

UNIVERSIDAD DE VALLADOLID
ESCUELA UNIVERSITARIA DE EDUCACIÓN
PALENCIA



LAS ESTRATEGIAS EN EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN FÍSICA ESCOLAR

Tutor: Bores Calle, Nicolás

Autora: Guerrero Arasti, Isabel

Grado en Educación Primaria – Mención Educación Física

Palencia, curso 2012-2013

RESUMEN

En primer lugar, este proyecto recoge el estudio de “Las estrategias en el juego en la Educación Física Escolar”. Propone un nuevo reto, en el que el alumnado con ayuda de un maestro especialista en Educación Física, pueda ser capaz de pasar de acciones individualistas e impulsivas a las colectivas, planificadas y reflexivas, tal y como dice García Monge, A. (2005).

La estructura del trabajo, comenzará desde una serie de objetivos, una justificación del tema y una fundamentación teórica necesaria, hasta entrar de lleno en la unidad didáctica “Jugamos juntos y organizados en juegos con estrategias” con sus diferentes planes de lección y sus correspondientes relatos y análisis llevados a la práctica.

Finalmente, me detendré en unas consideraciones y conclusiones finales. Primero, enfocándolo a aspectos más concretos como son “Las estrategias” y otro, y no por ello menos importante, mis conclusiones personales de llevar a cabo esta tarea, en un contexto real como maestra especialista en Educación Física.

PALABRAS CLAVE: Juego, estrategias, elementos tácticos, planificar, compartir, organizarse, pactos, consenso, reflexionar.

ABSTRACT

First of all, this project includes the study of "Game's strategies in School Physical Education". It proposes a new challenge, in which students, assisted by a Physical Education specialist teacher, will be able to move from individualistic and impulsive actions to collective, planned and thoughtful ones, as said by Garcia Monge, A. (2005).

This project's structure starts from a set of objectives, a justification of the subject and a necessary theoretical foundation, to enter fully into the teaching unit "Playing games together and organized using strategies" with different lesson plans and related stories and analysis put into practice.

Finally, I will take into account some considerations and final conclusions. At first, focusing on specific aspects, such as "strategies", and at last but not least, my personal conclusions about carrying on with this task in a real context as a Physical Education specialist teacher.

KEYWORDS: Game, strategies, tactical elements, plan, share, organize, covenants, consensus, reflect.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	pág. 1
2. OBJETIVOS	pág. 2
3. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA.....	págs. 2-3
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	págs. 3-11
5. ESTRUCTURA Y DESARROLLO DEL PROYECTO	págs. 11-39
5.1. INTRODUCCIÓN.....	pág. 11
5.2. UNIDAD DIDÁCTICA “JUGAMOS JUNTOS Y ORGANIZADOS EN JUEGOS CON ESTRATEGIAS	págs. 11-15
5.2.1. DESCRIPCIÓN GENERAL	págs. 11-12
5.2.2. CONTEXTO.....	pág. 12
5.2.3. LOCALIZACIÓN	pág. 12
5.2.4. JUSTIFICACIÓN	pág. 13
5.2.5. TEMPORALIZACIÓN	pág. 13
5.2.6. OBJETIVOS DE LA U.D.	pág. 14
5.2.7. CONTENIDOS DE LA U.D.	pág. 14
5.2.8. ESQUEMA GENERAL DE PLANES DE LECCIÓN.....	págs. 14-15
5.2.9. CRITERIOS DE EVALUACIÓN	pág. 15

5.3. PLAN, DESARROLLO Y ANÁLISIS DE LOS PLANES DE LECCIÓN.....	págs. 16-39
5.3.1. INTRODUCCIÓN	pág. 16
5.3.2. PLAN DE LECCIÓN 1	págs. 16-18
5.3.2.1. RELATO Y ANÁLISIS.....	págs. 18-21
5.3.3. PLAN DE LECCIÓN 2.....	págs. 22-23
5.3.3.1. RELATO Y ANÁLISIS.....	págs. 24-27
5.3.4. PLAN DE LECCIÓN 3.....	págs. 28-29
5.3.4.1. RELATO Y ANÁLISIS.....	págs. 29-32
5.3.5. PLAN DE LECCIÓN 4.....	págs. 33-34
5.3.5.1. RELATO Y ANÁLISIS.....	págs. 35-39
7. CONSIDERACIONES FINALES Y CONCLUSIONES.....	págs. 40-45
7.1. U.D. “JUGAMOS JUNTOS Y ORGANIZADOS EN JUEGOS CON ESTARTEGIAS”	págs. 40-42
7.2. VALORACIÓN DEL PROGRAMA DE PRÁCTICAS	págs. 42-45
8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	págs. 46-47
9. ANEXOS	pág. 48
9.1. CD (imágenes de los planes de lección, documentos que se adjuntan <i>Anexos</i> realizados por los alumnos).....	pág. 48

1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo recoge el estudio y desarrollo de “Las estrategias en el juego en la Educación Física Escolar” y se enmarca dentro del área de conocimiento *Didáctica de la Expresión Corporal* en la asignatura *Juegos y deportes*. Estará destinado a un grupo de segundo ciclo de Educación Primaria.

