



Facultad de educación de Palencia

UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

PROPUESTA DE SECUENCIACIÓN DEL CONTENIDO DE JUEGOS DEL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA EN EDUCACIÓN PRIMARIA

TRABAJO FIN DE GRADO

GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA/MENCIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA

AUTOR: DANIEL SANTAMARÍA DELGADO

TUTOR: NICOLÁS BORES CALLE

PALENCIA, 2018

Resumen

Mi Trabajo de Fin de Grado consiste en la elaboración de una Secuenciación del contenido de juegos del área de Educación Física en la Educación Primaria. Desarrollo las cuatro grandes áreas que considera García Monge (2004): Juego Bueno, Estrategias y Habilidades en el juego y Cultura Lúdica.

Esta Secuenciación contiene 17 Unidades Didácticas desde 1º hasta 6º de Educación Primaria, cuyo resultado final corresponderá a una propuesta de secuenciación didáctica para desarrollar en toda la etapa Primaria.

Teniendo en cuenta la fundamentación teórica que sustenta este trabajo he podido finalizar esta distribución de actividades siguiendo la caracterización de los juegos para ajustar los contenidos a los niveles educativos.

Abstract

My Bachelor Thesis consists Sequencing in the development of games contest Physical Education in Primary Education. I explain the four big areas considered by García Monge (2004): Good Game, Strategies and Skills in the game and Playful Culture.

This Sequencing contains 17 Didactic Units from 1st to 6th grade of Elementary Education, whose final result will correspond to a didactic sequencing which developed throughout the Primary stage.

Taking into account the theoretical foundation that underpins this work, I have been able to reach the end of the activities distribution following the characterization of the games to adjust the contents to educational levels.

Palabras clave

Secuencia didáctica, educación física, unidad didáctica, Juego Bueno, estrategias, habilidades, cultura lúdica.

Keywords

Didactic sequence, physical education, didactic unit, Good Game, strategies, skills, playful culture.

ÍNDICE

1. Introducción	1
2. Justificación	3
3. Objetivos	5
4. Fundamentación teórica	6
4.1 Secuencia Didáctica.....	6
4.2 Contenidos de la Secuenciación Didáctica.....	8
5. Presentación de datos o de propuesta	15
5.1. 1º Educación Primaria.....	17
5.2. 2º Educación Primaria.....	19
5.3. 3º Educación Primaria.....	22
5.4. 4º Educación Primaria.....	24
5.5. 5º Educación Primaria.....	28
5.6. 6º Educación Primaria.....	32
6. Conclusiones	38
7. Bibliografía	41
7.1 Lista de referencias.....	41
7.2. Leyes.....	43
8. Anexos	44

1. INTRODUCCIÓN

El Trabajo de Fin de Grado supone el último desafío antes de finalizar el Grado en el que años atrás has comenzado. Es un reto personal que te va a servir como criterio de evaluación de todo lo que ya sabes y, además, te ayudará a aprender más acerca de este Grado. Con su elaboración voy a intentar demostrar si poseo las competencias necesarias para poder intervenir con iniciativa en el inicio de mi carrera profesional. En un solo documento es prácticamente imposible manifestar todo el aprendizaje que he adquirido durante estos cuatro años de formación universitaria, pero sí que representa una importante visión de los conceptos, metodologías u objetivos, que durante esta etapa hemos frecuentado.

El trabajo consiste en la planificación de una secuenciación didáctica desde 1º hasta 6º de Primaria del contenido de Juegos y Deportes en el área de educación física. Este escrito refleja los conocimientos aprendidos, ya que aparecen diferentes temas abordados durante el Grado, poniéndolos en práctica durante mi estancia en el “Modesto la Fuente” como alumno en prácticas. Viciano (2001) atestigua que una programación de aula sirve como herramienta práctica para organizar todos los aspectos curriculares durante el curso académico enfocados a los diferentes grupos de alumnado, estableciendo las bases para un diseño coherente y correcto de la planificación educativa.

Durante mi paso por el Campus de La Yutera, he asimilado una Educación Física muy diferente a la que había vivido durante mi etapa en educación primaria como estudiante. Se nos ha abierto el campo de visión hacia una manera diferente de enfocar los juegos. En primer lugar la existencia del Juego Bueno, un modelo de enseñanza donde el aprendizaje inclusivo y el protagonismo del alumnado en la construcción del juego es un factor diferencial; la estrategia mediante pactos y acciones planificadas que permite a los alumnos/as desarrollar un ambiente socializador donde se fomenta su autonomía; o la comprensión de su propio cuerpo, identificando las habilidades motrices básicas y específicas que les permita mejorar personalmente sus movimientos en el juego.

En este documento, quedarán plasmados todos estos aspectos siendo muy útiles en mi futuro profesional, ya que será un documento con el que deberé trabajar durante mis años como docente de Educación Física. Esto es un proyecto que incluye desde los objetivos que han de conseguir los alumnos/as al finalizar cada unidad, a los contenidos que vamos a trabajar, la serie de actividades propuestas para que todo ello se lleve a cabo y finalmente la evaluación de cada unidad didáctica. Por lo tanto, este TFG me sirve como una continuación del aprendizaje que he realizado durante mi etapa universitaria, poniendo el colofón definitivo a este camino y animarme a seguir trabajando por conseguir aprendiendo acerca de mi vocación: ser maestro.

Las partes en las que consiste el trabajo se dividen en diferentes apartados. Comenzando por la realización de la justificación donde quedan anotados mis comienzos en la elección del tema del TFG, la explicación de lo que voy a componer, de todo lo que supone la estructuración de este trabajo y lo que pretendo obtener con el logro de este documento.

Después, he llevado a cabo el desarrollo de la Fundamentación Teórica, donde se desempeñará una explicación de lo qué es la secuenciación didáctica propuesta junto con su diferenciación respecto a la programación didáctica. Por otro lado, en este mismo apartado también encontramos los contenidos que vamos a tratar, todos ellos recogidos de artículos de García Monge acerca del Juego Bueno, las estrategias, las habilidades y la cultura lúdica.

A partir de esta fundamentación voy a presentar los datos de mi propuesta de manera ascendente, partiendo del primer curso de educación primaria. Se explicará brevemente la justificación de cada unidad, los objetivos y contenidos específicos, las sesiones con las actividades y la evaluación de esta propuesta. Así quedarán reflejados todos los cursos hasta el último que será el de 6º de educación primaria. Por último, he planteado una serie de conclusiones de todo el proceso de realización de este documento. En este apartado recojo varias ideas que fueron pasando por mi cabeza mientras llevaba a cabo el trabajo y que gracias al análisis de la secuencia de actividades pude sacar diferentes conclusiones.

2. JUSTIFICACIÓN

Durante varios días, tras mi elección del tutor del TFG, estuve especulando cuál sería el tema ideal para este proyecto. Muchos de mis pensamientos se encaminaban hacia mi presente, ya que es un trabajo donde la motivación y el alumno deben de ir a la par en la realización de este documento, pero también en mi futuro, buscando que pudiera utilizarlo en mi etapa como profesor.

Tras dos reuniones donde surgen diferentes posibilidades de Trabajo de Fin de Grado, llegamos a la propuesta de realizar esta secuenciación. Este documento consiste en realizar una secuencia didáctica del contenido de juegos del área de Educación Física de toda la educación primaria, por lo que no me sirve como tal para presentarme a unas oposiciones con este proyecto, pero sí para llevarla a la práctica durante mi etapa como profesor en una escuela. Desde lo aprendido durante estos dos años en el Campus de La Yutera, especialmente en el tercer curso en la asignatura de Juegos y Deportes, sacaré los contenidos necesarios para poder formular mi TFG y así, poder utilizarla durante mi futuro profesional.

Mi objetivo de cara al próximo año es el de presentarme a las oposiciones, y aunque no vaya a llevar estos mismos datos, podré sacar la estructura y los índices que voy a completar en su día para presentarme a mencionadas oposiciones. Así, al tener la posibilidad de recibir la ayuda del tutor de TFG, me permite aprender de alguien con experiencia en el campo de la E-A que me ayude preparar el último y gran paso para iniciar la vida laboral. Como profesor de Educación Física, la secuenciación didáctica es uno de los trabajos que vamos a preparar con gran asiduidad.

Además, engloba muchos aspectos profesionales trabajados a lo largo de estos cuatro años, lo que me servirá para afianzar muchos de los conceptos adquiridos. Este trabajo me obliga a atender a todos los apartados necesarios para elaborar una unidad: objetivos, contenidos, competencias, temporalización, metodología, evaluación,... todos aquellos aspectos teóricos que necesitas conocer de forma precisa para elaborar tus clases profesionales. Dentro de estos apartados, los contenidos a tratar partirán del Juego Bueno, formando un enlace en los diferentes cursos a través de la realización de unidades de

estrategias y habilidades (García Monge, 2009).

La propuesta de una secuenciación didáctica de los diferentes contenidos supone la estructuración del tiempo para sacar el máximo beneficio del proceso de E-A durante el curso. Para ello, debo tener en cuenta las características del entorno, del centro y del alumnado, adecuando este documento a los apartados curriculares que resulten más adecuados. Soy consciente de que este trabajo supone conseguir un tercer nivel de concreción curricular respondiendo a las preguntas del ¿qué, cómo y cuándo llevar a cabo la evaluación de estos procesos?, constituyendo el último paso del proceso de concreción curricular secuenciando las Unidades Didácticas elegidas para realizar durante el año.

Con este trabajo debo conseguir realizar una secuenciación con la que cada alumno/a supere los objetivos propuestos de manera ascendente, partiendo de lo más básico en los cursos de 1º y 2º, para terminar su etapa primaria con la dominancia sobre los juegos propuestos, sobre el uso de estrategias que le permitan ver más allá del juego, de ser conscientes de las diferentes habilidades que van a ir desarrollando y de conocer juegos de otras épocas.

Con ello, busco que en mi futuro pueda elegir las actividades que hayan dado mejores resultados para que adquieran los conocimientos, destrezas, actitudes y hábitos que permitan al alumnado mejorar las condiciones de vida y la salud, a la vez que se diviertan y valoren las posibilidades de movimiento como medio de enriquecimiento y disfrute personal, y de relación con los demás.

A modo conclusión, pretendo que esta secuenciación contribuya, además de a la consecución de los objetivos propuestos acerca de los juegos, se alcance el logro de diversos fines educativos en la educación primaria como son la socialización, la autonomía personal o la mejora de las posibilidades cognitivas, comunicativas, lúdicas y de movimiento.

