Martín-Pérez y Barba (2016), explican que el descubrimiento guiado implica al alumno a nivel cognoscitivo, es decir le ayuda a aprender nuevos conocimientos y comprenderlos. El docente plantea un reto que los alumnos deben alcanzar para seguir planteando diferentes actividades. Para superar estos retos, los alumnos se organizan en grupos. Con este estilo de enseñanza, se establece una relación directa entre profesor y alumnos, ya que las preguntas o actividades que plantea el profesor conllevan una serie de actuaciones por parte de los alumnos, de manera que se crea una comunicación constante y directa.

Al contrario que Ramírez y Noguera (1999), quienes consideran que la asignación de tareas mejora el tiempo útil de la práctica, también denominado tiempo de compromiso motor, Martín-Recio (2003), tras realizar una comparativa entre un estilo de enseñanza de mando directo y otro de descubrimiento guiado, declara que tras su estudio ha comprobado como el tiempo de compromiso de motor es mayor en las clases donde se actúa bajo el estilo de enseñanza de descubrimiento guiado. Cabe destacar que este autor reconoce haber utilizado una muestra pequeña por lo que los resultados obtenidos podrían variar si la muestra aumentase.

4.3 Juegos modificados

Devís y Peiró (1992), definen el juego modificado como “una abstracción global simplificada de la naturaleza problemática y contextual de un juego deportivo.” (p. 340)

Giménez (2001), expone que los juegos modificados surgen por la necesidad de superar la tendencia a mecanizar los movimientos para conseguir una técnica perfecta en un deporte, dejando paso a la parte táctica, que posteriormente nos llevará a la técnica. Este tipo de juegos pretende adquirir las habilidades necesarias para cualquier deporte de una manera lúdica, generando así una motivación por parte del alumno hacia

el deporte. Los juegos modificados ofrecen la comprensión de la táctica de un deporte, a través de la indagación y la resolución de situaciones de juego que les invita a la reflexión.

Corredor (2007) comenta que “La utilización de los juegos modificados, como estrategia didáctica encaminada a la iniciación deportiva, representa la alternativa más global y efectiva. Esto es debido a que centra el proceso en el alumnado independientemente de las habilidades técnicas que posea” (p. 129)

4.4 Ultimate

En el presente trabajo, vamos a centrarnos en trabajar un deporte de invasión a través de los juegos modificados. Antes de comenzar a practicar juegos para comprender la lógica interna de dicho deporte, es imprescindible que conozcamos los problemas tácticos a los que nos vamos a enfrentar así como los diferentes roles que vamos adoptar durante la práctica de los juegos. Todo esto podemos verlo en la siguiente tabla.

Área de contenido	Ataque	Defensa
Participantes y roles	Equipo ofensivo (posesión, ataque) <ul style="list-style-type: none"> • Atacante con balón • Atacante sin balón 	Equipo defensivo (no posesión, defensa) <ul style="list-style-type: none"> • Defensa al jugador con balón • Defensa al jugador sin balón
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Marcar puntos, goles • Conservar la posesión • Avanzar 	<ul style="list-style-type: none"> • Evitar puntos • Recuperar la posesión • Evitar el avance
Principios de acción	<ul style="list-style-type: none"> • Movilidad • Avance • Amplitud 	<ul style="list-style-type: none"> • Compromiso • Profundidad defensiva • Contracción

	<ul style="list-style-type: none"> • Profundidad ofensiva 	<ul style="list-style-type: none"> • Expansión
Opciones de acción	<p>Atacante con balón (A1):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Intentar marcar • Conservar la posesión • Marcar <p>Atacante sin balón:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proporcionar profundidad • Proporcionar amplitud • Avanzar • Moverse 	<p>Defensa al jugador con balón:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evitar marcar • Desposeer a A1 • Contener a A1 • Canalizar a A1 <p>Defensa al jugador sin balón:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proporcionar profundidad defensiva • Contracción • Expansión

Tabla 1. *Marco genérico de conceptos cognitivos para los juegos de invasión (Wilson, 2002). Extraído de Méndez-Giménez (2009),*

Esta tabla muestra, a nivel general, los aspectos más relevantes de los deportes de invasión. Ahora vamos a centrarnos en el “Ultimate”. Ultimate es definido por Tejada (2010) como un deporte de no contacto en el que se enfrentan dos equipos dentro de una misma cancha. El objetivo del juego es anotar goles y para conseguirlo debemos conocer y respetar las normas del juego.

A través de esta unidad didáctica trabajaremos lanzamientos y recepciones del frisbee autoconstruido, uno de los aspectos fundamentales para el desplazamiento del frisbee. Tejada (2010), define lanzamiento como: “tirar el frisbee con intención, de tal forma que el viento cause un efecto de estabilidad para que este vuele y pueda llegar a algún lado o ser recibido por otra persona.” (p. 18).

En esta misma línea, cabe destacar la importancia de la recepción, ya que si los pases/lanzamientos no son bien recibidos, es imposible avanzar en la cancha de juego.

Cuando el frisbee cae al suelo, ya sea por un mal lanzamiento o por una mala recepción, se produce un cambio de roles de atacantes a defensas y viceversa. Estos dos aspectos técnicos se irán practicando a medida que trabajamos la lógica interna de dicho deporte y comprendemos su táctica.

De la Federación Mundial del Disco Volador (2013), podemos extraer el reglamento del Ultimate, pero dado que vamos a utilizar la pista del patio y los frisbees autoconstruidos, no nos vamos a ceñir a todos los aspectos que dicha federación marca. A continuación se van a enumerar las normas básicas que se transmitirán a los alumnos para poder practicar este deporte:

- Los jugadores pueden desplazarse libremente sobre toda la superficie de juego incluyendo la zona de gol.
- Un punto es marcado cuando se realiza un pase correcto a un compañero que está situado en la zona de gol del adversario.
- Cuando el equipo atacante deja caer el disco al suelo, se produce un cambio de posesión del mismo.
- Si el frisbee se sale del espacio de juego, se produce un cambio de posesión.
- El lanzador no puede correr con el frisbee, únicamente puede desplazarse con pases.
- No se puede avanzar con el disco en la mano ni cambiar de pie de pivote.
- No se puede retener el frisbee más de diez segundos.
- No se puede hacer auto pase; es decir, el lanzador no puede recepcionar el frisbee cuando él mismo lo haya lanzado.
- El contacto físico entre atacantes y defensas, está prohibido

5. PROPUESTA DIDÁCTICA

A lo largo de estos años de estudio, hemos podido diseñar varias unidades didácticas y estudiar todos los elementos que en estas deben incluirse. Una vez conocido esto, cada docente puede diseñar sus unidades didácticas de acuerdo a sus

preferencias, siempre teniendo en cuenta todos los elementos imprescindibles para poder ser desarrollada con alumnos de manera adecuada.