Para llevar a cabo este proyecto, en primer lugar plasmaré una serie de *objetivos* que pretendo conseguir y cumplir. Seguidamente, *justificaré* el tema abordado, para explicar y razonar por qué merece la pena y cuál es el fin a lograr en el desarrollo de la unidad didáctica “Jugamos juntos y organizados en juegos con estrategias”.

Continuamos, con la *fundamentación teórica*, donde se hará una recopilación de toda la información necesaria para el desarrollo del tema. Posteriormente y teniendo en cuenta los contenidos expuestos con anterioridad, pasaré al apartado de *estructura y desarrollo del proyecto*, donde explicaré los diferentes planes de lección de la unidad didáctica. Seguidamente, los *relatos y análisis* correspondientes a cada uno de los planes de lección, en los que observaré sobre la evolución de la actividad en los alumnos, recogeré información para poder contrastar lo planificado con lo sucedido y así, encaminar mejor el próximo plan de lección.

Después, me detendré en unas consideraciones y conclusiones finales para hacer una valoración sobre mi puesta en práctica sobre “estrategias en el juego” y que es lo que me ha aportado la realización de este proyecto. En el apartado *referencias bibliográficas*, cito a los autores más relevantes y oportunos para llevar a cabo este Trabajo Fin de Grado.

Finalmente, un último apartado de *anexos*, en el que habrá un CD con imágenes de los planes de lección durante mi intervención como MEEF y los anexos realizados sobre *las estrategias* por los alumnos y alumnas.

2. OBJETIVOS

En el Currículo Oficial (BOE núm.173. Viernes, 20 de Julio de 2007), un objetivo dentro del área de Educación Física, que hace referencia al tema abordado sobre “Las estrategias”, es el siguiente: “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”.

Como futura MEEF, me planteo una serie de objetivos durante el transcurso de este proyecto, sobre “Las estrategias en el juego”. En ellos, pretendo cumplir unos niveles de competencias fundamentales para ejercer una buena labor docente, como:

- Planificar, diseñar y evaluar en mis programaciones y contenidos, las necesidades de los alumnos.
- Intentar transmitir todo lo aprendido durante mi etapa universitaria; prevenir situaciones conflictivas, utilizando una comunicación asertiva; debo comunicar ideas de forma efectiva, estableciendo relaciones empáticas con nuestros alumnos.
- Hacer pasar a estos escolares por procesos en los que lleguen a cambiar sus respuestas impulsivas por acciones planificadas, hacerme presente en las acciones del alumnado...

3. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA

He realizado esta unidad didáctica con el fin de iniciar a los alumnos en el uso de estrategias para jugar más organizados. Con esto pretendo, como señala García Monge (2005) que el alumnado sea capaz de pasar de acciones impulsivas e individualistas a las planificadas y compartidas. Además de que sepan elaborar, aplicar y comprobar planes de acción con opciones y que conozcan y utilicen diferentes elementos tácticos con los que planificar y analizar o entender la acción.

También, merece la pena porque tengo la oportunidad de poner en práctica todo lo aprendido durante mi etapa universitaria en un contexto real. Por tanto, intentaré que los alumnos aprendan a aceptar y a valorar respetando diferentes opiniones, con el fin

de llegar a un plan pactado junto a otros y saber reorganizar sus estrategias. Además, uno de mis retos, será que en la práctica de juegos de estrategias consiga el trabajo en equipo, la cooperación entre los miembros del grupo y una motivación lo suficientemente intensa como para que lo practiquen en su vida cotidiana.

Como futura maestra especialista en Educación Física y tal como dice Bores Calle (2005):

No hay modos universales mejores ni peores de dar clase, sino modos más o menos adecuados de ajustar la ayuda en función de lo que se quiere que se aprenda, creemos necesario hacer un nuevo esfuerzo por aclarar y concretar la relación entre lo que consideramos importante enseñar y el modo en que esto se hace. Además, debemos enseñar a “saber”, a “saber hacer” y a “ser”. (p.81)

Trataré de adecuar la estructura de funcionamiento, mediante el análisis y reflexión durante la práctica para que unos planteamientos y otros reciban respuesta, tal y como dice Vaca Escribano (2005).

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Como dicen, Devís Devís, J. y Peiró Velert, C. (s/f):

La naturaleza de los juegos deportivos viene determinada por las reglas del juego. Las reglas conforman los problemas que deben superarse, esto es, los problemas motrices que deben resolverse en el transcurso del juego. Es el contexto del juego el que presenta los problemas a los jugadores y es el medio en el que adquieren completo significado.(p.10)

Además, siguiendo con este mismo artículo, el contexto y los problemas del juego, se relacionan con su táctica hasta tal punto que para resolver los problemas motrices que surgen dentro del contexto de juego, será necesario comprender los principios o aspectos tácticos básicos.