3. OBJETIVOS

- Planificar una Secuencia Didáctica del área de juegos para toda la etapa primaria, estructurando diferentes juegos y actividades que se ajusten a los objetivos y contenidos aprendidos sobre el contenido de juegos en el área de Educación Física.
- Diseñar la secuenciación de unidades didácticas, distribuidas por cursos, con los juegos elegidos desarrollando en ellas los aspectos de Juego Bueno, estrategias, habilidades y la dimensión cultural.
- Aprender a secuenciar una serie de contenidos y actividades según los criterios didácticos buscando que estén distribuidos de manera coherente para conseguir aprendizajes significativos en el alumnado.
- Mejorar mis competencias profesionales en el manejo de los diferentes documentos oficiales siendo capaces de entenderlos y saber utilizarlos a favor del buen desarrollo de nuestra secuenciación.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

4.1 La Secuencia Didáctica

En primer lugar, considero oportuno hacer referencia al concepto de “Secuencia Didáctica” para conocer los contenidos que vamos a tratar en este documento. Es algo que un maestro debe saber a la hora de trabajar en un colegio, ya que será uno de los documentos de obligada realización.

Podemos definir la secuencia didáctica como una serie ordenada de actividades relacionadas entre sí. Esta serie de actividades, que pretende enseñar un conjunto determinado de contenidos, puede construir una tarea, una lección completa o una parte de ésta. Las actividades no siempre aparecen en una lección vinculadas con otras; en estos casos se consideran como actividades aisladas, es decir, que no forman parte de una secuencia didáctica. (Biblioteca Virtual Cervantes, 2010).

Acerca de la práctica educativa cito textualmente: “Uno de los objetivos de cualquier profesional es ser cada vez más competente, lo cual se consigue mediante el conocimiento de las variables que intervienen en la práctica (que proviene de investigación, de otros, de modelos y propuestas) y la experiencia para dominarlas (nuestra y la de otros)”. (Antoni Zabala, 1995, p.11.). El trabajo en la Educación Física demanda la idea de conectar las actividades con los conocimientos de modo que la enseñanza sea significativa y todo este entrelazado. Las secuencias didácticas necesitan de la unión de muchas partes y no solo del marco teórico de las sesiones, el éxito llegará en el momento que conjuntes todas esas partes para abordarlas de la mejor manera.

A la hora de iniciar este trabajo, tuve dudas si denominar a este trabajo como programación en vez de secuenciación. Por ello, es conveniente conocer cómo se define la programación didáctica para saber de buena tinta su diferencia frente al concepto de “secuencia”.

Según Pilar Vivó (2005), programar se define como “el conjunto de unidades didácticas ordenadas y secuenciadas respecto de una asignatura de una etapa educativa; entendiendo

una unidad didáctica como un conjunto coherente de trabajo que comparte unos principios comunes”. Según el Diccionario de la Lengua Española programar es “el primer acto de la intervención educativa y en su sentido más amplio se entiende como idear y ordenar las acciones necesarias para realizar un proyecto”. Este documento está elaborado por los docentes y contiene, los objetivos, las competencias, los contenidos, los diferentes elementos que tienen la metodología y los criterios de evaluación. Es aquí donde encontramos la diferencia entre la secuenciación, debido a que está última se centra más en las actividades y el orden que creas más adecuado para que se adquieran los conceptos de la manera más eficiente y significativa. En lugar de trabajar directamente con el Currículo Oficial, representa un documento más práctico.

Según un análisis de la investigación “Ciencias” se entiende que la programación gira en torno al índice comentado anteriormente, con la elaboración de unos objetivos y unos contenidos, algo similar a lo que aparece en esta secuenciación; unos criterios de evaluación, claves en el proceso de evaluación que voy a llevar a cabo, pero no están desarrollados teóricamente, sino que están llevados a la práctica del docente. Esto queda reflejado en el artículo Análisis de la importancia de la programación didáctica en la gestión docente (2013). Podemos resumir esto como que en la programación aparecen más desglosados todos los términos, haciendo referencia al currículo, y la secuenciación lleva su interés al conjunto de actividades organizadas durante una de las áreas de la asignatura.

La realización de esa secuenciación me ha servido para comprobar la capacidad para estructurar una serie de actividades teniendo en cuenta el contenido que impartía, el curso en el que me encontraba y los juegos que eran más adecuados para adquirir un aprendizaje significativo. Al iniciar un tema, hay que ser consciente de las dificultades que puede suponer el proceso de E-A en clases donde los conceptos son totalmente nuevos. Es conveniente comenzar de manera segmentada, para que vayan en progresión durante toda la educación primaria. Es así, como en esta secuenciación aparecen en los primeros cursos sesiones centradas en aspectos concretos para que logren los conocimientos de la manera más significativa, para ir de manera progresiva alcanzando estos contenidos en función de que aumenta su autonomía.

Por lo tanto, uno de los apartados más importantes para la realización de una secuenciación es la organización coherente y adecuada de las actividades a programar. Para ello, una de las herramientas que nos puede ayudar a dicha distribución, es la “Carpeta”, instrumento pedagógico recogido en el libro *Motricidad y Aprendizaje*: “La carpeta no es más que una forma organizada de construir la hipótesis que nos ayuda a ir más seguros a la práctica, de terminar mejor la oportunidad de lo que enseñamos, orientar con mayor precisión nuestras intervenciones en la acción, regular la práctica al ritmo que se va produciendo, establecer mejor los parámetros que nos permitirán evaluar lo sucedido, y reflexionar sobre el proceso desarrollado.” (Vaca y Varela, 2008, p.76). Es un elemento que refuerza una planificación apropiada de las Unidades Didácticas propuestas para las clases de educación primaria en el área de la Educación Física.

4.2. Contenidos de la Secuenciación Didáctica

Nos encontramos ante una secuenciación del contenido de juegos del área de Educación Física. Según los cuatro núcleos temáticos que establece García Monge (2001) se dividen los conceptos de cada Unidad Didáctica: Juego Bueno, Estrategias en el Juego, Habilidades en el Juego y Cultura Lúdica. El trabajo cuenta con un total de 17 unidades didácticas, estructuradas y programadas para toda la educación primaria estructurando los cursos desde dos unidades en 1º de Primaria, hasta las cuatro unidades que engloban todos los contenidos en 6º de Primaria. Esta estructuración está propuesta en progresión de conceptos, partiendo de una base inicial en los primeros cursos hasta completar todos aquellos conocimientos que abarcan este documento.

En primer lugar, la secuenciación gira entorno a un concepto: el Juego. Dentro de este, García Monge (2009) objetaba la idea de una metodología para trabajar el juego a través del Juego Bueno. Este término está en continuo cambio que poco a poco se sigue construyendo con la práctica del mismo en la escuela. Esto es así que, durante las clases de Juegos y Deportes impartidas en el Tercer Curso acerca de este término, sacamos una definición: “Aquel que se construye entre el docente y el alumnado, para adaptarse a las características del grupo, a sus intereses y necesidades, así como a los intereses del

docente; para lograr un equilibrio en las relaciones, para que todos tengan oportunidad de participar y progresar; que se desarrolle sin conflictos ni riesgos de lesiones; y en los espacios adecuados; mediante la participación de todos/as en el pacto de sus normas para que este sea más interesante y adecuado al grupo que lo practicará”. (García Monge, 2009, p.43).

Esta definición se ha ido consolidando a lo largo de los años. Hago referencia al documento de García Monge (2011) que trabaja con dimensiones temáticas a las que deben responder las actividades para que se consideren Juego Bueno:

Seguridad. Corresponde un tema básico en la Educación Física. Se trata de hacer entender al alumnado que cuando surge una lesión o daño el juego se acaba, y que sean conscientes de la responsabilidad que requiere en el desarrollo de una actividad controlada, segura y saludable. Los aspectos a recoger en este apartado son los siguientes:

- La colaboración en el acondicionamiento de las zonas de juego para que sean menos peligrosas.
- El cuidado de la indumentaria personal como prohibir el uso de relojes, de calzado con adherencias o cordones, entre otros elementos.
- El control del movimiento que evite acciones peligrosas hacia uno mismo y hacia los demás compañeros/as, adoptando una actitud de consideración hacia el resto, identificando las maniobras arriesgadas y buscando las formas de resolución del juego más seguras.

Relaciones. Compete otro pilar básico para la realización de la actividad educativa. El alumno/a tiene que tomar conciencia de un juego equilibrado, en el que todos/as tuvieran oportunidades de participar en diferentes roles, sin presión ni reproches, aceptando las diferencias y responsabilizándose con la ayuda a los que tengan más problemas. En esta sección se incluye el siguiente contenido:

- La escucha y aceptación de otras opiniones diferentes y el fomento del diálogo.
- La participación en los diferentes roles del juego.

- La aprobación de las diferencias y comprensión de las de la responsabilidad personal en la ayuda a otros.
- La integración de todos en el juego en un ambiente de empatía, respeto y tolerancia, sin rechazos o marginaciones.
- La comprensión y uso de los criterios que ayudan a mejorar la colaboración.

Intervención personal y responsabilidad. Entrarían aquí aspectos como la aceptación de la derrota y el éxito, la actitud desenfadada y tolerante, la identificación y control de las emociones, la búsqueda de mejora personal y en general, la solución a la pregunta “¿Qué puedo hacer yo para que juguemos mejor entre todos?”. Los aspectos a trabajar son los siguientes:

- La aceptación de la derrota y el éxito.
- La conciencia sobre la transformación emocional que produce el juego.
- La actitud tolerante.
- La actitud positiva ante los sucesos del juego.
- La mediación ante los conflictos.
- La actitud empática.
- La búsqueda de mejora personal.

Normativa. Tratamos que el alumnado tome conciencia de que las normas no son algo inamovible, pero sí necesario para la acción colectiva. Queremos que descubran su papel de protagonista en el pacto de las mismas y la lógica que subyace a éstas, es decir, cuáles son sus elementos constitutivos y su influencia en el desarrollo del juego. Destacamos:

- El pacto de un marco básico de normas de funcionamiento (escucha, respeto, ayuda,...).
- El respeto de las normas y el desarrollo de la acción siguiendo la lógica del juego.
- La comprensión de la norma como un pacto colectivo.
- La modificación de las normas para que se adapten mejor a las características del grupo, logrando un juego interesante para todos, con un reto equilibrado.
- La comprensión de la influencia de los cambios de las normas en el desarrollo del juego.