TÍTULO: “JUEGOS MODIFICADOS. ULTIMATE”

5.1 Introducción

Para el diseño de esta unidad didáctica, he tomado como base el DECRETO 26/2016, de 21 de julio, *por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León*, del cual serán extraídos los contenidos que se trabajarán así como los criterios de evaluación y estándares de aprendizaje.

Para el diseño de juegos, se tomará como referente a Méndez-Giménez (2009), quien publicó una unidad didáctica diseñada para la comprensión de la lógica interna del ultimate.

Esta unidad didáctica consta de 6 sesiones en las que se trabajan diferentes juegos modificados orientados a adquirir la táctica del ultimate.

Para el diseño de las sesiones vamos a utilizar una misma estructura, independientemente del estilo de enseñanza-aprendizaje que se utilice en cada una de ellas (comienzo-parte principal-reflexión).

5.2 Contextualización

- Centro

El centro donde se va a desarrollar dicha unidad, es el llamado Miguel de Cervantes, en la localidad de Navalmanzano. El nivel socio-económico y cultural de dicho centro, es medio. El colegio dispone de una pista asfaltada, equipada con canastas y porterías, y con varios dibujos o pictogramas que nos dan la posibilidad de practicar diferentes actividades. Dentro del recinto del centro, también encontramos el pabellón del municipio, pero debido a ser una obra incompleta, no se permite usarlo en horas lectivas. Además, a escasos 10 metros, se encuentra el campo de fútbol municipal, el cual puede ser utilizado sin ningún problema. El centro también dispone de un amplio

porche techado, donde se desarrollan las clases en días lluviosos.

En el colegio encontramos los materiales comunes en las clases de Educación Física, por lo que este aspecto no me supondrá ningún problema.

- Clase

La unidad didáctica está dirigida para los alumnos de 5° y 6° de primaria, y se llevará a cabo en el segundo trimestre del curso.

El primer aspecto a tener en cuenta al diseñar la unidad didáctica, es que en la misma aula nos encontramos con dos cursos diferentes (5° y 6°). Aunque sea un aspecto a tener en cuenta, las diferencias entre los alumnos de un curso y de otro son apenas inexistentes, todos tienen un desarrollo tanto físico como psicológico muy similar.

La clase está integrada por 19 alumnos, 12 de 5° de primaria y 7 de 6°.

Para realizar un análisis de los alumnos, nos fijaremos en varios aspectos diferentes:

- Psicomotrices:

En algunos alumnos comienzan a verse rasgos característicos del inicio de la pubertad, como puede ser el aumento de musculatura, crecimiento, aparición de signos de vello...

Motrizmente, no hay grandes diferencias entre ellos, incluso entre chicos y chicas. Aunque los chicos se muestran más habilidosos con el manejo del balón, esto se debe al tiempo que le dedican fuera del horario escolar, ya que las características físicas de ellos son prácticamente iguales, salvando las diferencias naturales que conlleva el sexo, como la flexibilidad o la fuerza.

En esta edad, se aprecia gran diferencia con respecto a las anteriores, pudiendo aprender habilidades nuevas con la práctica y recordando las ya aprendidas sin necesidad de recordar todos los

movimientos necesarios para su práctica.

Un último aspecto que me parece relevante, es la aparición de la auto-crítica y la auto-exigencia que empiezan a desarrollarse cuando quieren mejorar ciertas habilidades motrices. Son observadores y capaces de ver sus propios errores, y por lo tanto constantes para poder mejorarlos.

- Cognitivas y de aprendizaje:

La característica que más destacada en esta clase, con respeto a las habilidades cognitivas, es la capacidad de síntesis y relación que los alumnos poseen. A lo largo de todos los años de escolarización han ido aprendiendo contenidos relacionados entre sí, pero es en este momento donde son capaces de sintetizar y resumir, es decir, son capaces de hacer una distinción entre lo que es y no es importante y la relación que tienen los nuevos contenidos con los que ya se saben. Son competentes para hacerse mapas mentales y esquemas que les ayuden a la memorización de contenidos.

Los alumnos ya son conscientes de las asignaturas que se les dan bien, y las que más les cuestan, y por lo tanto, también lo son de sus capacidades y limitaciones, y por ello, son capaces de crear sus propias estrategias para solventar estas dificultades.

- Afectivas, sociales y de personalidad:

En esta edad los alumnos van sintiendo la necesidad de pertenencia a un grupo. En esta etapa comienza a tomar gran importancia el grupo de amigos, apareciendo las primeras “pandillas” y haciéndose más independientes con respecto a la unidad familiar. La pertenencia a un grupo conlleva la necesidad de consenso, y por lo tanto desarrollan la

habilidad del diálogo y la discusión, que les ayuda a ir formando su personalidad.

Siguiendo esta misma línea, en esta etapa comienza a verse, más acentuado, el sentimiento de competitividad y la tendencia a las comparaciones con los demás compañeros. Empiezan a ser más auto-críticos y su autoestima se resiente mucho cuando los compañeros pueden ver sus puntos débiles.

Con respecto al tema de la autoestima, los problemas que afectan a la misma en el aula son los relacionados con el aspecto físico, altura, obesidad... y afectan al bienestar social del alumno.

Como consecuencia de su desarrollo cognitivo son conscientes de las consecuencias de sus actos y son capaces de controlar sus impulsos y emociones. También desarrollan mayor sensibilidad y empatía, siendo capaces de reformular expresiones que pueden ofender a los compañeros, o incluso omitirlas.

- ACNEEs:

En esta aula no encontramos alumnos con necesidades especiales que provoquen que un niño no pueda seguir la clase con normalidad.

El único caso especial, es el de un alumno diagnosticado de déficit de atención, pero en Educación Física apenas le causa ningún problema, ya que es una asignatura en la que se reciben más estímulos y por la que el alumno muestra más interés.

En general es una clase muy activa, los alumnos están constantemente en movimiento y esperando que se explique la actividad que hay que realizar para poder ponerse en acción. Debido a esta característica, en ocasiones resulta difícil realizar las explicaciones, ya que se centran únicamente en el movimiento dejando a un lado las normas de la actividad o lo que de ella se espera.

Por otra parte, los alumnos son respetuosos entre ellos y con el profesor, y nunca ha habido ningún problema o falta de respeto en el aula.

5.3 Objetivos de la UD

Con la puesta en práctica de esta unidad didáctica, se quieren conseguir los siguientes objetivos:

– Opinar coherentemente y con actitud crítica, tanto desde la perspectiva de participante como de espectador, ante las posibles situaciones conflictivas surgidas, participando en debates, y aceptando las opiniones de los demás.

– 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.

– Valorar, aceptar y respetar la propia realidad corporal y la de los demás, mostrando una actitud reflexiva y crítica.

– 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.