Por lo tanto, una enseñanza para la comprensión en los juegos deportivos debe abordar el aprendizaje de los aspectos tácticos. Tanto es así, que esta perspectiva progresará desde un énfasis en la táctica a un énfasis en la técnica, del porqué al qué

hacer. Esto no significa olvidar la técnica como pensaron muchos erróneamente en un primer momento, sino introducirla fundamentalmente en una etapa posterior o puntualmente durante el aprendizaje de los aspectos tácticos básicos. Si conocemos los principios tácticos básicos del juego podremos sacar más partido a la técnica.

Algunas de las acciones motrices que podemos observar en los juegos, traspasan lo individual y se organizan y codifican convirtiéndose en algo compartido por una comunidad. Esa estructuración del movimiento permite su reproducción y transmisión y como afirman K. Blanchard y A. Cheska, citado por García Monge (2001, p. 56): "Las actividades motrices reflejan los valores básicos de la sociedad que los acoge y actúan como ritos culturales o transmisores culturales", juegos motores reglados construidos.

El niño aprende de la sociedad en la que vive, en palabras de P. Parlebás (1988, p. 114): "Al jugar, el niño hace el aprendizaje de su universo social y testimonia, sin saberlo, la cultura a la que pertenece".

Como afirma García Monge (2005):

Dado el estado de implicación total de los niños y niñas que intervienen en el juego, muestran sus respuestas más arraigadas. Las apetencias afinidades y rechazos son expuestas sin ambages y quedan al descubierto cual radiografía (en ocasiones pensamos que nos permite leer lo más íntimo del pensamiento). Las máscaras culturalmente aprendidas (aunque en las edades de Primaria no estén del todo consolidadas) caen y tanto atracciones como animosidades se ven, de alguna manera, intensificadas. (p.124)

Los juegos motores reglados en el ámbito de la enseñanza-aprendizaje son un producto social no construido, es decir, el grupo que juega modifica el juego hasta que crear una versión propia, única, original y compartida por todos y todas. Es una búsqueda de enriquecimiento grupal en el que el alumnado participa en las modificaciones, lo que sin duda, va a suponer para el docente conseguir un mayor potencial educativo en la orientación del juego. En palabra de Vaca, M. (2002), hablamos de "juego bueno".

Como señala P. Parlebas (1988), cuando todos estos juegos que desarrollan una especie de ¹“co-motricidad” deben aguantar el arbitraje de un adulto, generalmente se extinguen. Es por ello, que nuestra presencia es indispensable para hacer un *juego* bueno participativo, equilibrado, seguro, divertido... donde exista una unión final entre la complicidad de la regla y el deseo de contrato social.

Según García Monge (2005):

El juego motor reglado es un escenario en el que los actores pueden dar salida a lo más íntimo de su personalidad. Surgen en él las conductas más espontáneas y ello provoca individualismo, rechazos conflictos, marginaciones...; Está cargado de símbolos que movilizan emociones, las cuales provocan respuestas impulsivas y descontroladas que, a su vez, son fuente de roces, conflictos y lesiones (p. 122).

Los juegos reglados se incorporan con facilidad a las ganas de jugar del niño, porque éste va espontáneamente hacia la regla. Adopta juegos conocidos que están sometidos a una regla tradicional reflejada por su nombre.: “Polis y cacos”. La regla en este caso es muy sencilla: Los *polis* defienden la cárcel, los *cacos* intentan no ser pillados y además, tienen que salvar a los compañeros que permanecen en la cárcel.

La colaboración que requieren los juegos son cambiantes: puede ser de todos contra uno, en el juego del “escondite”, en el que los que son hallados no revelan al que tiene que buscar el escondite de los demás; o bien de un bando contra otro, como en el juego que voy a desarrollar en mi unidad didáctica “Polis y cacos”. Aquí, la evolución del juego puede acarrear varias situaciones finales, como por ejemplo: menos ladrones contra más policías.

¹“co-motricidad”: no son prácticas de cooperación o de oposición en las que la acción de cada uno dependa de la de los demás; son actividades ejecutadas en compañía, pero que se pueden realizar íntegramente en solitario. Los participantes actúan juntos y separados al mismo tiempo.

Como señalan en el artículo, Devís Devís, J. y Peiró Velert, C. (s/f):(p.13):

El juego no pertenece a ninguna institución, pudiéndose modificar las reglas sobre la marcha, según la imaginación de los participantes. Los juegos modificados, se encuentran entre el juego libre y el juego deportivo estándar o deporte. Aunque posean unas reglas de inicio, existen márgenes de cambios y modificaciones, que pueden dar lugar, incluso, a la creación de nuevos juegos. Los juegos modificados nos brindan la posibilidad de ampliar la participación de todos los alumnos y alumnas, ya que se reducen las exigencias técnicas (habilidad física) del juego, favoreciendo la formación de grupos mixtos y participación equitativa, además de llegar a crear y a construir nuevas estrategias en el juego. (p. 13)

De acuerdo a J. Devís (1992), los principios para el desarrollo de estrategias de comprensión grupal del juego modificado, aconseja utilizar grupos reducidos y dinámica de grupos, a la hora de formar y cambiar grupos, organizarlos y conducirlos durante las clases. Observar el comportamiento de los alumnos y alumnas, su intervención e interrupción del juego para plantear preguntas tácticas del juego u otras cuestiones que puedan aparecer. Tener presente, que es muy importante la comprensión del juego y que necesita tiempo para su comprensión. Los alumnos y alumnas, tienen la libertad de preguntar y plantear nuevas ideas, reunirse para discutir entre ellos las estrategias que quieren llevar a cabo para cumplirlas y comentar otras cuestiones del juego.