- El conocimiento de los elementos de la estructura de los juegos que permiten su transformación o creación.

Por otro lado, en este documento también se registran estrategias en el juego. Podemos definir táctica como el sistema o método que se desarrolla para ejecutar un plan y obtener un objetivo en particular. López Ros (2011) plantea que, a pesar de que son estrategias colectivas, es el jugador de manera individual el que presenta una importancia capital en el desarrollo del juego. En otro de sus artículos afirmaba que la primera cuestión es que entendemos la “táctica” como una “acción” y no como una propiedad intrínseca al sujeto ajena a la forma de intervención en el contexto concreto. (López Ros, 2010).

Las estrategias en el juego buscan que el alumno/a supere sus impulsos propios y que sea capaz de resolver los problemas que se le aparecen dentro del juego. Debemos conseguir que el alumnado sea capaz de luchar contra el azar y que lleven a cabo acciones de forma consciente, tal y como dice García Monge (2005). El objetivo es que el alumno/a sepa que las cosas dentro de un juego no son fruto del azar, sino que pueden programar su participación, por ejemplo, al saber colocarse en el terreno de juego. Degtiariov (1992) nos dejaba una frase en su libro sobre el boxeo que puede servir como metáfora de lo que supone trabajar la estrategia en el juego: “La maestría táctica del boxeador es determinada por la correcta planificación y dirección del combate”. Esta expresión referida al deporte del boxeo lleva a pensar que no importa lo fuerte o ágil que golpees (en este caso lo habilidoso que seas es un juego), sino que una buena estructuración de estos movimientos puede conseguirte el éxito (secuenciar una serie de movimientos de manera eficiente). El objetivo será cumplir que las acciones dentro del juego sean más efectivas cuando son consensuadas entre todos los participantes de cada equipo. La planificación de movimientos de acción siempre les permitirá dar un paso adelante hacia la práctica de la actividad física.

Continuando con García Monge (2005) las estrategias en el juego rigen cuatro ejes básicos para llevarlas a cabo:

1. Buscar por encima de todo pasar de la acción impulsiva a la acción planificada.
2. Pasar de la acción individual a la acción compartida.
3. Elaborar, aplicar y comprobar planes de acción compartida.
4. Conocer y utilizar diferentes elementos tácticos con los que planificar y entender la acción.

La táctica implica un componente intelectual importante. Hay que pensar y no hacer por hacer. Dentro de este apartado, los juegos más adecuados según las edades del alumnado se clasifican en:

- Primero y segundo curso. Juegos de persecución como la araña.
- Tercero y cuarto curso. Juegos de cancha dividida donde no exista demasiada presión en la acción del jugador como balón prisionero, donde no hay rival.
- Quinto y sexto curso. Juegos de invasión con o sin implemento, añadiendo ataque y defensa como en el juego de la bandera.

En cuanto a las habilidades en el juego, 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. No podemos concebir la idea de juego sin que se trabajen las habilidades. El desarrollo psicomotor observado durante la práctica de las actividades de aprendizaje, propone que el alumnado sea capaz de controlar y conocer sus habilidades motrices. En torno a esto Ramos (1979) y Medrano Mir (1997) afirmaban que: “el progreso motor está a mitad de camino entre lo físico-madurativo y lo relacional, con una puerta abierta a la interacción y a la estimulación, implicando un componente externo al niño como es la acción, y un componente interno como es la representación del cuerpo y sus posibilidades de movimiento”.

La emoción o el vértigo con el que suceden las cosas en el juego no permiten progresar al niño, ni que puedan tener consciencia de su nivel. Hay niños que son capaces de actuar muy bien, pero otros niños se estancan dando siempre las mismas respuestas. Trabajando las habilidades el alumno/a toma consciencia de la habilidad y de cómo mejorarla, así como de sacar el máximo partido del nivel de competencia propio a la hora de tomar

decisiones en el juego. Otro de los objetivos propuestos es que sean capaces de analizar tanto su propia acción como la de los demás.

La evolución de las habilidades motrices está directamente relacionada con los años del alumno/a. Por tanto, es importante conocer la evolución de estas destrezas y cómo aparecen en cada ciclo. Díaz Lucea (1999) planteó este desarrollo y lo dividió en los tres ciclos anteriormente existentes en la educación primaria:

- Primer Ciclo (6-8 años). El alumnado conoce su cuerpo y las posibilidades motrices que han sido heredadas durante las etapas anteriores en educación infantil.
- Segundo Ciclo (8-10 años). La base motriz evoluciona dando lugar a la identificación y a la percepción de las habilidades motrices básicas.
- Tercer Ciclo (10-12). Etapa de culminación de las habilidades específicas.

Para llegar a esta consecución y desarrollo de las habilidades motrices básicas y específicas se debe trabajar en períodos de trabajo con las habilidades en los que el alumno/a pueda (Díaz Lucea, 1999, p.25):

- Conocer el nivel de competencia propia, tomando conciencia de las posibilidades y limitaciones personales.
- Atreverse a hacerlo, romper el inmovilismo y vencer el miedo a dar una respuesta nueva, intentando nuevas acciones y controlando sus impulsos emocionales para salir de sus respuestas primarias.
- Dar respuesta adecuada al nivel personal, eligiendo de la oferta de técnicas posibles la más adecuada.
- Conocer nuevas respuestas que permitan seguir progresando.
- Buscar la eficacia y mejora en las respuestas dadas.

Por último, 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. Esto es lo que se conoce como cultura lúdica y se basa en la idea de reproducir un juego para ligarlo a unas características culturales,

simbólicas, emocionales o relacionales. (García Monge, 2001). Dentro de este apartado encontramos el diálogo entre padres e hijos compartiendo las actividades de otras épocas y buscando acerca los sentimientos que vivieron en esos años, conociendo sus normas o vocabulario específico de los juegos tradicionales en diferentes contextos. Esto no se consigue sin un carácter intergeneracional, intercultural o intergénero. El juego es una forma de introducirse en la cultura en la que se está. Reboredo (1983) afirmaba que “a través del juego el sujeto interioriza el mundo y se integra en las redes simbólicas del mismo uniéndose lo inconsciente y lo ideológico”.

Newman (1997) hablaba del tratamiento de la intergeneracionalidad como “unas actividades que aumentan la cooperación y el intercambio entre dos generaciones”. Esto encaja en mi propósito de colaboración entre todos, ya que es tratado durante los anteriores núcleos y tengo la oportunidad de afianzarlo. La cultura lúdica responde a las necesidades que han propuesto las generaciones anteriores y las actuales, enlazando una conexión entre ambas, buscando la mejora de la autoestima y la seguridad en los participantes.

El objetivo al que debemos enfrentarnos al hablar de cultura lúdica es fomentar la participación de todos los alumnos/as en los juegos populares que hemos heredado de las generaciones pasadas. Estos juegos pueden ser adaptados a la actualidad, para disfrutar y sacar provecho de él, buscando inculcar otra actividad física diferente para llevar a cabo en su tiempo de ocio.

Al hablar de cultura lúdica es inevitable trabajar con el género. Esta secuenciación tratará este tema que tanta repercusión está manifestando en la actualidad. “La cultura lúdica no es neutra, se transmite asociada a un género y va produciendo una separación en las prácticas de juegos de niños y niñas”. (García Monge, A. y Martínez Álvarez, L. 2000. Pág. 117).

5. PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA

Temporalización

El curso escolar aproximadamente cuenta con ciento setenta y cinco días lectivos y teniendo en cuenta que el área de Educación Física es trabajado por los alumnos/as durante 2 horas/semana, dan un total de 67 sesiones (todo ello aproximado, dependiendo de las festividades y de eventos propios de cada centro que puedan interrumpir las sesiones).

La secuenciación de las Unidades Didácticas tiene la relación siguiente:

Durante los cuatro primeros cursos, la estructura estará justificada por los cursos pares e impares, siendo así que en 1º y 3º voy a desarrollar las unidades didácticas de Juego Bueno y dos núcleos temáticos, para que en 2º y 4º se trabajen las estrategias y habilidades del juego. A esto, he añadido que se trabajen algunos apartados de dimensión cultural del juego en los cursos pares.

Es importante saber que durante el primer año que se introduzca este tema, en los cursos 2º y 4º no se trabajará esta temática, debido a que comenzamos haciendo estrategias y habilidades sin saber lo que es Juego Bueno. Una vez introducida en el primer año, ya pasará a hacer la secuenciación didáctica tal cual viene explicada.

Para los cursos de 5º y 6º, he decidido realizar una unidad de Juego Bueno, otra de estrategias y otra de habilidades para cada curso. Acabando en 6º con una unidad de dimensión cultural. Esto hace un total de 17 Unidades Didácticas.

Las Unidades van a llevarse a cabo en aulas con 24 alumnos/as aproximadamente. Partimos de la base de que no tenemos alumnos/as con necesidades especiales en el área de Educación Física. Las clases duran sesenta minutos, a pesar de que los cinco minutos iniciales son destinados a desplazarnos al gimnasio desde el aula, y los cinco minutos últimos, para regresar a la misma.