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

5.4 Contenidos

Los contenidos que se quieren trabajar a través de esta propuesta didáctica son:

- Direccionalidad del espacio. Dominio de los cambios de orientación y de las posiciones relativas derivados de los desplazamientos propios y ajenos.
- Ejecución de acciones relacionadas con las capacidades coordinativas en contextos lúdicos o predeportivos.
- Iniciación al deporte adaptado al espacio, al tiempo y los recursos: juegos

deportivos, convencionales y recreativos adaptados.

- Adaptación y asimilación de nuevas habilidades o combinaciones de las mismas y adaptación de las habilidades motrices adquiridas a contextos de práctica de complejidad creciente, lúdicos o deportivos, con eficiencia y creatividad.
- Aplicación de la organización espacial en juegos colectivos, adecuando la posición propia, las direcciones y trayectorias de los compañeros, de los adversarios y, en su caso, del móvil.
- Desarrollo de la iniciativa y la autonomía en la toma de decisiones. Anticipación de estrategias y procedimientos para la resolución de problemas motrices con varias alternativas de respuestas, que impliquen al menos tres jugadores, con actitud cooperativa y mentalidad de trabajo en equipo.
- Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio.
- Aprecio del juego y las actividades deportivas como medio de disfrute, de relación y de empleo satisfactorio del tiempo de ocio.

5.5 Temporalización

La unidad didáctica será puesta en práctica al inicio del tercer trimestre. Dado que los alumnos de 5º y 6º, cuentan con 2 horas semanales (55 minutos la hora) de Educación Física conjunta, y una hora cada dos semanas por separado, esta unidad se desarrollará durante tres semanas, utilizando las horas que tienen por separado con juegos y actividades, de la misma temática, para realizar un análisis comparativo del nivel del grupo, con respecto al otro a la hora de utilizar una u otra metodología.

5.6 Sesiones

Antes de comenzar con la primera sesión, hemos dedicado una hora para la auto-fabricación del frisbee que se utilizará a lo largo de esta unidad.

Unos días antes de la sesión de auto-fabricación del frisbee se ha avisado a los niños del material que iban a necesitar: cartón, tijeras y plástico de burbujas o bolsas de plástico si no consiguieran lo primero. Para que los niños pudieran hacerse una idea de lo que íbamos a hacer, les hemos enseñado un modelo de frisbee y el día elegido todos

los niños han llegado con los materiales a clase.

Una vez que tenemos nuestro propio frisbee/ringo/disco volador (anexo 1), podemos poner en práctica la unidad didáctica. A continuación se exponen las sesiones de las que se compone dicha unidad:

Sesión nº: 1. Toma de contacto con los anillos/discos/frisbees	
Objetivos de la sesión:	
<ul style="list-style-type: none"> - Tener un primer contacto con el disco - Experimentar pases y recepciones, en estático y dinámico 	
Estilo de enseñanza-aprendizaje: Asignación de tareas	
<ul style="list-style-type: none"> - Material: 1 disco por cada alumno 	
Actividades	
<p>Comienzo (10')</p> <p>Antes de empezar a explicar qué actividades haremos en la sesión, se repartirá a cada alumno un breve cuestionario para saber qué base tienen los alumnos sobre este deporte y el uso del frisbee. (Anexo 2)</p> <p>Cada alumno se mueve por el espacio con su anillo, realizando pases y observando el funcionamiento del mismo, los diferentes efectos que se le puede dar, cómo se mueve el anillo dependiendo de la fuerza con la que le lancemos, hacer auto-pases (lanzar y recibir nosotros mismos)...</p>	Observaciones
<p>Parte principal (30'-35')</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>“Paso adelante – paso atrás”</u>. Se distribuye la clase en parejas, por afinidad y si surgiera algún problema el 	Observaciones

docente intervendrá para hacer lo que considere oportuno. En el caso de que el número de alumnos sea impar, el docente podrá actuar como pareja del alumno que queda solo, o dejar que una pareja practique esta actividad en un grupo de tres.

La actividad consiste en realizar pases de disco en estático entre los miembros de la pareja. Cada vez que se realice un pase correcto con su consiguiente recepción, los niños darán un paso atrás para aumentar la dificultad del pase. Cuando sucede lo contrario, el disco no se recibe de manera correcta, se dará un paso al centro para disminuir el espacio entre la pareja.

“Pato mareado”. Se divide la clase en grupos de 5 (3 grupos de 5 y un grupo de 4). Cada grupo se colocará en un espacio y comenzará a realizar pases con el frisbee entre todos los miembros del grupo, mientras que uno de los compañeros, el cual podrá moverse por el espacio, intentará cortar el pase y “robar” el ringo. Cuando el pase sea cortado, el alumno que haya iniciado este pase, pasará a ser el pato mareado.

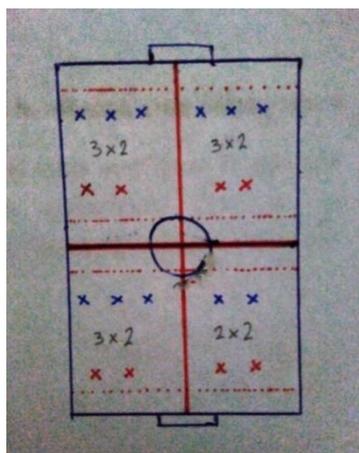
Reflexión (10')

La última actividad de hoy la dedicaremos también a practicar los lanzamientos y recepciones.

- “Frisbee capitán”. Se hacen 4 equipos (3 de 5 personas y uno de 4). Se colocan los equipos en fila, menos el capitán que se coloca delante, frente a su grupo. El capitán pasa el frisbee al primero de la fila, este le devuelve el frisbee y se sienta. Seguidamente, el capitán le pasa el disco al segundo, que repite lo mismo que hizo el primero, Y así hasta que todos los alumnos estén sentados. Entonces se realizará un cambio de rol, hasta que todos pasen por el rol de capitán.

Observaciones

Sesión n°: 2. Comenzamos a experimentar	
Objetivos de la sesión:	
<ul style="list-style-type: none"> • Experimentar situaciones de juego • Practicar desmarques, lanzamientos y recepciones 	
Estilo de enseñanza-aprendizaje: Descubrimiento guiado	
Material:	
<ul style="list-style-type: none"> • Conos para delimitar el espacio • Ringos/frisbees suficientes para todos los equipos 	
Actividades	
Comienzo	Observaciones
<p>La sesión de hoy comenzará con el último juego de la sesión del último día (Frisbee capitán), pero haciendo algunas modificaciones. El mecanismo es el mismo, pero esta vez los alumnos se colocarán alrededor del capitán, formando un círculo. De esta manera, el capitán tendrá que cambiar de postura cada vez que realice un lanzamiento.</p> <p>Además se animará a los alumnos a que intenten practicar diferentes tipos de pases.</p>	
Parte principal	Observaciones
<p>Dividimos el espacio en 4 y se organizan los alumnos en 8 grupos, como vemos a continuación:</p>	



Primero jugaremos sin delimitar la línea de gol. El objetivo será mantener la posesión el mayor tiempo posible y realizar intercepciones de los pases. Cada 5 minutos se realizarán rotaciones para que todos los alumnos puedan experimentar la superioridad e inferioridad en miembros del grupo.