Todo lo anteriormente dicho, acaba haciendo alusión a *Las estrategias en el juego*. Es a partir de aquí, donde *Las estrategias*, van a cobrar una mayor importancia, ya que es el tema principal de este proyecto.

Las estrategias en el juego, tal y como dice Edgar Morín (1994):

La palabra estrategia no designa a un programa predeterminado que baste aplicar ne variatur en el tiempo. La estrategia permite, a partir de una decisión inicial, imaginar un cierto número de escenarios para la acción, escenarios que podrían ser modificados según las informaciones que nos lleguen en el curso de la acción y según los elementos aleatorios que sobrevendrán y perturbarán la acción. La estrategia lucha contra el azar y busca la información. (p. 113)

Los juegos dan la posibilidad de desarrollar en escenarios únicos acuerdos, planificaciones y decisiones tanto individuales como colectivas. Los jugadores alcanzan su máxima realización en el juego cuando son capaces de superar sus impulsos y tendencias egocéntricas para resolver junto a otros los problemas que se van planteando en la actividad. En palabras de M. Vaca (2002):

Cuando en la Educación Física escolar hablamos de estrategias en los juegos motores reglados lo hacemos sobre la idea de que el alumnado actúe en la complejidad de la acción, luchando contra el azar y el hacer por hacer, tratando de encontrar el mejor resultado. (p. 113)

Conseguir sacar al alumnado de este tipo de respuestas (simbólicas, individualistas...) es imprescindible si queremos conducirles hacia situaciones de aprendizaje consciente dado que, como afirma García Monge (2005):

En todas estas respuestas el niño o la niña se ve dominado por lo irracional, por la satisfacción de necesidades inmediatas y por un estado de agitación que les impide preocuparse y tomar conciencia de problemas relacionados con la materia. Esa situación de egocentrismo no facilita la implicación en temas comunes que permitan el trabajo compartido con otros.

Según García Monge, A. (2005), sobre el juego en la educación física escolar, tiene una serie de preocupaciones y preguntas que también me han surgido antes de introducirme en el campo de estrategias en el juego, por ejemplo: *¿cómo funcionan sus pensamientos?, ¿cómo sacar al alumnado del juego individualista, impulsivo y precipitado?, ¿en qué están interesados?, ¿cómo resuelvo su egocentrismo?...*

Para indagar en el proceso de transformación del pensamiento del alumnado y sus intereses en el juego, así como el proceso que debe seguir el docente para lograr dicha transformación. García Monge (2005) sostiene lo siguiente:

El primer ciclo lo dedicamos a los juegos de invasión sin objetos (persecución). Algo próximo y cercano para los alumnos de esas edades. En 3º a los de cancha dividida (les permite la acción reflexiva sin demasiada presión) y a los de bate y campo, para llegar a los de invasión con objetos en cuarto, analizando y profundizando en los mismos en 5º y 6º. En este tercer ciclo, podemos trabajar los juegos de invasión que requieran más complejidad, como utilizar algún

implemento (hockey, lacrosse...) o el manejo del móvil con el pie. Toda esta secuencia está en función de las habilidades del alumnado, ya que para que se pueda desarrollar una estrategia, la habilidad que se demande debería ser asumida por la mayoría de los participantes y del contexto, como la cultura lúdica, experiencias del alumnado... (pp. 516-517)

Entendemos que hay juegos que en el aspecto táctico se adaptan mejor que otros, los cuales se irán desarrollando según los alumnos vayan pasando de un ciclo a otro. La experiencia del profesor es clave, podrá variar los contextos de una forma manejable y esto va a suponer que las estrategias recobren mayor sutileza.

El presentar estas posibilidades a nuestro alumnado, permite que de forma progresiva vayan teniendo mejores actuaciones a la hora de tomar decisiones, hacer reflexiones compartidas antes, durante y tras la acción y ver el resultado del desarrollo de lo planificado y las correcciones en la ejecución.

Los ejes básicos que estructuran los procesos en este proyecto, según García Monge (2005) son los siguientes:

Pasar de la acción impulsiva a la acción planificada; Pasar de la acción individualista a la acción compartida; Elaborar, aplicar y comprobar planes de acción con opciones; Conocer y utilizar diferentes elementos tácticos con los que planificar y analizar o entender la acción. (p. 517)

Además en palabras de Marcelino Vaca (2002, p.113). "La diversidad de situaciones educativas ayuda a pensar y ejecutar estrategias que llevan al alumnado a establecer una relación más sólida entre la dinámica de acción y la dinámica de pensamiento".