En base a las propuestas de García Monge (2004) donde establecía los cuatro núcleos temáticos ya comentados de Juego Bueno, estrategias, habilidades y cultura lúdica; y en base al Currículum ORDEN EDU/519/2016, de 25 de julio 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, esta sería la propuesta de secuenciación:

Planificación de la Programación

Curso	Unidad Didáctica	Sesiones
1º Educación Primaria	Juego Bueno: Seguridad. Comenzamos seguros en el Juego	4
1º Educación Primaria	Habilidades: Perseguir y ser perseguido	3
2º Educación Primaria	Juego Bueno: Huye de la tela de araña	3
2º Educación Primaria	Estrategias: Planificamos, luego jugamos	4
2º Educación Primaria	Cultura Lúdica: ¿A qué jugaban nuestros padres?	4
3º Educación Primaria	Juego Bueno: Relaciones: Sé quién soy, sé con quién juego	3
3º Educación Primaria	Juego Bueno: Intervención personal y responsabilidad: “La derrota es una opción”	3
4º Educación Primaria	Estrategias: A la caza del “caco”	5
4º Educación Primaria	Habilidades: Solo sobreviven los que lanzan	4
4º Educación Primaria	Cultura Lúdica: Viaje al pasado	5
5º Educación Primaria	Juego Bueno: Todos o ninguno	5
5º Educación Primaria	Estrategias: El mejor ataque es una buena defensa	4
5º Educación Primaria	Habilidades: Cuatro habilidades, cuatro desafíos	5
6º Educación Primaria	Juego Bueno: Último Juego, último nivel, ¿somos capaces?	5
6º Educación Primaria	Estrategias: Cada decisión es clave	5
6º Educación Primaria	Habilidades: Sé cómo soy, ¿qué puedo mejorar?	4
6º Educación Primaria	Cultura Lúdica: Del gimnasio al parque	4
UNIDADES DIDÁCTICAS TOTALES: 17		70

5. 1. Unidades didácticas de 1º Educación Primaria

En este curso he considerado realizar dos únicas unidades donde se desarrollará Juego Bueno y habilidades en el juego. En primer lugar, me voy a centrar en uno de los cuatro núcleos temáticos del Juego Bueno: la seguridad. He seleccionado varios juegos donde trabajemos este aspecto. En la segunda unidad, enfocaremos las sesiones a la habilidad de perseguir y ser perseguido. No quiero cargar mucho los contenidos en este curso de iniciación, buscando aprender únicamente lo esencial para esta etapa de formación.

Primer curso. Unidad didáctica 1. “Comenzamos seguros el Juego”

Vamos a iniciar una nueva visión del juego para los niños de 1º de Primaria y he creído conveniente tocar solo uno de los núcleos de Juego Bueno, la seguridad. Por lo tanto, para esta unidad contamos con cuatro sesiones que se irán trabajando de forma progresiva, desde lo más sencillo y captación del concepto hasta las modificaciones en el juego. Durante gran parte del progreso de las clases trabajarán en cuatro grupos de seis personas, donde se abordarán aspectos de seguridad por la evidente trascendencia que supone en un juego que alguien se haga daño en estas edades.

Objetivos

- Conocer en qué consiste el término “Juego Bueno”.
- Comprender la seguridad como un elemento indispensable para el desarrollo del juego.
- Ser conscientes de la influencia de la seguridad en los aspectos del juego.

Contenidos

- Juego Bueno: aspectos fundamentales y los objetivos que tiene dentro de una clase su realización.
- Elementos de seguridad en los juegos: cuidado con las caídas y los choques, la presencia de altura a través del banco o la cercanía de la pared.
- Respeto hacia los compañeros.

Sesiones

Comienzo hablando de Juego Bueno, de qué consiste y sus cuatro aspectos importantes: normativa, seguridad, relaciones e intervención personal y responsabilidad. Como ya hemos indicado nos centraremos en el segundo: Seguridad. Todo el alumnado debe ser consciente de que si alguien se hace daño el juego se termina. Los juegos a trabajar serán “Alturitas” y “Gato en vuelo”, donde observen que pueden aparecer situaciones peligrosas que hay que solucionar.

Evaluación

Se llevará a cabo a través de la observación directa del profesor. Además, completarán una ficha sobre cómo se lo han pasado y cómo han aprendido respondiendo con diferentes caras que quedarán reflejadas en la leyenda de la ficha donde indicarán lo que significa: Muy bien, bien, regular, mal y muy mal.

Primer curso. Unidad didáctica 2. “Perseguir y ser perseguido”

Esta unidad estará enfocada a que comiencen a aprender algún concepto básico en muchos de los juegos: dar y no ser dados. A través de tres sesiones les introduzco el tema con la práctica de muchos juegos donde fomenten esta cualidad. Los juegos elegidos serán “Pilla-Pilla”, “La araña” y “Corta el hilo”.

Objetivos

- Desarrollar un proceso de aprendizaje donde el alumnado conozca y se interese por la mejora de la técnica.
- Aprender a perseguir a una persona y aceptar que te pueden perseguir a ti también.

Contenidos

- Identificar la habilidad de perseguir y ser perseguido en los juegos de pillar.
- Aplicación de esta habilidad en la puesta en práctica del juego.
- Trabajar con la mejora de la habilidad con la realización de las actividades.

Sesiones

Es importante que conozcan esta habilidad básica en la mayoría de los juegos que tienen actividad física. Por ello, debido a la etapa inicial en la que se encuentran, he creído conveniente introducirla con el fin de construir una base que cimente todos los aspectos

que vamos a tratar durante esta secuenciación. En cada una de las tres sesiones vamos a desarrollar un juego que tiene como regla primaria “dar y no ser dados”.

Evaluación

Será muy parecida a la primera unidad. Se llevará a cabo mediante la observación directa del profesorado, anotando en una ficha de seguimiento aquellos datos que resulten importantes según transcurren en las sesiones. Además, la última sesión corresponde a una ficha que deberán rellenar con caras felices o menos contentas para que el profesor observe que tal ha ido el resultado de las sesiones.

5.2. Unidades didácticas de 2º Educación Primaria

Las unidades didácticas destinadas a este curso están preparadas como una continuación de lo vivido en Primero. Vamos a iniciar con la realización de Juego Bueno en el juego de “La araña”, ya que la segunda unidad va a constar de la realización de estrategias de este mismo juego. Por último, cerraremos con el primer contacto con la Cultura Lúdica.

Segundo curso. Unidad didáctica 1. “Huye de la tela de araña”

El juego de “La araña” trae grandes resultados en el proceso de enseñanza de las estrategias. Por ello, he decidido iniciar la construcción del Juego Bueno en la unidad anterior para llevar a cabo esta actividad en la siguiente unidad. Constará de tres sesiones donde abordaremos varios de los contenidos de Juego Bueno.

Objetivos

- Conocer en qué consiste el término Juego Bueno y los cuatro apartados que contiene.
- Construir el juego entre todos acordando unas normas sencillas donde todos participen en su elaboración.

Contenidos

- Construcción de normas a partir de la regla primaria “el que es pillado se convertirá en araña junto al que le ha pillado”.
- Roles pasivos y activos en el juego de “La araña”.

Sesiones

Partiremos de la regla primaria que consistirá en que habrá una persona que se encuentre con el rol de araña y que pillaré al resto. Cuando alguien sea pillado será convertido en araña junto al compañero que le pilló. En tres sesiones construiremos el juego trabajando con la comprensión de las normas de manera muy sencilla e iniciaremos los roles pasivos y activos del juego.

Evaluación

Se realizará a través de la observación directa del profesor que anotará las diferentes intervenciones del alumnado en la construcción del juego y su participación en la práctica del mismo.

Segundo curso. Unidad didáctica 2. “Planificamos, luego jugamos”

Las estrategias dentro del juego pueden ser un apartado totalmente nuevo en la forma de ver un juego. Es por ello, por lo que empiezo hablando acerca de su definición y de la forma de verlo reflejado en la práctica. Consta de cinco sesiones donde trabajaremos los conceptos de defensa y ataque planificados, buscando cumplir con los objetivos propuestos por García Monge (2005) sobre el tema de estrategias.

Objetivos

- Ser capaces de pasar de la acción impulsiva a la acción planificada para lograr pasar al otro lado de la zona de la araña.
- Pasar de la acción individual a la acción compartida pensando con sus compañeros como conseguir más fácilmente pasar al otro lado.
- Lograr unas nociones básicas para ser capaces de interpretar estrategias en el papel y poder llevarlas al juego real.

Contenidos

- Creación de un espacio óptimo para que tanto la araña como los que quieren pasar al otro lado tengan las mismas posibilidades de acción.
- Elaboración de fichas de estrategia ofensiva y defensiva tanto individual como colectivamente donde planeen como pasar al otro lado mediante movimientos.

Sesiones

Con el juego trabajado con la norma “dar y no ser dado”, vamos a plantear unas sesiones de estrategias donde piensen sus movimientos de una manera básica e inicial. Nos ayudaremos de una ficha para crear el ataque. Por último, realizaremos una reflexión que sirva de evaluación sobre lo vivido durante estas cuatro sesiones anteriores y donde se den cuenta de que las estrategias pueden resultar buenas, y otras veces no tan eficientes, creando así una visión crítica, desde un punto de vista básico y enfocado al primer acto de construcción de este tipo de aprendizajes adaptado al primer ciclo.

Evaluación

Continuaremos con la misma dinámica de evaluación. Realizaremos las anotaciones que consideremos oportunas tras la observación directa de la sesión. Prestaremos atención a su implicación dentro de la clase y al interés que muestran sobre este nuevo tema de estrategias.

Segundo curso. Unidad didáctica 3. “¿A qué jugaban nuestros padres?”

Desde una edad aún poco avanzada, es importante que comprendan la evolución del juego con el que están trabajando. No va a ser una unidad muy extensa, pero sí que nos va a servir como acercamiento hacia antiguas prácticas del juego que han disfrutado sus abuelos o padres. Además, busco la continuidad en la idea de seguir trabajando con las habilidades que hemos llevado a cabo en el primer curso.

Objetivos

- Desarrollar las habilidades básicas practicando los juegos tradicionales.
- Conocer juegos de culturas diferentes, con sus reglas y la aplicación de éstas en la práctica deportiva.
- Valorar las diferentes culturas existentes fomentando un mejor desarrollo personal.

Contenidos

- Juegos tradicionales junto con sus reglas y su cultura.
- Juegos tradicionales para la mejora en el desarrollo de habilidades básicas.
- Tolerancia hacia las características de otras culturas.

Sesiones

Comenzaremos la primera sesión con juegos tradicionales que ellos ya conocen como el pañuelo o la rayuela, buscando que las normas sean sencillas y les interese el tema. Estos juegos pueden ser otros que hayan trabajado ya en clase, ya que el objetivo es que sean juegos familiares para ellos/as y que no les sorprendan por sus características “antiguas”. Después, busco el carácter intergeneracional en el juego con el diálogo por parte del alumnado con sus padres o abuelos. Las siguientes sesiones se guiarán entorno a estas charlas en casa, donde trabajaremos los juegos que les han resultado más interesantes de entre todos los que les habrán contado sus familiares. Por último, se darán cuenta de las habilidades que se trabajan en los juegos tradicionales construyendo una yincana dividida en diferentes zonas de habilidades. A través de una ficha, marcarán las casillas que ellos crean que se han conseguido según una serie de indicadores.