Parada de reflexión.

Cuando todos los alumnos hayan experimentado el ataque y la defensa, en superioridad, inferioridad e igualdad, realizaremos una breve “reunión”. En este momento se lanzarán preguntas como:

- ¿Resulta más fácil o más difícil atacar estando en desventaja numérica? ¿Y estando en ventaja?
- ¿Resulta más fácil o más difícil defender estando en desventaja numérica? ¿Y estando en ventaja?
- ¿Cuándo un compañero de tu equipo tiene el ringo, que tienes que hacer tú?
- ¿Nos hemos desmarcado para conseguir hacer una correcta recepción del ringo?
- ¿Qué ocurre cuando no nos desmarcamos?
- ¿Y cuando nos cubre constantemente un miembro del equipo contrario? ¿Qué puedo hacer ante esta situación?
- ¿Cómo llamamos la atención de nuestro compañero

para que vea que estamos desmarcados y podemos recibir el disco?

Una vez comentadas todas estas situaciones de juego, retomaremos la actividad para que los alumnos puedan introducir en esta todo lo que hemos hablado en la reunión.

Ahora continuaremos con la misma actividad, pero estableciendo la línea de gol y empezando a contabilizar los tantos de cada equipo. Los propios miembros del equipo serán quienes lleven la cuenta y arbitren su propio partido.

Reflexión final

Al final de la clase, se dedicarán 2 o 3 minutos para realizar otro breve debate sobre el juego. Se plantearán preguntas como:

- ¿Habéis notado un gran cambio añadiendo la línea de gol o no? ¿Por qué?

- ¿Habéis tenido algún problema con las normas del juego? Si es así, ¿cómo lo habéis solucionado?

- En esta última parte de la actividad, ¿habéis tenido en cuenta los aspectos comentados en la primera reunión? Si es así ¿habéis notado mejoría en la dinámica de la actividad?

Tras estas preguntas, se pedirá a los alumnos que entre todos recojan el material utilizado en la sesión.

Observaciones

Sesión nº: 3. Situación de partido

Objetivos de la sesión:

- Practicar lanzamientos y mejorar la técnica de los mismos

<ul style="list-style-type: none"> • Avanzar por el campo para lograr invadir la línea de gol 	
Estilo de enseñanza-aprendizaje: Asignación de tareas	
Material: <ul style="list-style-type: none"> • Aros • Ringos 	
Actividades	
Comienzo (15') <p>Se divide la clase en grupos de 3 (5 grupos de 3 y uno de 4). Un miembro del grupo, sostendrá sobre su cabeza un aro, por el cual deberán pasar los discos que estén lanzando y recepcionando sus compañeros. Primero el del medio podrá moverse y cambiar la altura del aro para favorecer el pase del ringo por dentro del mismo, pero después se pondrá la norma de quedarse como estatuas, para afinar la precisión de los lanzamientos.</p> <p>Se producirá un cambio de rol cada 3 minutos, cronometrados por el docente.</p>	Observaciones
Parte principal (30'- 35') <p>Partido con portero, en pequeño grupo. Se divide la clase en equipos de 3 personas (5 equipos de 3 y uno de 4) y el espacio como se muestra en el siguiente dibujo:</p>	Observaciones



Para que todos los alumnos puedan enfrentarse a todos los grupos, se irá realizando una rotación haciendo un cambio de campo hacia la derecha cada vez que lo indique el profesor (cada 5 o 6 minutos). Además se obligará a los niños a hacer cambios de roles en cada cambio de campo, para que todos puedan experimentar ser porteros y ser jugadores atacantes y defensores.

Reflexión (5'-10')

Dedicaremos los últimos minutos de la clase a recoger el material y realizar un estiramiento muscular estático, colocados en círculo para que todos podamos mantener contacto visual. El profesor será el encargado de dirigir dicho estiramiento.

Observaciones

Sesión nº: 4

Objetivos de la sesión

- Experimentar diferentes situaciones de partido
- Descubrir nuevas normas del ultimate

Estilo de enseñanza-aprendizaje: Descubrimiento guiado

Material:

- Ringos suficientes para todos los grupos
- Conos para delimitar el espacio

Actividades

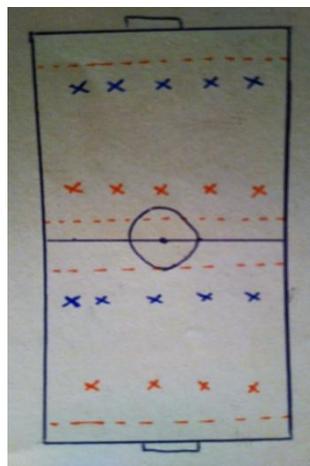
Comienzo

- “Paso delante – paso atrás”. La actividad consiste en realizar pases de disco en estático entre los miembros de la pareja. Cada vez que se realice un pase correcto, con su consiguiente recepción, los niños darán un paso atrás para aumentar la dificultad del pase. Cuando sucede lo contrario, el disco no se recepciona de manera correcta, se dará un paso hacia delante para disminuir el espacio entre la pareja.

Observaciones

Parte principal

Se divide la clase en 4 equipos. Se enfrentarán dos a dos, dividiendo el espacio como el dibujo que se muestra a continuación:



Se llevará a cabo un partido, de alrededor de 30 minutos.

Observaciones

Las normas de obligado cumplimiento serán:

- No hay portero
- Antes de marcar punto, todos los miembros del equipo deben realizar un lanzamiento del ringo

Además de estas normas, se explicará a los alumnos que el docente no es un árbitro, así que ellos mismos deberán decidir cuando una acción es o no falta y solucionar los conflictos en el propio grupo.

Parada de reflexión

A mitad del juego, pararemos la actividad para realizar una breve reunión. De nuevo se plantearán preguntas como:

- ¿Habéis conseguido marcar muchos puntos? Si es así, ¿cómo lo habéis conseguido? Y si no es así, ¿por qué?
- ¿Cómo habéis llegado hasta la línea de gol?
- ¿Todos los miembros del equipo estáis participando por igual? ¿Por qué si o por qué no?
- ¿Tenéis en cuenta la posición de los compañeros para realizar un tipo de pase u otro?

Tras esta reflexión, retomaremos el juego intentando aprovechar todo lo dicho para mejorar la estrategia del juego.

Reflexión

Para finalizar el día de hoy, vamos a realizar un breve debate en el que se escucharán las opiniones de todos los alumnos y se realizarán preguntas como:

- ¿Os estáis divirtiendo practicando este deporte?
- ¿Creéis que habéis mejorado desde el primer día que empezamos a practicarlo?