Como señala García Monge (2005):

En esta búsqueda de "jugadores inteligentes" pretendemos atender a la globalidad de la persona abordando los procesos motrices, cognitivos, emocionales, y relacionales; un proceso complejo dado que en cada persona se verifica de una forma diferente pues está condicionado por sus experiencias previas, su seguridad en el grupo, su nivel de madurez y descentración, su capacidad de contener las emociones, el tipo de dinámica de pensamiento que

tenga, etc. Esta complejidad plantea continuos retos al docente que debe habilitar fórmulas para ayudar al progreso de cada persona. (p. 832)

Para que la participación del alumnado pase de ejecutar acciones a ser observadores, de observadores a árbitros, de árbitros a responsables...tenemos que ajustar nuestras unidades didácticas a estas necesidades, para que ellos tomen un papel de organización y gestión del juego. El juego es un término amplio, que nos contribuye y aporta infinitas posibilidades en el desarrollo de los aprendizajes motores. De este modo, deberíamos crear situaciones y espacios que propicien las reproducciones de los juegos en la escuela, aprovechando al máximo su potencial educativo.

En el diseño de las sesiones se ha de buscar una metodología basada en la participación de todos y todas; donde compartan, reflexionen y haya tiempos de planificación compartida para que vean nuevas opciones en la acción y en las que el docente pueda intervenir para ir enriqueciendo sus estrategias. La puesta en común de estrategias que cada grupo ha planteado, nos brinda la posibilidad de aprender nuevos elementos tácticos.

La estructura de los planes de lección ha de ser lógica, logrando una implicación en el juego para ir luego reconociendo y utilizando diferentes elementos en un grupo grande. Con esta información, poder llegar a trabajar con más oportunidades en grupos más pequeños en los que las acciones que hagan estén previamente planificadas y consensuadas. Es decir, para la enseñanza-aprendizaje de las estrategias, se necesita tiempo y un trabajo de construcción. "La estructura de funcionamiento de la lección surge del análisis y la reflexión sobre la práctica" (Escribano Vaca, 2005, p.27) .

En general, podemos decir que tiene partes fijas, los momentos, y otras más susceptibles de modificación, las fases.

De acuerdo a Escribano Vaca (2002), todas las sesiones seguirán el siguiente modelo de sesión:

- Momento de encuentro: momento en el que hacemos referencia a una serie de rutinas al comienzo de las clases, y que independientemente de la sesión que se trabaje siempre se repiten. Queremos que establezcan, adquieran y asuman unas rutinas nada más que entran en el gimnasio.

Saludo y reunión para explicar lo que vamos a hacer en la sesión.

Recordar lo trabajado el día anterior.

Explicación más detallada de lo que vamos a hacer hoy y cómo hacerlo.

- Momento de construcción del aprendizaje: momento central, donde los alumnos comienzan a asimilar y adquirir nuevos aprendizajes. El maestro debe abordar los objetivos y contenidos propuestos. Además, se ponen en práctica conocimientos adquiridos con anterioridad.
- Momento de despedida: momento de último repaso y reflexión conjunta, que corresponde a una serie de rutinas que adquieren al finalizar cada una de las sesiones. Recogida de material y entrega de fichas de ejercicio, si se da el caso, para valorar y evaluar en qué medida el proceso ha sido el previsto o en qué medida es necesario retomar algunas cuestiones. Aseo y vuelta todos juntos al aula.

Por otro lado, también hemos de tener en cuenta la importancia de cómo hayan realizado el proceso los alumnos y no sólo felicitar las acciones de los que triunfan. En este sentido irían las ideas de la enseñanza de los juegos modificados como:

“Reducir la competitividad que pueda existir en el alumnado, mediante la intervención del profesor/a centrada en resaltar la naturaleza y dinámica del juego como si de un animador/a crítico se tratara” (Devís Devís, 1996, p. 50).

No queremos generar personas obsesionadas por el resultado y condenadas a la frustración de no saber en qué han fallado cuando no lo consiguen. Transmitir unos valores de que hay que hacer las cosas bien, pero que hay otros que también intentarán hacerlas bien, y no por eso hay que frustrarse con el resultado final que no es siempre favorable. A esto no beneficia en absoluto, la cultura deportiva que hoy en día tenemos en nuestra sociedad, en la que los alumnos se encuentran inmersos y en la que va a dificultar en cierta manera el desarrollo de los objetivos de las estrategias en el juego. Por otro lado, los alumnos tienen ganas de disfrutar del juego y hemos de intentar probar nuevas acciones planificadas junto a otros, que sustituirán el “he metido canasta”, por ser el protagonista de crear y planificar una jugada.

Para terminar, hago un breve énfasis en palabras de García Monge (2005), sobre los juegos como tema actual:

Manifestación motriz socialmente compartida, supone un legado de generación en generación. En la actualidad, las maneras de esparcimiento van adquiriendo otras formas y muchas de las actividades tradicionales se encuentran en un claro retroceso e incluso olvido. La variedad e interés de éstas hace que instituciones como la escuela hagan intentos por recuperarlas y mantenerlas. (p. 851)

5. ESTRUCTURA Y DESARROLLO DEL PROYECTO

5.1. INTRODUCCIÓN

A continuación, en este apartado, mostraré el plan general de la unidad didáctica "Jugamos juntos y organizados en juegos con estrategias". Seguimos con la programación, dividida en cuatro lecciones con sus respectivos relatos y análisis. En esto último, se describirá con claridad y profundidad lo ocurrido en la puesta en práctica de mi unidad didáctica. Además de analizar, y reflexionar sobre, lo sucedido en mi actuación como docente y contrastarlo con lo programado para comprender y tomar las decisiones adecuadas como futura maestra especialista en educación física.