Evaluación

Se evaluarán las actitudes propuestas por los alumnos/as ante las actividades requeridas por el profesor/a para llevar a cabo en esta unidad. Las conversaciones intergeneracionales que deberán apuntar en una ficha y el interés mostrado hacia los nuevos juegos serán los elementos a evaluar.

5.3. Unidades didácticas de 3º Educación Primaria

Como ocurriría con 1º de Primaria, vamos a trabajar de manera individual dos de los aspectos de Juego Bueno, en este caso he considerado importante desarrollar una unidad de Relaciones y otra de Intervención Personal y Responsabilidad. He elegido este tema porque lo considero uno de los más complicados de entender para el niño/a, y a la vez más importante para el trato entre compañeros/as, por lo que pretendo que, desglosado en tres sesiones, se capte la idea que tengo por objetivo.

Tercer curso. Unidad didáctica 1. “Sé quién soy, se con quién juego”

En este núcleo, se trabajarán aspectos como la participación de todos los compañeros, el respeto hacia el ritmo de carrera y hacia las normas o el desarrollo de un ambiente integrador en relación al juego. Para ello, he decidido trabajar cuatro sesiones para abordar el tema, destinadas a la práctica de juegos como “La cadeneta” o “La gallinita

ciega”, con mucha presencia colaborativa. El tema principal es que comprendan el concepto de pillar a todos y dejarse pillar por todos.

Objetivos

- Continuar trabajando con el término “Juego Bueno” centrándonos en una de sus temáticas: Relaciones en el juego.
- Respetar a los compañeros en las diferentes situaciones como el turno de palabra en la elaboración del juego, los ritmos de carreras y el cumplimiento de las normas primarias.
- Evitar las discusiones dentro del juego.

Contenidos

- Las relaciones que aparecen en el juego: pactos, conversaciones o discusiones.
- Contacto con los compañeros a través de las lazadas de manos en los juegos de “La cadeneta” o “La araña”.

Sesiones

Para esta unidad he considerado oportuno trabajar entorno a juegos donde deban estar unidos, de la mano o en grupos, de forma que desarrollen ese espíritu cooperativo con sus compañeros/as. Juegos posibles de relaciones son “La araña”, “La cadeneta” o “La gallinita ciega”, entre otros.

Evaluación

Puede llevarse a cabo a través de la observación directa del profesor y con la ayuda de unas fichas facilitadas por el mismo, donde el alumnado realice anotaciones de lo que hemos apuntado en la pizarra cada día. Esto será recogido por el profesor/a y evaluado.

Tercer curso. Unidad didáctica 2. “La derrota es una opción”

En esta segunda unidad destinada a 3º, voy a trabajar otro de los núcleos temáticos de Juego Bueno: Intervención Personal y Responsabilidad. Voy a destinar tres unidades a la aceptación de la derrota y el éxito trabajando con actitudes tolerantes y a observar cómo se sienten los alumnos/as según el resultado del juego.

Objetivos

- Aceptar el resultado del juego, ya sea una victoria o una derrota.
- Controlar las emociones en el juego en favor del respeto hacia los compañeros.

Contenidos

- Visualización de momentos del juego donde experimentemos diferentes emociones como éxito o la derrota.
- Mediación ante los posibles conflictos en los juegos.

Sesiones

Durante tres sesiones nos centraremos en el apartado Intervención Personal y Responsabilidad para trabajar ideas como la aceptación de la derrota y el éxito. Para ello, en cada sesión les voy a situar en un momento de acción, bien sea el enfado porque alguien ha perdido, la sobre excitación del ganador o una riña ocurrida por un lance en el juego.

Evaluación

Esta Unidad se evaluará a través de la observación directa del profesor según la respuesta actitudinal y procedimental que el niño/a manifiesta en el proceso de E-A.

5.4. Unidades didácticas de 4º Educación Primaria

Nos encontramos en una etapa donde la forma de los alumnos/as cambia hacia un pensamiento más madurativo. Es importante que ayudemos a que ese pensamiento se forme a favor de los juegos y de su propio conocimiento. Comenzaré con una Unidad de Estrategias donde tengan mucha autonomía, para seguir con las Habilidades y para finalizar con Cultura Lúdica y que continúen conociendo más acerca de la historia del juego.

Cuarto curso. Unidad didáctica 1. “A la caza del “caco”

Respecto a la unidad de 2º, vamos a aumentar el nivel de dificultad y sobre todo, de autonomía en los alumnos/as. Tras trabajar en el tercer curso con el tema de normativa y relaciones, vamos a construir estrategias y movimientos consensuados para dejar de actuar por actuar y pasar a las acciones planificadas. Considero que están en una edad donde hay que trabajar con esa autonomía para que sigan en progresión en cuanto a la visión que han de tener hacia el juego.

Objetivos

- Ser capaces de pasar de la acción impulsiva del ir a pillar al contrario a la acción planificada y consensuada para obtener un mejor resultado.
- Pasar de la acción individual a la acción compartida, conversando con el compañero para decidir quién salva y quien se encarga de pillar al rival.
- Leer e interpretar las estrategias propuestas elaboradas por los alumnos/as para llevarlas a la actividad del juego.

Contenidos

- Distribución del espacio destinado a la caza del “caco” y del número de participantes que representan a los dos roles (policía – caco).
- Trabajo en equipo, tanto en grupos pequeños como grandes, distribución de posiciones y técnicas que permitan realizar movimientos efectivos para el equipo (fintas, bloqueos, engaños, etc.).
- Elaboración de fichas de estrategia ofensiva y defensiva tanto individual como colectivamente.
- Implicación con el equipo en la participación y cooperación de las tareas.

Sesiones

He decidido que era conveniente trabajar este tema en cinco sesiones. Como ya he dicho, puede suponer una transición muy importante para el niño/a a la hora de entender el juego. La primera idea que quiero transmitir es darnos cuenta de cómo sale mejor el juego, si actuando de manera impulsiva o de manera planificada. En la siguiente sesión, deberán leer una estrategia defensiva para formar unas acciones ofensivas que puedan superarla. La sesión tercera funcionará de la forma contraria, a partir de un ataque, tendrán que hacer una eficiente defensa. La cuarta y quinta sesión se basarán en dificultar el juego para que puedan buscar una solución mediante el diálogo entre su equipo y el pensamiento de posibles acciones beneficiosas para el mismo.

Evaluación

A través de una ficha de evaluación deberán responder a una serie de indicadores: Participación en el pacto de las decisiones del equipo, realización de las acciones

pactadas, *lectura* de estrategias en un papel e identificación de los problemas que surgen como consecuencia de los movimientos, entre otros Ítems.

Cuarto curso. Unidad didáctica 2. “Solo sobreviven los que lanzan”

Sigo trabajando en la idea de la autonomía, buscando que sean conscientes de sus posibilidades fomentando un clima de autoconfianza que les permita mejorar en sus acciones. Los alumnos/as comienzan a desarrollar movimientos de mayor dificultad en las acciones del juego. Continuando con el juego construido normativamente en otros cursos, trabajaremos aspectos como el esquite y los diferentes tipos de velocidad.

Objetivos

- Lograr una mejora en las habilidades implicadas en el juego de Cementerio.
- Desarrollar un proceso de aprendizaje donde el alumnado se interese en el desarrollo de sus habilidades identificándolas en su juego y llegando a conocer cómo mejorarla.
- Practicar las habilidades específicas del juego a través del juego.

Contenidos

- Identificación de las habilidades motrices básicas y específicas.
- Mejora de habilidades tanto básicas como específicas a través de un juego.
- Autoconocimiento del nivel personal de cada uno buscando la superación de límites, siendo conscientes de sus capacidades y poder así mejorar sus condiciones físicas.
- Aplicación de las diferentes habilidades y técnicas adquiridas en el desarrollo del juego y saber utilizarlas en la vida cotidiana.
- Fomento de la autoconfianza en sus propias posibilidades de ejecución en el juego.

Sesiones

En este caso voy a trabajar durante cuatro sesiones el tema de las Habilidades. Comenzaremos con la identificación de las habilidades propias del juego Cementerio y a partir de ese reconocimiento, trabajaremos para mejorarlas. En la segunda sesión, el esquite será el tema principal, mientras que en la tercera, dividiremos en postas la sesión con diferentes tipos de lanzamientos. Para terminar, la última sesión se verá enfocada a

comprobar si nos ha servido esta unidad rellenando una ficha con indicadores, finalizando con la práctica por última vez del juego propuesto.

Evaluación

En cada sesión dejaré cinco minutos para que completen la ficha que sirva como resumen de la sesión. Los alumnos/as tendrán que responder a unas preguntas brevemente para comprobar su grado de implicación en la sesión. De aquí obtendré una serie de notas que anotare en una hoja de observación.

Cuarto curso. Unidad didáctica 3. “Viaje al pasado”

Corresponde a un apartado muy importante en la enseñanza educativa, ya que ayuda a conservar las tradiciones que nuestros antepasados han vivido. A través de conocer estos “otros” juegos, los alumnos/as se están culturizando ganando en valores y respeto hacia la historia del juego. Todo esto, unido a una dosis de disfrute y participación, puede resultar una unidad muy interesante para esta etapa.

Objetivos

- Conocer reglas y la aplicación de éstas en el desarrollo de los juegos
- Participar en los juegos populares propuestos respetando a los compañeros que participan en ellos.
- Abrir el campo de juego de los alumnos/as ofreciéndoles juegos nuevos que pueden resultar desconocidos para ellos.

Contenidos

- Recopilación de juegos intergeneracionales que hayan jugado con sus padres en algún momento o que les hayan hablado de ellos.
- Participación activa manteniendo un interés hacia la cultura lúdica.
- Aceptación de las posibilidades individuales y el respeto hacia los demás.

Sesiones

Durante cinco sesiones, desglosamos la idea de Cultura Lúdica, comenzando por conocer su definición y los diferentes juegos que han surgido generación tras generación; para luego hacer algo diferente, dividiremos las sesiones en diferentes habilidades: lanzamientos, desplazamientos y precisión; todo ello con juegos populares donde se precisen estas destrezas. Por último, rellenaran una ficha donde indicarán con “X” una

serie de Ítems acerca de lo vivido durante estos días, esto corresponderá a la sesión número 5, la sesión final.