Observaciones

<p>- ¿Os sentís cómodos jugando a este deporte?</p> <p>- ¿Creéis que para divertirnos jugando es imprescindible tener un equipo concreto, en el que estén todos vuestros amigos?</p>	
--	--

Sesión nº: 5	
Objetivos de la sesión:	
<ul style="list-style-type: none"> • Experimentar diferentes situaciones de partido • Descubrir nuevas normas del ultimate • Reflexionar sobre las estrategias que se siguen en el juego 	
Estilo de enseñanza-aprendizaje: Descubrimiento guiado	
Material:	
<ul style="list-style-type: none"> • Conos para delimitar el espacio • Discos suficientes para todas las actividades 	
Actividades	
Comienzo (10')	Observaciones
<ul style="list-style-type: none"> • <u>“Pared”</u>. Organizamos la clase en parejas (son impares, así que formaremos un grupo de 3). La actividad consiste en trasladarse de un extremo a otro de la pista realizando pases, en movimiento, con el frisbee. 	
Parte principal (30'-35')	Observaciones
<p>Dividimos la clase como en la sesión pasada, en 4 equipos.</p>	

En el partido de hoy, incluiremos dos normas nuevas del ultimate, que hasta hoy no habíamos tenido en cuenta:

- el cambio de campo cada vez que se marca punto
- el saque.

En el ultimate cada vez que un equipo marca un tanto, se realiza un cambio de campo. Cuando uno de los dos equipos marca un tanto, el equipo que ha marcado, realiza un saque desde la línea de gol en la que acaba de marcar. En este saque el frisbee debe pasar la línea de medio campo y no podrá ser cogido por el equipo que ha sacado hasta que un miembro del equipo contrario le toque.

Una vez explicado esto, se procederá a jugar durante 30 minutos.

Si a medida que avanza el juego, vemos que los alumnos no han comprendido bien las normas o que el juego no sigue la dinámica que esperamos se realizará una parada de reflexión-acción en la que trataremos de encontrar el problema y la forma de solucionarlo.

Si el juego funciona con normalidad, no será necesaria hacer esta parada.

Reflexión (10')

Hoy realizaremos una reflexión general, en la que los alumnos aporten su opinión personal sobre este deporte ahora que ya conocen la mayoría de sus normas.

Qué es lo que más les gusta, lo que menos, qué les causa más problemas o dificultades, qué les resulta más sencillo...

Observaciones

Objetivos de la sesión:	
<ul style="list-style-type: none"> • Practicar el “Ultimate” 	
Estilo de enseñanza-aprendizaje: Asignación de tareas	
Material:	
<ul style="list-style-type: none"> • Disco • Conos para delimitar el espacio 	
Actividades	
<p>Comienzo (10')</p> <p>Hoy vamos a comenzar la clase con un calentamiento dinámico. Todos los alumnos trotarán alrededor de la pista y se irán realizando los movimientos que mande el docente (carrera lateral, carrera hacia atrás, carrera moviendo los brazos, llevar talón a glúteo...)</p>	Observaciones
<p>Parte principal (35')</p> <p>En la parte principal de la sesión realizaremos un partido normal, dividiendo la clase en dos equipos y asumiendo todas las normas que ya conocemos del ultimate.</p>	Observaciones
<p>Reflexión (10')</p> <p>Terminaremos la clase con un estiramiento muscular, colocados en círculo. Si algún alumno se ofrece voluntario a guiar el calentamiento, se le dará el turno de palabra y será quien describa los estiramientos que se realicen.</p> <p>Terminaremos la clase con un estiramiento muscular, colocados en círculo. Si algún alumno se ofrece voluntario a</p>	Observaciones

guiar el calentamiento, se le dará el turno de palabra y será quien describa los estiramientos que se realicen.

Tras los estiramientos, se les entregará a los alumnos una ficha de auto-evaluación, en la que podrán reflejar, en una escala sumativa, su nivel de implicación en el juego así como el respeto hacia el mismo. La ficha podrán rellenarla en el momento, si hubiera tiempo suficiente o traerla completa al día siguiente. (Anexo 3)

5.7 Evaluación

El alumnado debe haber alcanzado los objetivos planteados al inicio de esta unidad didáctica y para asegurar su consecución, se llevará a cabo: un proceso de evaluación dividido en tres partes:

- Auto-evaluación inicial. Se entregará a los alumnos un cuestionario que nos ayudará a conocer cuál es el punto de partida de los alumnos y cuáles son sus conocimientos y habilidades ante el uso del frisbee.
- Evaluación formativa. Se llevará a cabo durante todo el desarrollo de la unidad didáctica y nos aportará la información necesaria para descubrir los avances de nuestros alumnos y la consecución, o no, de los objetivos planteados.
- Evaluación final y auto-evaluación final. El docente evaluará qué objetivos se han cumplido y cuáles no a través de su propia evaluación de cada uno de los alumnos. Además, los propios escolares realizarán una evaluación propia en la que se valorarán a ellos mismos, esta auto-evaluación será tenida en cuenta por el docente para realizar su evaluación final.

En cuanto a los instrumentos utilizados para llevar a la práctica estas evaluaciones, se realizará una tarea de observación por parte del docente, a través de la cual apuntará en el cuaderno del profesor los aspectos más relevantes o destacados de

las sesiones, haciendo mención tanto de los aspectos positivos como de los negativos de cada uno de los alumnos. Además de la observación por parte del docente, al inicio y final de la unidad didáctica se entregará a los alumnos una ficha de auto-evaluación, con una escala valorativa de 1 a 5, donde los alumnos evaluarán varios ítems.

Por último, al final de la puesta en práctica de esta unidad didáctica, el docente también realiza su propia auto-evaluación en la que valora sus actuaciones ante las situaciones que han surgido, realiza modificaciones en los juegos para posibles puestas en práctica futuras y analiza el por qué una actividad puede haber salido como no esperaba. Con esta auto-evaluación personal, lo que se pretende es dar cuenta de los errores e identificarlos a tiempo para corregirlos.

5.8 Metodología

A lo largo de esta unidad didáctica, se va a trabajar con dos estilos de enseñanza diferentes. Un estilo tradicional de asignación de tareas y un estilo cognoscitivo, el descubrimiento guiado.

El primero, se llevará a cabo en las sesiones 1, 3, y 6, donde el docente dará explicaciones claras y fijas sobre las actividades que deben realizarse, así como normas que deben respetarse para el correcto desarrollo de la sesión.

Por el contrario, el descubrimiento guiado se llevará a cabo en las sesiones 2, 4, y 5, donde tras la explicación del docente de la actividad que se va a realizar, los alumnos podrán experimentar y modificar las estrategias que siguen en juego con ayuda de una pequeña reunión. Además deberán dialogar entre los miembros del equipo para arbitrase sus propios partidos.