5.2. UNIDAD DIDÁCTICA: "JUGAMOS JUNTOS Y ORGANIZADOS EN JUEGOS CON ESTRATEGIAS"

5.2.1. Descripción general

"Pretendemos que el alumnado juegue organizado junto a otros. Para ello, tendrán que planificar, hacer y analizar sus acciones, conociendo los principios tácticos que orientan la acción y utilizando diferentes elementos tácticos para componer sus propias estrategias. Procuraremos que pasen de su acción individualista e impulsiva en el juego a otra compartida e intencionada" (Comunidad de prácticas, plataforma

multiscopic: *Nos organizamos mejor junto a otros con estrategias en juegos de invasión*, 2012).

5.2.2. Contexto

Autora: *Guerrero Arasti, Isabel*.

Lugar: CEIP "Pablo Sáenz"- Frómista (Palencia).

Para desarrollar con trece alumnos de segundo ciclo de Educación Primaria (seis de 3º curso y siete de 4º curso), durante el tercer trimestre. Dividida en cuatro planes de lección de una hora y media de duración, dedicadas a "las estrategias en el juego".

5.2.3. Localización

Esta U.D. pertenece al núcleo temático de "Juego reglado" y emana de los siguientes contenidos:

Bloque II "Habilidades motrices":

- Desarrollo de la iniciativa y la autonomía en la toma de decisiones: resolución de situaciones motrices con varias alternativas de respuesta que impliquen la coordinación espacio-temporal de procedimientos de al menos dos jugadores, de acuerdo con un esquema de acción común, con actitud cooperativa.

Bloque V "Juegos y actividades deportivas":

- Descubrimiento de las estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación/oposición.

- Aceptación, dentro del equipo, del papel que le corresponde a uno como jugador y de la necesidad de intercambio de papeles para que todos experimenten diferentes responsabilidades.

Uno de los criterios de evaluación que podemos relacionar, según el Currículo Oficial es: *"Participar activamente en los juegos de grupo ajustando su actuación tanto a lo que se refiere a la aplicación adecuada de habilidades motrices básicas como a la orientación en el espacio acorde con los requisitos del juego". "También se observará si se relacionan adecuadamente con el grupo y si utilizan el juego como instrumento de relación, valorándose el respeto a las reglas y la aceptación de los distintos roles"*.

5.2.4. Justificación

Esta U.D. "Jugamos juntos y organizados en juegos con estrategias", pertenece al núcleo temático de "Juego reglado". Dentro del bloque V "Juegos y actividades deportivas" para el segundo ciclo del área de Educación Física establecido en el currículum (BOE núm.173. Viernes, 20 de Julio de 2007) se señala: *Descubrimiento de las estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación/oposición*. Tomo como punto de partida, esta situación para lograr intervenir acorde a la organización y planificación de pactos junto a otros, evaluar las estrategias y dar tiempos para reorganizar los momentos de acción.

Merece la pena, trabajar en "pequeños grupos" pues la reducción de la complejidad de las situaciones de juego y compartir y preparar nuevas estrategias, amplia sin lugar a dudas, las oportunidades de participación de todos y todas en el juego real.

Iniciar y brindar la posibilidad de componer estrategias (fichas de trabajo) para asegurarnos que las han comprendido y que, por tanto, las podrán utilizar; significa que podrán elaborar trabajos con una mayor autonomía y planificar las acciones.

Todo ello, nos va ayudar a conseguir los ejes básicos, explicados anteriormente en la *fundamentación teórica*, como: pasar de acciones impulsivas e individualistas a las planificadas y compartidas...

5.2.5. Temporalización

Se desarrollará la segunda y tercera semana de Abril, integrado dentro del bloque de contenidos "Juegos y actividades deportivas". La U.D. estará dividida en cuatro planes de lección. Cada una de estos, durará aproximadamente una hora y media.

DÍAS: 09/04/13 – 11/04/13 – 16/04/13 – 18/04/13.

HORARIO: Martes: 13:00h a 14:30h; Jueves: 9:30h a 11:00h

5.2.6. Objetivos de la U.D.

- Seguir con conceptos como: estrategia, plan, pactos dentro del juego.
- Pasar de acciones individualistas a compartidas, mediante estrategias de defensa (cubrir la cárcel) o ataque (perseguir a los ladrones).
- Trabajar en "pequeños grupos", elaborando estrategias consensuadas.
- Interpretar estrategias en papel y ponerlas en práctica.
- Cumplir lo pactado con mis compañeros.
- Jugar con seguridad y aceptar al resto de participantes.
- Saber contar a los demás todo lo aprendido en el transcurso de la unidad y ser capaz de ponerlo en práctica.