Evaluación

Basada en una autoevaluación donde los alumnos/as tengan que contestar con sinceridad una serie de ítems. Deberán completar cada cuadro con +++ (Muy bien), ++ (Bien), + Regular, - (Mal), --(Muy mal). Además, nos servirá para evaluar nuestro proceso y poder reflexionar acerca de las sesiones que no han resultado las más adecuadas. Para finalizar, en la última sesión responderán a una ficha acerca de todo lo vivido durante estas cinco sesiones.

5.5. Unidades didácticas de 5º Educación Primaria

Este curso trabajaremos tres de los cuatro apartados que componen esta secuenciación: Juego Bueno, estrategias y habilidades en el juego de Pelota Cordón. Así, pondremos en práctica todo lo aprendido durante los años anteriores siguiendo una línea de progresión que se podrá observar en un mismo año. A diferencia de otros cursos vistos hasta ahora, incorporaremos Juego Bueno junto a estrategias y habilidades porque los considero en una edad buena para trabajar el desarrollo cognitivo subiendo un escalón el nivel de dificultad. Estaremos durante dos meses con el mismo juego, así que es importante que siempre que se pueda se introducen otros juegos motivantes para ellos (principio de clase o final). Como elemento evaluador introduciremos el elemento del Cuaderno del Alumno para trabajar con 5º y 6º de Primaria.

Quinto curso. Unidad didáctica 1. “Todos o ninguno”

Antes de iniciar esta Unidad, hay que comprobar que nuestro gimnasio o patio cuenta con la posibilidad de construir el campo necesario para Pelota Cordón. Vamos a trabajar en cinco sesiones comenzando por la construcción de Juego Bueno, a partir del conocimiento de su definición y de los cuatro núcleos: normativa, seguridad, relaciones y participación y responsabilidad personal. A partir de ahí, modificaremos espacios, materiales, jugadores,... todo para que desarrollen una autonomía y autoconfianza para saber cómo mejorar el juego.

Objetivos

- Comprender y experimentar las modificaciones en las normas del juego Pelota Cordón.
- Ser conscientes de la importancia de la seguridad en los lanzamientos del balón.
- Adaptar las normas a las circunstancias del juego: espacio de juego, altura de la cuerda, materiales con los que lanzar y jugadores que participan.

Contenidos

- Juegos de lanzamiento y cancha dividida.
- Elementos modificables en el juego. Espacio, altura de la cuerda, número de jugadores y tipo de pelota.
- Pacto de las normas y respeto hacia las mismas.

Sesiones

Las cinco sesiones estarán repartidas en los diferentes núcleos e incluida una autoevaluación final: comenzando con la definición de Juego Bueno, su normativa, haremos un juego seguro, las relaciones que aparecen y por último, la participación personal. Como hemos dicho, la última sesión irá destinada a la autoevaluación. La estructura de las sesiones comenzará con un juego inicial que el alumno/a ya conozca, una parte principal donde se trabajará íntegramente con el juego Pelota Cordón, y una última actividad seguida de una reflexión final. Cada vez se otorgará mayor poder de toma de decisiones a los alumnos/as que decidirán el transcurso del juego simplemente conociendo el título de la sesión.

Evaluación

Para este curso he decidido introducir el Cuaderno del Alumno como elemento para, además de proporcionar conocimiento sobre lo que estamos tratando, para recoger información sobre la realidad evaluada. Así, este cuaderno nos sirve como instrumento revelador sobre lo que el alumnado aprende y sobre su actitud durante las clases impartidas para evaluar la involucración del sujeto en el proceso E-A.

Quinto curso. Unidad didáctica 2. “El mejor ataque es una buena defensa”

Continuando con la Unidad anterior, trabajaremos las Estrategias seguido del Juego Bueno de Pelota Cordón por primera vez en educación primaria. Considero que con estas edades ya están preparados para continuar analizando el mismo juego durante varios meses. No obstante, esto no significa que no vayamos a realizar otros juegos diferentes, ya que es importante la alternancia para no llegar a cansarse de Pelota Cordón. Como en otras Unidades de Estrategia, comenzando por la defensa acabaremos formando un ataque, con la única novedad de que deberán leer ambas estrategias rivales para formar la defensa y el ataque a la vez, preparándose en una misma sesión para contrarrestar estas dos situaciones.

Objetivos

- Pasar de acciones individualistas a compartidas, mediante estrategias de defensa (tapar el lanzamiento rival) o ataque (mover el balón hasta conseguir espacios).
- Trabajar en equipo, desde grupos pequeños hasta grupos más grandes fabricando estrategias consensuadas.
- Leer y comprender estrategias en papel para pasarlas a la práctica de manera eficiente.

Contenidos

- Conceptos de estrategias como aspectos defensivos u ofensivos, planes, pactos dentro del juego.
- Adaptación a la distribución de los diferentes espacios, los jugadores de ambos equipos y los roles de cada participante.
- Pactar y aceptar con lo que en grupos se ha decidido, aceptando los roles y la distribución del espacio para cada jugador.
- La comunicación, organización y planificación como mejora de resultados.

Sesiones

Partiremos de la pregunta: ¿Sabemos pactar para jugar organizados como equipo para superar al rival? Cada sesión iremos introduciendo aspectos tácticos de aprendizaje para el alumnado, en medida que vamos consiguiendo los objetivos planteados. De modo que, combinando momentos de acción con otros de planificación consigamos lleguemos a

completar la comprensión y el desarrollo práctico del tema de Estrategias. Introduciremos el papel de “Entrenador”, de manera que todos pasen por este rol durante las cinco sesiones programadas.

Evaluación

Además del Cuaderno del Alumno, se realizará una sesión de autoevaluación a través de una ficha. En ella deberán evaluar sus progresos durante las clases contestando a una serie de Ítems que responden a su participación en la unidad y a la consecución de objetivos.

Quinto curso. Unidad didáctica 3. “Cuatro habilidades, cuatro desafíos”

Como punto y final de estas tres Unidades Didácticas propuestas para 5º, he decidido que, ya que el juego Pelota Cordón enlaza muchas habilidades que dan pie al desarrollo motriz, trabajar con las diferentes destrezas que resultan de la práctica del juego. Es una etapa fundamental en la mejora de los lanzamientos, las recepciones, los pases, las fintas, entre otros aspectos. Además, con 10 y 11 años sabemos que ya han desarrollado las habilidades básicas, así que pretendo que no queden ahí, si no que continúen con el desarrollo de las específicas para que continúen con el perfeccionamiento durante la etapa educativa.

Objetivos

- Saber que significa habilidad motriz y su identificación en la práctica
- Desarrollar una mejora en las habilidades motrices específicas del alumnado. Lanzamientos, recepciones, pases y fintas.
- Lograr un proceso de aprendizaje guiado por la propia formación concienciada del sujeto, mostrando interés por la elaboración de acciones adecuadas para el desarrollo del juego, con el fin de continuar la mejora de las habilidades.

Contenidos

- Identificación de las habilidades, tanto básicas como específicas, siendo conscientes de sus progresos.
- La mejora de las habilidades específicas en el juego, como los lanzamientos, recepciones, pases y fintas.

- Autoconocimiento del nivel de competencia personal siendo conscientes de las posibilidades de acción por parte de cada individuo.

Sesiones

Se trabajarán cinco sesiones, distribuidos los conocimientos en diferentes sesiones, siendo la primera una sesión de definiciones y comprensión de las habilidades para que sirva al alumno/a para conocer sus posibilidades motrices. Las tres siguientes sesiones, estarán destinadas al desarrollo de las cuatro habilidades ya comentadas, dejando la última y quinta, destinada a la evaluación.

Evaluación

Nuevamente continuaremos con el Cuaderno del Alumno y además, contestarán a una ficha de evaluación donde sigan construyendo su aprendizaje desde otra perspectiva. Considero que se aprende mucho más así que con un examen teórico o alguna prueba física de habilidades.

5.6 Unidades didácticas de 6º Curso

Nos encontramos en el último curso de Primaria, lo que quiere decir que los alumnos/as deben de ser capaces de llevar a cabo, casi por sí solos, las diferentes Unidades vistas a lo largo de la etapa Primaria. En consecuencia, vamos a trabajar los cuatro apartados básicos: Juego Bueno, Estrategias, Habilidades y Cultura Lúdica. Vamos a intensificar la enseñanza y elevar el nivel de autonomía del niño/a, para asegurarnos que sea capaz de comprender cualquier aspecto del juego fuera del ámbito escolar. Al igual que hemos trabajado en 5º, el alumnado tendrán un cuaderno donde anoten lo que observan durante las clases que nos sirva como recogida de información. Continuando con la estructura del curso anterior, trabajando con un juego los diferentes núcleos temáticos. Si se observa que no es lo más adecuado, tanto en 5º como en 6º de primaria, introduciremos el juego de La bandera, que ya han desarrollado, para trabajar las estrategias.

Sexto curso. Unidad didáctica 1. “Último Juego, último nivel, ¿somos capaces?”

Llegada a esta etapa, debemos tener en cuenta el gran valor educativo que ha conseguido inculcar al alumnado la idea de Juego Bueno. Vistas ya todas las prácticas acerca del tema, esta unidad trata de la reflexión respecto a diferentes temas, subrayando por encima

del resto el de Juego Integrador. Este será la llave que abrirá un camino hacia la reflexión general de Juego Bueno: el valor de la aceptación de las normas, la repercusión de sus acciones, la seguridad del espacio,... junto a otras reflexiones que vayan surgiendo durante las sesiones.

Objetivos

- Afianzar el conocimiento acerca de otras formas de jugar.
- Pactar las normas de forma consensuada en grupo.
- Conseguir a través de las normas, la integración de todo el alumnado, permitiendo la participación de todos los sujetos.
- Jugar con seguridad, sin que se produzca daño.
- Crear un clima de participación donde todos seamos importantes.

Contenidos

- Juegos de invasión con objeto (Pelota invasora) con oponente en campo compartido.
- Construcción de Juego Bueno a partir de dos reglas básicas.
- Búsqueda de equilibrio entre las normas pactadas.
- Identificación de todas las consecuencias producidas a partir de las modificaciones llevadas a cabo por el alumnado.

Sesiones

Llegado al último tramo de la etapa Primaria, vamos a buscar la perfección en cada una de las decisiones y acciones que han de surgir por parte del alumnado. Nos encontramos en un momento en el que ya dominan cada núcleo de Juego Bueno, por lo que tenemos que exigirles un peldaño más. Partiendo, como siempre, de su definición hasta llegar a completar la construcción del Juego Bueno. La última sesión servirá de evaluación, no solo de esta Unidad, sino de toda la Educación Física cursada.