6. ANÁLISIS DE LA PUESTA EN PRÁCTICA

A nivel general, la unidad didáctica se ha desarrollado según lo previsto. 6 sesiones en las que los alumnos han podido experimentar, a través de diferentes actividades, el uso de su propio frisbee y descubrir un deporte que desconocían, el ultimate, además de comprender su lógica interna y crear situaciones de juego a través de estrategias tácticas.

A continuación voy a enumerar algunos aspectos relevantes del desarrollo de las sesiones y ciertos cambios que se han sucedido en la unidad didáctica teniendo en cuenta cómo se iba desarrollando la misma:

- La primera sesión, llevada a cabo con el estilo de enseñanza-aprendizaje asignación de tareas, se desarrolló con normalidad. Los alumnos han ido experimentando las diferentes actividades que había diseñadas para la sesión siguiendo las normas establecidas para cada una de dichas actividades. El único inconveniente fue el viento, que hacía que los frisbees no volaran con tanta facilidad y se desviara la trayectoria del mismo, pero ante este problema los alumnos no mostraron actitudes negativas, ya que ellos saben que el tiempo es un factor que no se puede controlar y estaban muy motivados ante la práctica de juegos con su frisbee autoconstruido.

Además, debido a que el frisbee es un material poco común en las actividades habituales de los niños, no se notan grandes diferencias en la habilidad del manejo entre unos alumnos y otros, por lo que todos parten de una misma base.

- En la segunda sesión (descubrimiento guiado), se han explicado las normas del ultimate y puesto que parece que todos las han comprendido con facilidad, comenzaron a realizarse actividades en las que se empezaban a ver situaciones de juego. A medida que vamos practicando actividades y avanzan los juegos, surgen dudas sobre las normas de este deporte, lo que obliga a hacer una parada de reflexión-acción antes de lo previsto.

Al tratarse de un deporte completamente desconocido para ellos, algunas de las normas que se establecen les resultaron bastante difíciles de respetar, como el no

contacto físico a la hora de atacar y defender, por lo que, de nuevo, se tuvieron que hacer varias paradas de reflexión-acción para intentar que comprendieran el por qué de esta norma y la importancia de respetarla para prevalecer el espíritu de juego limpio y justo que este deporte lleva por bandera. Tras varias de estas paradas, los alumnos van asumiendo y respetando esta norma y comienzan a disfrutar del juego.

Otro de los aspectos que les cuesta comprender, es que es un deporte auto-arbitrado. A pesar de que los alumnos, en horario extraescolar o en los recreos, juegan constantemente a diferentes deportes en los que nadie asume el rol de árbitro, parece que en las horas de Educación Física les cuesta asumirlo. Buscan constantemente la opinión y aprobación del docente ante diferentes situaciones de juego. Sin darse cuenta, adjudican el rol de árbitro al profesor y a pesar de explicar en numerosas ocasiones que son ellos quienes tienen que decidir qué situaciones son válidas y cuáles no, no terminan de asimilarlo.

Al inicio de la sesión, se explicó cómo sería la dinámica de la clase (se irían sucediendo varios juegos y actividades que podrían verse interrumpidos por un silbido, que indicaría que todos debíamos reunirnos centro de la pista). Los escolares parecían haber comprendido estas explicaciones y así lo demostraron cuando se escuchaba el silbido. Los alumnos acogieron muy bien estas paradas de reflexión-acción, siendo muy participativos en ellas y exponiendo dudas y reflexiones sobre lo que iba sucediendo.

- La tercera sesión (asignación de tareas) ha tenido gran importancia, ya que en ella se han consolidado las normas del juego. Los alumnos han respetado las normas en todas las situaciones de juego, y esto me ha llevado a plantearme el por qué de este cambio. Finalmente he llegado a la conclusión de que en esta sesión, en vez de paradas de reflexión-acción, en las que los alumnos dialogan y justifican sus argumentos sobre por qué sí o por qué no respetan las normas, se sentían observados por el docente (profesor y evaluador), que corregía las malas conductas y las “faltas” en el cumplimiento de las normas de juego.

Los alumnos, cuando se sienten observados por el profesor, tienden a hacer lo que se cree que se espera de ellos, y no a hacer lo que realmente ellos harían si estuvieran fuera del horario escolar jugando con sus amigos. Incluso se ha recurrido

menos veces a la figura del docente para preguntar si algo era falta, si había visto lo que había pasado... aun que esto ha seguido sucediendo.

A pesar de que cada vez las normas se van interiorizando más, los alumnos no están acostumbrados a ellas y sienten que algunas no son necesarias o incluso entorpecen el juego, así que constantemente preguntan que si se pueden cambiar las reglas del juego.

- Los alumnos llegan a la cuarta sesión (descubrimiento guiado) con ganas de “echar un partido todos juntos”. Los juegos de inicio de sesión les parecen repetitivos y aburridos y dado que se ve que no les motivan y apenas les muestran atención, el tiempo dedicado a estos juegos se ve reducido.

Los alumnos de edades más avanzadas (como lo son los de 5° y 6°), buscan juegos en los que puedan competir. La competición les motiva y les divierte, así que practicar el ultimate en 4 equipos en vez de 6, como en la última sesión, les ha motivado y ha favorecido mucho el desarrollo de la sesión. Además algunas de las normas que se han marcado al inicio de la sesión han provocado un juego más fluido, donde cada vez se podían ver más desmarques y estrategias de juego diseñadas por los alumnos.

- Ante la quinta sesión (descubrimiento guiado) existía la duda de si los alumnos habrían interiorizado las normas de juego enseñadas hasta ahora, ya que era imprescindible para integrar la nueva norma que en esta sesión se explicaría. La norma explicada hoy es algo más compleja, ya que los alumnos tendrán que realizar un cambio de campo cada vez que se marque un punto y sacar de manera que la posesión del frisbee la tenga el equipo contrario. Es cierto que explicado verbalmente muchos de los alumnos no lo comprendieron, pero explicado ejemplificado dentro del juego ha sido más fácil de lo que se esperaba.

Aunque el desarrollo de las sesiones apenas estaba sufriendo cambios, ya que estaban saliendo tal y como se habían previsto, aún se notaba que los alumnos no habían asimilado que es un juego auto-arbitrado y que no tenían que recurrir al docente ante cualquier situación dudosa, sino que a través del diálogo los miembros integrantes de los equipos tenían que decidir.

La dinámica de la sesión estaba asimilada, las paradas de reflexión-acción

parecían tener resultado en cuanto a mejorar las situaciones de juego (desmarques, ataques...) pero los alumnos seguían siendo dependientes del docente para decidir en situaciones conflictivas.

En esta sesión ya se podía apreciar como los alumnos conocían el juego y dominaban el campo, pero aún siguen sin estar de acuerdo con algunas de las normas, como por ejemplo cambiar la posesión cada vez el frisbee se cae al suelo.