5.2.7. Contenidos de la U.D.

- Conceptos de estrategias, planes, pactos dentro del juego.
- La distribución por los diferentes espacios, los nº de participantes (nº de polis y nº de cacos), los equipos y los roles de los jugadores.
- Trabajo en "pequeños grupos", distribución en el espacio, roles de los jugadores, pequeñas técnicas para abrir espacios (las fintas y los engaños).
- Planificar en una ficha diferentes estrategias por "pequeños grupos".
- Cumplir y hacer lo que he decidido, en cuanto a los diferentes "roles" y a la distribución en el espacio.
- La comunicación, organización y planificación como mejora de resultados.
- Trabajo colectivo. Contamos nuestras experiencias.
- La evaluación, saber qué he aprendido.

5.2.8. Esquema general de planes de acción

*Comunidad de prácticas, plataforma multiscopic: *Nos organizamos mejor junto a otros con estrategias en juegos de invasión* (2012), sostienen lo siguiente:

1. Presentación de la unidad didáctica: ¿somos capaces de hacer un pacto para jugar organizados junto a otros?

* Para poder acceder a esta plataforma virtual, uno de los miembros pertenecientes a la comunidad de prácticas, deberá enviarte una invitación de acceso.

- 2. Jugar para lograr el "juego bueno". Dividimos en equipos, adecuamos el espacio al número de participantes y buscamos la participación y la implicación en el juego.*
- 3. Ir introduciendo a partir de situaciones del juego los diferentes principios tácticos y elementos tácticos. En los primeros días nos centraremos en organizar la defensa y luego nos centraremos en el ataque.*
- 4. Combinar tiempos de planificación con tiempos de acción, tras los que se reflexionará sobre lo ocurrido. Incidir en la consecución de los principios tácticos.*
- 5. Felicitar las acciones que hayan seguido el plan, aunque no hayan tenido un resultado favorable.*
- 6. Dejar tiempos para que en pequeños grupos planifiquen nuevas estrategias y luego las muestren al resto. Al ser expuestas, el grupo evaluará en qué medida el plan propuesto permite lograr los principios tácticos.*
- 7. Dejar que cada uno haga su propio plan y ejerza de entrenador de un grupo.*

5.2.9. Criterios de evaluación de la U.D.

- Interviene en el pacto de planes de acción.
- Somete su acción a lo planificado por el grupo.
- Utiliza en sus planes y en su acción diferentes elementos tácticos para lograr diferentes principios tácticos.
- Cambia sus planes en función de lo sucedido en situaciones anteriores.
- Acata las decisiones de otros que hacen el rol de entrenador.
- Diseña planes de acción personales y organiza a otros para desarrollarlos.
- Identifica los problemas que ha tenido la puesta en práctica de plan.

5.3. PLAN, DESARROLLO Y ANÁLISIS DE LOS PLANES DE LECCIÓN.

5.3.1. INTRODUCCIÓN

A continuación, desarrollaré cuatro planes de lección correspondientes a mi U.D.: “Jugamos juntos y organizados en juegos con estrategias”, siguiendo la organización explicada en la *fundamentación teórica*, como señala M. Vaca (2002): *momento de encuentro, momento de construcción del aprendizaje y momento de despedida*. Después de este punto, pasaremos al relato y análisis de cada uno de los planes de lección.

5.3.2. PLAN DE LECCIÓN 1. “POLIS Y CACOS”. FECHA: 09/04/2013

U.D.: “JUGAMOS JUNTOS Y ORGANIZADOS EN JUEGOS CON ESTRATEGIAS”

Descripción de la sesión

- ***Momento de encuentro:***

Reunidos en corro explico cual va a ser y cómo se llama la unidad didáctica, que vamos a trabajar durante las próximas dos semanas. “Jugamos juntos y organizados en juegos con estrategias”. *¿Qué quiere decir esto?, ¿somos capaces de organizarnos con nuestro equipo?, ¿qué tenemos que hacer?...*

Comenzaremos con un juego de calentamiento ¹“**Colas de zorro**”.

- ***Momento de construcción del aprendizaje:***

Una vez terminado el juego de calentamiento inicial, nos reuniremos en grupo (alrededor de la pizarra), explicaré las normas y los diferentes roles de juego.

En esta sesión jugaremos al juego: “POLIS Y CACOS”.

Organización de jugadores: El grupo se tiene que dividir en dos equipos. Unos serán los policías (perseguidores) y los otros los ladrones (perseguidos) y viceversa.