Evaluación

Durante los momentos de reflexión, los alumnos/as anotarán en su cuaderno los aspectos que se han ido trabajando, así yo podré comprobar cómo están adquiriendo los conocimientos. Además, usaré las fichas de autoevaluación para que el alumno/a reflexione acerca de los núcleos trabajados y que han supuesto cambios en el juego.

Sexto curso. Unidad didáctica 2. “Cada decisión es clave”

Trabajando en grupos pequeños vamos a facilitar la complicidad que buscamos introducir en estas Unidades en el 6º curso. Esto supone que todos los alumnos/as vayan a superar estas dificultades, con un clima de integración y donde la participación de cada persona será vital debido a la sencillez de los grupos. Otorgándoles el poder de componer estrategias propias, podrán elaborar fichas con una mayor autonomía.

Objetivos

- Pasar de acciones individualistas a compartidas, mediante estrategias de defensa (cubrir la zona de puntuación) o ataque (dar a la zona de puntuación).
- Trabajar en pequeños grupos con el fin de construir estrategias consensuadas y eficaces.
- Interpretar estrategias a través de un papel para llevarlas a la práctica del juego.
- Respeto hacia las decisiones de todos los participantes aceptando los roles asignados.

Contenidos

- Conceptos de estrategias, planes, pactos dentro del juego.
- La distribución por los diferentes espacios, el número de jugadores en cada equipo y los diferentes roles de los jugadores.
- La evaluación, conocer lo que he aprendido durante esta unidad.

Sesiones

Con el juego ya asignado, vamos a modificar sus espacios en diferentes campos donde las estrategias sea vean afectadas por estas dimensiones. Campos más pequeños, otros extremadamente largos, y otras variaciones significativas, que les sirva para entender la construcción de las estrategias, con sus aspectos a tener en cuenta para fabricarla. De modo que, este método de trabajo, llegará a una puesta final cuando se modificarán las dimensiones una vez comenzado el juego, y sin parar, deberán ajustarse a las estrategias que previamente hayan dibujado.

Evaluación

Al final cada sesión habrá un momento de análisis personal según las estrategias que han surgido durante las partidas de juego. Formularé una pregunta sobre un lance ocurrido en

el juego y ellos deberán responder, por ejemplo, en una situación de 2 contra 1 que han aparecido, que expliquen cómo harían para anotar punto. Estas respuestas quedarán recogidas en su cuaderno.

Sexto curso. Unidad didáctica 3. “Sé cómo soy, ¿qué puedo mejorar?”

He diseñado unas sesiones donde se note la mayor complejidad en el trabajo respecto al resto de cursos, ya que les considero más preparados que al resto. Estará más basada en el diálogo y los momentos de reflexión que en las anteriores, intentando que la identificación de las habilidades de cada juego surja de manera instintiva y rápida a la hora de comenzar un juego. Del mismo modo que vamos a trabajar en el resto de cursos, secuenciamos las sesiones por habilidades mostrando rasgos más teóricos acerca de las habilidades elegidas.

Objetivos

- Descubrir las habilidades del juego Pelota Invasora: lanzamiento, pases, fintas o bloqueos.
- Identificar estas habilidades básicas y específicas en cualquier juego.
- Aprender a autoevaluar sus progresos, evaluando la progresión desde el inicio hasta el final de la consecución de habilidades.

Contenidos

- Identificación de las habilidades básicas y específicas en el juego Pelota Invasora (lanzamiento, pases, fintas o bloqueos) y en el resto de juegos trabajados.
- Mejora de habilidades motrices específicas en el juego Pelota Invasora.
- Reconocimiento de las habilidades de lanzamientos, pases, esquivas, fintas o recepciones en otros compañeros/as de manera visual durante la práctica del juego.

Sesiones

Durante dos semanas trabajaremos las habilidades básicas y específicas del juego Pelota al agujero. Una vez identificadas y realizadas posibles progresiones tanto conceptualmente como procedimentalmente, procederemos a la introducción de otros juegos. Estos serán preparados por parte del alumnado con la única señalización por parte

del profesor de que aparezcan lanzamientos, en otros casos que aparezcan esquivas, etc. Esto será a elección del profesor.

Evaluación

El método de evaluación va a ser similar a la evaluación anterior de estrategias.

Realizaré una pregunta que deberán responder en su cuaderno, en este caso, un ejemplo de ello podría ser que me escriban diferentes juegos donde tratamos el esquite o los lanzamientos de precisión.

Sexto curso. Unidad didáctica 4. “Del gimnasio al parque”

Según la evolución de la gente joven en la actualidad, cada vez se observan menos niños/as jugando en los parques. Nos encontramos en unas edades que ya pueden decidir por sí solos donde jugar, y que además pueden servir de ejemplo para las juventudes que les prosiguen. He elegido trabajar esta Unidad para que sirva de resumen de todo y que lo utilicen para sacar a la calle todas las actividades físicas que hemos desarrollado. En el parque, las normas tienen aún más poder debido a que no existe un moderador; y junto al pacto entre todos, crearemos un clima positivo donde desarrollen aspectos sociales. Es decir, si conseguimos que al salir de la escuela, sigan jugando en su tiempo libre como lo hacen en el colegio, habremos conseguido un éxito completo.

Objetivos

- Conocer las reglas de los juegos tradicionales propuestos.
- Participar en los juegos populares respetando a los compañeros que juegan en ellos.
- Adaptar las situaciones del espacio y desarrollar un clima positivo que favorezca la práctica del juego en cualquier área.

Contenidos

- Juegos tradicionales y sus reglas de juego.
- Práctica de juegos donde se utilicen diferentes habilidades como el lanzamiento o el esquite.
- Conocimiento de juegos practicados al aire libre.

Sesiones

Por primera vez, saldremos fuera del colegio para trabajar estas sesiones en el parque. El objetivo es que observen que se puede jugar a cualquier juego durante el tiempo libre, de igual manera que se hace en clase, respetando las normas y pactando entre todos. He elegido diferentes juegos populares de Castilla y León para las primeras sesiones, y para acabar, unos juegos más actuales buscando dejarles sensaciones agradables a la experiencia fuera del gimnasio.

Evaluación

Será mediante observación de las prácticas realizadas y de las hojas de seguimiento, observando si se realizan los diálogos que se piden con los familiares acerca de juegos tradicionales que tendrán que anotar, u otras tareas que se les pida durante las sesiones.

6. CONCLUSIONES

Desde el primer momento que tenía el tema del TFG elegido, estuve muy interesado en que, con mucho trabajo, podría sacar adelante este documento. En progresión, de menos a más, me puse manos a la obra sin dejar paso a esos bajones que entran cuando algo queda bloqueado. La secuenciación de las actividades es algo que me hacía reflexionar mucho y no me daba tiempo para pensar en este tipo de cosas, sino que era un momento de disfrute, dentro de lo que cabe. Para mí, ha supuesto otra manera de entender la profesión, estructurando y sobre todo, comprendiendo cuál era la mejor organización para conseguir enseñar este tema poco conocido fuera del ámbito de la Universidad de Valladolid.

Sin pensarlo, me animé a comenzar por las unidades didácticas. Esto supuso un paso atrás en mi trabajo cuando teniendo completas más de la mitad de sesiones, en diálogo con mi tutor tuve que ajustarme más al contenido que me requería y no explayarme tanto. Aunque todo aquel camino que había recorrido desarrollándolas, me resultarán muy útiles a la hora de llevarlo a la práctica durante mi futuro profesional.

A medida que iba estructurando las sesiones, me daba cuenta de que la serie de actividades por curso requería una base de sustentación con la que, al introducir esta secuenciación por primera vez, no iban a contar. Es por ello que he reflexionado acerca de cómo introducir esta programación y considero que lo más oportuno es comenzar con los cursos 1º, 3º, 5º y 6º de Primaria, ya que comienzan con Juego Bueno y podemos ir construyendo paso a paso, al ritmo que marque la clase, el desarrollo afectivo-motriz. Será al año siguiente cuando introduciré las Unidades de 2º y 4º, cuando el alumnado de 1º y 3º ya conozcan Juego Bueno y se puedan alcanzar los objetivos propuestos para estas sesiones programadas.

Durante mis días de prácticas, he tenido la oportunidad de llevar a cabo dos Unidades correspondientes a Juego Bueno y estrategias en el juego en el curso de 6º de Primaria. La temporalización que tenía planeada eran diez sesiones pero pude comprobar que al ser un tema totalmente nuevo para ellos, necesitaba detenerme más en que cojan los

conceptos básicos que en poder seguir mi planificación. La primera clase, acostumbrado a lo vivido durante mis clases universitarias, me imaginaba un proceso del juego más llevadero, pero el resultado fue un caos en el pacto de las normas. Todos miraban por sí mismos, intentando que las normas se guíen por donde ellos son más protagonistas. En la primera sesión, la planificación dice de tratar la normativa y la seguridad, pero no pude pasar de la normativa por el motivo ya comentado.

Por ello, en los primeros años de introducción de estos temas, es conveniente ajustarse al nivel de la clase y no seguir al pie de la letra las sesiones marcadas. Al continuar al ritmo que ellos me marcaron, he conseguido terminarlo todo en las mismas sesiones y han superado todos los objetivos marcados. Esta secuenciación sirve de guía, pero no es obligatoria seguir temporalmente todos los pasos marcados.

La respuesta que saco de esta experiencia vivida en primera persona es que no es una secuenciación cerrada, sino que está en continua construcción y modificación por parte de cada profesor/a. Es necesario ajustarse al contexto de cada centro y a las posibilidades de acción con las que contemos, quedando a libre elección la adaptación a la realidad educativa necesaria.

Algo parecido ocurre con la elección de las diferentes actividades, ya que comencé con una organización totalmente errónea y sin pensar en facilitar el aprendizaje del alumnado. Lo más coherente es que aprendan los diferentes núcleos de esta programación con juegos que propongan plenamente estas actividades. Por ejemplo, los mejores juegos para trabajar habilidades, deben de tener varias destrezas que puedan apreciar casi a simple vista. Si comenzamos en 5º con el juego de Cementerio, les resultará fácil observar las habilidades como lanzamientos o esquives. Esto es algo que mi tutor me ayudo a descubrir, guiándome por el camino de una secuenciación progresiva en nivel de dificultad.