- Última sesión de la unidad didáctica (asignación de tareas). Algunos alumnos han comentado ya que les resultaban muy repetitivas las sesiones que estábamos llevando a la práctica y que tenían ganas de hacer otras actividades, así que tras explicar que sería la última sesión hemos podido disfrutar todos de un buen partido de ultimate. Debido a la reflexión surgida de la sesión anterior, se realizó una modificación previa a la puesta en práctica de esta última clase dedicada al ultimate. Cada equipo podría nombrar un capitán, con el objetivo de que este fuera el portavoz y el encargado de mediar ante las situaciones conflictivas. Además, para dinamizar el juego y que todos estuvieran cómodos practicándolo se les ha dado la oportunidad de que cada grupo enunciara una nueva norma para el juego, que favoreciera el desarrollo del mismo.

La sesión se ha desarrollado mejor de lo esperado, gracias a la figura del capitán y las nuevas normas fijadas para el juego, los alumnos no han recurrido a la figura del profesor durante toda la sesión y con el rol del capitán los conflictos se han reducido hasta tal punto de ser casi inexistentes. (Anexo 4)

7. ANÁLISIS DE RESULTADOS

En general, la puesta en práctica de esta unidad didáctica ha sido relativamente fácil. El número de alumnos que hay en el aula ayuda a que las sesiones sean más organizadas y fáciles de controlar.

Tras realizar esta comparativa entre ambos estilos de enseñanza hemos observado y comprobado que no hay estilos de enseñanza mejores ni peores, sino que

cada actividad puede requerir uno dependiendo de su objetivo.

Para realizar el análisis de resultados tras la puesta en práctica de esta UD, se van a valorar las ventajas y los inconvenientes que se han visto de ambos estilos de enseñanza-aprendizaje:

- **Asignación de tareas.** Estamos ante un estilo de enseñanza tradicional, que no requiere apenas madurez en los alumnos y por lo tanto todos asimilan y comprenden lo que se debe hacer en cada momento. Por esta razón, este estilo tradicional nos mejora el tiempo útil de la sesión además de ofrecer una explicación clara de la actividad, su objetivo y el modo de alcanzarlo. Es por esta misma razón, por la que encontramos ciertas desventajas, como coartar la originalidad y creatividad de los alumnos para alcanzar los objetivos. Continuando con las desventajas, utilizando este estilo de enseñanza-aprendizaje podemos caer en actividades muy repetitivas y mecanizadas que provoquen falta de motivación en nuestro alumnado. Por último, la asignación de tareas no ofrece la oportunidad de atender a la diversidad y promover la inclusión en el aula, pues se enuncia una misma tarea para todos, sin tener en cuenta las habilidades de cada alumno en particular.
- **Descubrimiento guiado.** Personalmente, una de las características más importantes de este estilo de enseñanza-aprendizaje, es el desarrollo de autonomía que provoca en los alumnos, favoreciendo así la maduración del mismo. A través de la reflexión, los escolares comprenden las situaciones de juego y pueden corregir sus movimientos sin necesidad de que el profesor se lo diga. Además, ayuda a que los alumnos se vayan alejando de la dependencia del profesor.

Por el contrario, también encontramos desventajas ante el uso de este estilo de enseñanza-aprendizaje, como por ejemplo el tiempo que exige. El docente tiene que ser paciente ante el camino que sigue el alumno para alcanzar el objetivo, debemos dejar que los alumnos descubran por sí solos y eso puede llevarnos más tiempo del esperado. En relación con esto, también podemos encontrarnos con situaciones en las que los alumnos se

queden bloqueados (debido a su falta de madurez o la poca experiencia que ha tenido con este tipo de estilos de enseñanza-aprendizaje), o por el contrario, alumnos muy impulsivos que no reflexionen lo suficiente antes de actuar.

Como podemos observar, ambos estilos tienen varias ventajas y varios inconvenientes, por lo que, no creemos adecuado calificar uno como mejor que otro. Sino que dependiendo de los alumnos a los que vaya dirigida la sesión, los conocimientos previos que estos posean, los objetivos que nos planteemos... tendremos que valorar si es más adecuado uno que otro.

8. CONCLUSIONES

Una vez expuestos y analizados los resultados obtenidos, vamos a proceder a narrar las conclusiones extraídas tras relacionar dichos resultados con el planteamiento inicial de objetivos.

Con la puesta en práctica de la unidad didáctica, hemos comprobado como los alumnos se adaptan a ambos estilos de enseñanza, aunque como es normal, al principio las paradas de reflexión-acción, utilizadas en las sesiones con descubrimiento guiado, les han resultado un poco desconcertantes, ya que para ellos estas reuniones significaban el fin de un juego y el comienzo de otro. Los alumnos son capaces de asimilar rápidamente los cambios en las sesiones, por lo que han comprendido la dinámica de ambos estilos de enseñanza-aprendizaje y el desarrollo de las sesiones ha ido según lo programado.

Una vez que hemos podido observar y analizar los resultados tras la puesta en práctica, podemos valorar el cumplimiento, o no, de los objetivos planteados en este trabajo.

El primer objetivo planteado era conocer las diferencias entre ambos estilos de enseñanza, gracias a la puesta en práctica de la UD. Ante este objetivo, podemos decir que ha sido logrado. Durante el desarrollo de las sesiones se han sucedido diferentes

situaciones derivadas del uso de uno de los estilos de enseñanza. Por ejemplo, en las paradas de reflexión-acción, utilizadas en el descubrimiento guiado, se podía observar como los alumnos reflexionaban y discutían sobre diferentes situaciones de juego que se habían dado o que podrían darse, mientras que en las sesiones de mando directo, en las que no se oferta a los alumnos la posibilidad de reflexionar y buscar estrategias para el juego, la mayoría de los alumnos no lo hace. Aunque cabe destacar un pequeño porcentaje de alumnos, en general los alumnos que tienen gran interés por los deportes de competición y practican dichos deportes en su tiempo libre, que sin realizar estas paradas de reflexión-acción para diseñar estrategias, tienen muy interiorizados movimientos de desmarques y ataques que ponen en práctica y comentan con el resto de compañeros para otorgar más fluidez y dinamismo al juego.

Continuando con este mismo objetivo, otra de las principales diferencias que puede observarse es el rol del profesor. Aunque en ambos casos el docente mantiene un contacto directo con el alumnado, en el descubrimiento guiado se requiere buscar recursos que favorezcan la reflexión y el diálogo entre los escolares (en general este recurso ha sido la enunciación de preguntas que incitaban a la reflexión). Por el contrario, en la asignación de tareas el docente centra su atención en la explicación de la actividad y de las normas, sin dar demasiada importancia a la opinión y reflexión de sus alumnos.

Otro de los objetivos planteados en este trabajo, ha sido valorar cuál de los dos estilos de enseñanza utilizados es más adecuado para desarrollar la UD diseñada. Teniendo en cuenta los objetivos marcados al inicio de la unidad didáctica (resolver retos tácticos, reflexionar y opinar sobre diferentes situaciones de juego...), el descubrimiento guiado ayuda más a su consecución. A través de las paradas de reflexión y las preguntas del docente que invitan a la reflexión, los alumnos muestran sus puntos de vista y discuten y argumentan sobre diferentes estrategias de ataque y defensa.

Por otra parte, los alumnos no están acostumbrados a estas paradas de reflexión-acción. La primera sesión con este estilo de enseñanza, nos ha llevado cierto tiempo conseguir que entendieran su importancia y comprendieran su función y mecanismo. Siguiendo con algunos problemas derivados de las paradas de reflexión-acción, en ocasiones algunos escolares las ven innecesarias o muy repetidas lo que provoca que la participación en ellas disminuya, provocando así que estos tiempos de reflexión sean

menos provechosos de lo esperado.

Si uno de los objetivos de nuestra UD hubiera sido aumentar el tiempo útil de la sesión (entendiendo tiempo útil como tiempo en el que se trabaja el desarrollo motor), experimentando situaciones de juego sin razonar el por qué de las mismas, la asignación de tareas es más útil. Pero en este caso, que lo que realmente nos interesa es que los alumnos comprendan la lógica interna del ultimate, dejando al margen la técnica del mismo, el descubrimiento guiado nos da más posibilidades de alcanzar el objetivo.

En cuanto al tercer objetivo planteado con el presente trabajo, descubrir ventajas e inconvenientes de ambos estilos, ha sido fácil de alcanzar durante la puesta en práctica de la unidad didáctica. En el análisis de resultados, podemos observar las diversas ventajas e inconvenientes con las que nos hemos encontrado a lo largo de la puesta en práctica de las 6 sesiones de esta UD.

A modo de conclusión final, podemos decir que los tres objetivos planteados al inicio de este trabajo han sido superados, aunque son muchos otros los que también podríamos habernos planteado para continuar esta investigación.

9. PROPUESTAS DE MEJORA

Tras haber analizado los resultados y extraído y reflexionado sobre nuestras conclusiones, podemos decir que este Trabajo de Fin de Grado, puede ser el punto de partida para muchos otros trabajos e investigaciones de este estilo. Reflexionar sobre los diferentes estilos de enseñanza-aprendizaje que podemos utilizar en nuestras clases de Educación Física, puede ayudarnos a elegir uno u otro para sacar el máximo partido a nuestras sesiones. Conocer y experimentar situaciones en el aula novedosas, nos ayuda a formarnos día a día. Es necesario experimentar y descubrir qué estilo nos funciona mejor teniendo en cuenta los objetivos que nos hemos marcado y los alumnos con los que trabajamos y sus necesidades, por lo que dejar una puerta abierta a más comparaciones de este estilo puede ser interesante.

10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Corredor, A. L. (2007). La iniciación deportiva en la Enseñanza Primaria: Los juegos motores modificados. *Ensayos: Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, (22), 127-154.
- Delgado, M.A. (1992). Los estilos de enseñanza en la educación física. *Granada: ICE*.
- Devís, J. y Peiró, C. (1992). Nuevas perspectivas curriculares en Educación Física: la salud y los juegos modificados. *Barcelona: INDE*
- Federación Mundial de Disco Volador. Reglas del Ultimate. (2013)
- Giménez, A. M. (2001). El diseño de juegos modificados: Un marco de encuentro entre la variabilidad estructural y la intencionalidad educativa. *Tándem: Didáctica de la educación física*, (3), 110-122.
- Martín-Recio, F. (2003). Incidencia del estilo de enseñanza utilizado sobre el tiempo de compromiso motor. *Lecturas: Educación física y deportes*, 62.
- Méndez-Giménez, A (2009) (coord.). Modelos actuales de iniciación deportiva escolar. Unidades didácticas sobre deportes de invasión. *Sevilla: Wanceulen*.
- ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León.
- Pérez, G. M. y Martín, J. J. B. (2016). ¿Qué es la innovación docente?: un cambio en las prácticas o de pensamiento docente. *EmásF: revista digital de educación física*, (38), 7-17.
- Ramírez, J. V. & Noguera, M. A. D. (1999). La programación e intervención didáctica en el deporte escolar (II). Aportaciones de los diferentes estilos de enseñanza. *Apunts. Educación física y deportes*, 2(56), 17-24
- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de

la Educación Primaria.

Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales.

Skinner, B. F. (1958). Teaching machines. *Science*. 128, 969–977

Skinner B. F., (1958, 1963): Teaching Machines, *Science*, publicado en 1958; Reflection on a decade of teaching Machines, publicado en 1963, citados por Cruz Feliú, Jaime (1986) en *Teorías del Aprendizaje y Tecnología de la Enseñanza*, Trillas.

Tejada Otero, C. P. (2010). *Ultimate Frisbee: cartilla guía*.

11. ANEXOS

Anexo 1. Alumnos fabricando sus frisbees

Fotos de los pasos a seguir en el proceso de creación de nuestro frisbee:



Paso 1: cortar dos coronas de cartón del mismo tamaño. Puedes ayudarte de un compás.



Paso 2: forrar ambas coronas de cartón con plástico de burbujas y unir las con cinta adhesiva.



Paso 3: (resultado final). Forra las dos coronas de cartón con cinta de colores y decórala a tu gusto.

A continuación se muestran algunas fotos de los alumnos fabricando sus frisbees:





Anexo 2. Cuestionario inicial

Nombre:

¿Has fabricado alguna vez tu propio frisbee?

¿Conoces el manejo del frisbee?

¿Realizas diferentes lanzamientos con el frisbee?

¿Eres capaz de recepcionar el frisbee sin moverte? ¿Y de recepcionar el frisbee en carrera?

¿Has oído hablar del ultimate? ¿Has visto algún partido?

¿Qué esperas de esta unidad?

Anexo 3. Ficha de autoevaluación final

<u>Nombre:</u>				
	<u>Siempre</u>	<u>A menudo</u>	<u>A veces</u>	<u>Poco</u>
	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>
1. Me desmarco para intentar recepcionar el disco/frisbee/ringo				
2. Busco los espacios libres para desmarcarme e intentar recepcionar el disco				
3. Intento realizar pases a los compañeros que se han desmarcado y no están cubiertos				
4. Realizo pases bien dirigidos				
5. Busco con rapidez a los compañeros para pasar el frisbee				
6. Intento cubrir al equipo contrario para recuperar la posesión del ringo				
7. Consigo interceptar pases del equipo contrario				
8. Respeto todas las normas				

9. Favorezco la colaboración de todo el equipo				
10. Conozco las normas del juego y las respeto				
11. No discuto con un compañero por perder un punto				
12. Acepto la victoria y la derrota con deportividad				
13. Favorezco la participación de todos los compañeros				

Anexo 4. Fotos de la puesta en práctica de la UD