Al llevar a cabo la unidad de Juego Bueno en 6º de primaria y comprobar que aparecían muchos problemas al construir las normas mediante el pacto entre todos, comprobé que tenía que cambiar los juegos propuestos en los cursos menores. Decidí trabajar el juego de polis y cacos en 4º (propuesto inicialmente para 1º), y a partir de ese pensamiento,

adaptar a los niveles todas las unidades, y sobre todo, los juegos dirigidos a cada curso.

Tras varias reuniones hasta la realización final de este trabajo, me he dado cuenta de la complejidad que supone llevar a cabo la secuenciación del área de juegos destinada a todos los cursos de primaria, puesto que hay que tener en cuenta muchas de las características que los juegos contienen. Por ello, siento gran admiración hacia los docentes universitarios Alfonso García Monge y Nicolás Boreas Calle. El primero por considerarse el creador de esta visión del contenido de juegos del área de Educación Física y haber construido la fundamentación teórica que sostiene todo este proyecto. El segundo por tener tan clara la distribución de actividades en cada curso, sabiendo responder a todas mis dudas que planteaba en cada reunión. Ha sabido corregir todos los errores que he cometido en la estructuración de los juegos, haciéndome ver donde estaban los fallos. Con ello, ha conseguido que cada vez que salía de la puerta de su despacho aprendiera a pasos agigantados sobre cómo realizar una secuenciación coherente.

Finalizado este documento y de haberlo llevado a la práctica durante varios meses, me veo totalmente capacitado para comenzar una secuenciación como esta durante mi futuro como maestro de Educación Física. Completar esta estructuración ha supuesto un reto para mí, por el trabajo que he tenido que emplear para seguir aprendiendo del tema que había cursado un año atrás. Ver que he podido llegar al objetivo es algo que me hace crecer como profesor.

He comprendido que estoy lleno de objetivos que con el paso de los años quiero seguir cumpliendo, ya que este reto parecía terminado y, en realidad, acaba de empezar. Ojala que pronto pueda tener mi propia clase para poder llevar a cabo esta secuenciación y ser yo mismo el que la modifique a mi manera según los resultados que voy obteniendo. Para ello, sacrificio y esfuerzo, el sueño de ser maestro está más cerca.

7. BIBLIOGRAFÍA

7.1 Lista de referencias

Albuerne, F., & Juanco,Á. (2002). *Intergeneracionalidad y escuela: Trabajamos juntos, aprendemos juntos*. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, (45).

Blázquez, D. & Sebastiani, E.M. *Enseñar por competencias en Educación Física*. Ed. INDE. 2009.

Bores Calle, N. (2006). *El Cuaderno del alumno como herramienta potencialmente útil para mejorar los procesos de enseñanza, aprendizaje y evaluación de Educación Física*. Educación Física y Deporte. Vol. 25, Nº. 1, 2006, págs. 23-47.

Centro Virtual Cervantes. Diccionario de términos clave de ELE. Definición: *Secuencia Didáctica*.

Degtiariov, I. P., & Degtiariov, J. (1992). *Boxeo*. LIB Deportivas Esteban Sanz.

Díaz Lucea, J (1999). *La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas*. INDE. Barcelona. Págs. 24-27.

García Monge, A. (2001). *Juego motor reglado y transmisión de valores culturales*. Ágora para la EF y el deporte, No 1, p. 55 - 70.

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

García Monge, A. (2009). *Construyendo una lógica educativa en los juegos en Educación Física Escolar: “El Juego bueno”*. Revista Ágora para la EF y el deporte. Vol. 13 (1). 35 – 54.

García Monge, A, Martínez Álvarez, L. (2000). *Desmadejando la trama de género en Educación Física desde escenas de práctica escolar*. Tabanque, 15.

Gisbert Soler, V. & Blanes Nadal, C. (2013). *Análisis de la importancia de la programación didáctica en la gestión docente*. Revista Ciencias.

López Ros, V. (2010) *La acción táctica deportiva. Controversias y desafíos sobre su aprendizaje*. Cátedra de Deporte y Educación Física. Universidad de Girona, España

López Ros, V. (2011) *La acción táctica individual en los deportes de Equipo*. Cátedra de Deporte y Educación Física. Universidad de Girona, España.

Medrano Mir, G. (1997): «*El niño y su crecimiento. Aspectos motores, intelectuales, afectivos y sociales*», en T. Lleixá Arribas (coord.), *La educación infantil de 0 a 6 años*. Barcelona: Paidotribo, vol. I, pp. 47-90.

Newman, S. (1997). *Creating Intergenerational Programs*. New York. Haworth Press.

Ramos, F. (1979): *Introducción a la práctica de la educación psicomotriz*. Madrid: Pablo del Río.

Real Academia Española. (2001). *Diccionario de la lengua española (22.aed.)*. Consultado en <http://www.rae.es/rae.html>

Vaca Escribano, M. & Ferreras, M. S. V. (2008). *Motricidad y aprendizaje: El tratamiento pedagógico del ámbito corporal (3-6)*(Vol. 25). Graó.

Viciano Ramírez, J. (2001). *El proceso de la planificación educativa en EF. La jerarquización vertical y horizontal como principios de su diseño*. Recuperado de: <http://www.efdeportes.com> Revista Digital - Buenos Aires - Año 6 N° 32 Marzo de 2001.

Vidiella Zabala, A. (1995). *La práctica educativa: com ensenyar* (Vol. 157). Graó.

Vivó Murciano, M.P & Monmeneu Landete, R. (2005). *Cuerpo de profesores de enseñanza secundaria, física y química. Programación Didáctica*. Ed. CEP.

7.2 Leyes

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.

8. Anexos

Objetivos según el currículum:

A través de la ORDEN EDU/519/2016, de 25 de julio por la que se establece el currículum y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León, he ajustado los objetivos propuestos a mi secuenciación didáctica:

A raíz de este decreto, observamos como uno de los objetivos generales del área de la etapa de Educación Primaria hace referencia al ámbito de la Educación Física:

k) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social.

Dentro de los objetivos generales de Educación Física en Educación Primaria, observamos que la enseñanza de la Educación Física en esta etapa tendrá como objetivo el desarrollo de las siguientes capacidades:

- 1. Conocer y valorar su cuerpo y la actividad física como medio de exploración y disfrute de sus posibilidades motrices, de relación con los demás y como recurso para organizar el tiempo libre.*
- 2. Apreciar la actividad física para el bienestar, manifestando una actitud responsable hacia uno mismo y las demás personas y reconociendo los efectos del ejercicio físico, de la higiene, de la alimentación y de los hábitos posturales sobre la salud.*

3. *Utilizar sus capacidades físicas, habilidades motrices y su conocimiento de la estructura y funcionamiento del cuerpo para adaptar el movimiento a las circunstancias y condiciones de cada situación.*
4. *Adquirir, elegir y aplicar los principios y reglas para resolver problemas motores y actuar de forma eficaz y autónoma en la práctica de actividades físicas, deportivas y artístico-expresivas.*
5. *Regular y dosificar el esfuerzo, llegando a un nivel de autoexigencia acorde con sus posibilidades y la naturaleza de la tarea.*
6. *Utilizar los recursos expresivos del cuerpo y el movimiento, de forma estética y creativa, comunicando sensaciones, emociones e ideas.*
7. *Participar en actividades físicas compartiendo proyectos, estableciendo relaciones de cooperación para alcanzar objetivos comunes, resolviendo mediante el diálogo los conflictos que pudieran surgir y evitando discriminaciones por características personales, de género, sociales y culturales.*
8. *Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas y deportivas como elementos culturales, mostrando una actitud crítica tanto desde la perspectiva de participante como de espectador.*

Competencias Básicas según el Currículum Oficial

En Educación Física, las Competencias Básicas son adquiridas a lo largo de toda la vida activa, lo que le faculta para ser un factor fundamental para la adaptación a la evolución de las actividades físico-deportivas.

Las competencias señaladas son:

1. Competencias lingüísticas. En referencia a la verbalización de los diferentes conceptos específicos de las actividades físicas y la realización de fichas didácticas.

2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. trabajando en alguna actividad los números pares e impares como elemento lúdico para el desenvolvimiento del juego.
3. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, mediante la percepción e interacción apropiada del propio cuerpo, en movimiento o en reposo, en un espacio determinado mejorando sus posibilidades motrices.
4. Tratamiento de la información y competencia digital.
5. Aprender a aprender. Uno de los objetivos propuestos consiste en que el alumnado vaya consiguiendo un desarrollo de su autonomía en la realización de las actividades físicas, proporcionando las herramientas necesarias para que puedan completar los ejercicios con la menor ayuda posible.
6. Competencia social y cívica. Hace referencia a las relaciones sociales y la resolución de conflictos mediante la aceptación de códigos que se utilicen tanto en el momento del juego como en la vida diaria.
7. Conciencia y expresiones culturales. En el desarrollo de las unidades didácticas se presenta un apartado de dimensiones culturales donde conocerán diferentes características sociales.

Según Blázquez, D. y Sebastiani, E.M. (2009), podemos decir que “para llegar a ser competente es necesario practicar la competencia y encadenar actuaciones para conseguir dominar esta”. Las Competencias clave trabajadas en esta secuenciación son:

Competencias claves relacionadas con la Secuencia Didáctica	1	2	3	4	5	6	7
	*				*	*	*

(1. Comunicación lingüística; 2. Matemática; 3. Mundo Físico; 4. Digital; 5. Aprender a aprender; 6. Sociales y cívicas; 7. Conciencia y expresiones culturales.)

Con esta secuenciación vamos a conseguir que nuestros alumnos/as desarrollen estas competencias:

- Competencia en comunicación lingüística. Todos los juegos se desarrollan en equipo, por lo que es muy importante el empleo del lenguaje con tus compañeros/as para resolver los objetivos propuestos en cada unidad.
- Competencia para aprender a aprender. Comenzar en un aprendizaje y ser capaz de desarrollarlo aprendiendo cada vez más. Esto promueve la confianza en el alumno/a y un aumento de autoestima.
- Competencia social y cívica. Habilidades que permiten participar, saber actuar en diferentes situaciones del juego y tomar las decisiones más acertadas para el equipo.
- Competencia conciencia y expresiones culturales. Se trabajan tres unidades de Cultura Lúdica donde aparecen características intergeneracionales abordadas durante varias sesiones acerca de los juegos tradicionales.