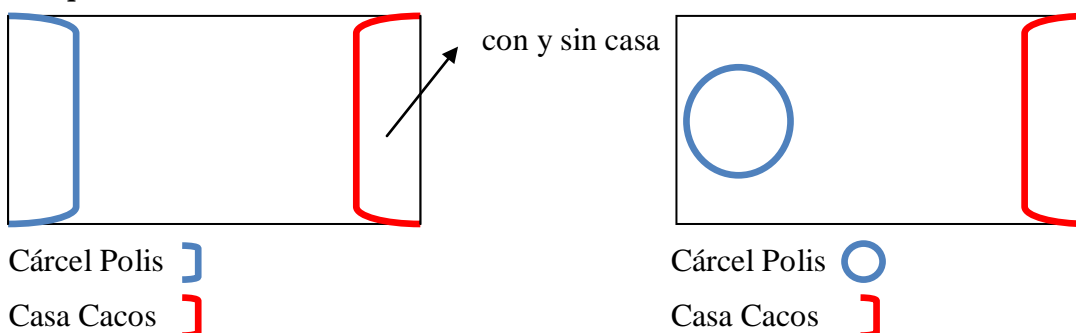
Regla primaria: Capturar (rol de “policía”) y evitar ser capturado (rol de “ladrón”).

Explicación: Para atrapar a un ladrón, el policía le tiene que tocar. Una vez atrapado, el poli tiene que llevarle a la cárcel, que será un espacio que se ha decidido con antelación al principio. Los cacos pueden salvar a sus compañeros cacos, ¿cómo? Deberán de acercarse a la cárcel, sin que les coja ningún policía, y tan sólo dando una palmada en la mano del caco atrapado ya queda libre.

Variantes:

- La estructura del campo en cuanto a las cárceles y a las casas, colocándolas progresivamente en lugares estratégicos que requieran una dificultad mayor.
- Número de policías y cacos.
- Cacos que pueden eliminar a policías.

Campos



Material necesario: petos (dos equipos) y conos o setas para delimitar el campo y las cárceles. Si tenemos líneas pintadas en el suelo del gimnasio, podemos aprovecharnos y utilizarlas.

- **Momento de despedida:**

Recogida del material y vuelta al gimnasio. Compartimos la sesión, entrega a cada alumno **Anexo I: Ficha individual “Polis y cacos”**. Es una primera toma de contacto para ver cómo cada miembro del grupo después de haber jugado a “Polis y cacos”,

¹ “**Colas de zorro**”: cada participante se coloca detrás un pañuelo, un peto, una cuerda... enganchado al pantalón para que se pueda sacar y lo que tienen que hacer los participantes es robar el rabo a los otros. Cada vez que robamos un rabo, lo dejamos a un lado porque ya no se puede usar. Los que se han quedado sin rabo pueden seguir jugando y robando otros rabos. El juego acaba cuando no queden más rabos.

piensa sus propias ideas estratégicas para resolver situaciones que se puedan presentar en el juego real, sin olvidarse de la participación que han de tener sus compañeros para que la estrategia funcione. Por tanto, tendré en cuenta su planificación y elaboración de las estrategias pensadas no sólo individualmente sino colectivamente. Aseo.

5.3.2.1. Plan de lección 1. Relato y Análisis. Fecha: 09/04/2013

· Momento de encuentro

Siguiendo la rutina habitual, subo al aula de segundo ciclo para recoger a los trece alumnos y alumnas. Hoy estamos todos. Bajamos al Gimnasio con el material habitual.

A continuación, compartimos la nueva unidad didáctica de “Las estrategias en el juego”, llamada [1] “Jugamos juntos y organizados en juegos con estrategias”. Recordamos la normativa del juego “Polis y cacos”, para asegurarnos el juego bueno, además de decir que es un juego de persecución en el que vamos a dedicar bastante tiempo durante las sesiones. Hacemos un juego de calentamiento [2] “Colas de zorros”.



· Momento de construcción del aprendizaje

Después de este primer juego ya conocido, empezamos con “Polis y cacos” dentro del gimnasio y no salimos al patio, en un primer momento, porque el tiempo no acompaña demasiado. Conforme va transcurriendo el juego, nos damos cuenta que el espacio es demasiado pequeño, por lo que es difícil jugar de forma dinámica e introducir algunas variantes se hace difícil. El tiempo parece mejorar, así que decidimos salir fuera. Preparamos el material (setas y petos) y salimos al patio a continuar con la actividad.

Divido a la clase en dos grupos, exactamente, a 9 cacos y 4 polis. Entre todos, vamos regulando el juego variando y modificando acciones para conseguir un juego *seguro, equilibrado, divertido y abierto al consenso para*



posibles modificaciones. Y, una vez conseguido, nos aseguramos del cumplimiento de las normas.

Al principio, ponemos una casa "cacos" y una cárcel "polis", situadas en los fondos de un espacio delimitado dentro del campo de fútbol. Más adelante, vamos viendo diferentes posibilidades de estructuración [3] tanto de la casa "cacos" como de la cárcel "polis". Nos damos cuenta que el juego es equilibrado, respecto al número de polis y cacos, por lo que continuamos con estas divisiones. Cambiamos de [4] "roles". [5] Hacemos parones.



Paramos el juego, les felicito por el interés y toca trabajar en [6] "pequeños grupos". Empezamos con un ejercicio por tríos. Uno defiende entre dos conos y otros dos atacan, para intentar pasar entre ellos. Un poco caótico al principio, aunque mi impresión había sido de fácil ejecución. Seguimos con otro ejercicio, pero aumentamos el espacio. En mi programación hacía dos grupos de 6 (dos defensores y cuatro atacantes), pero en la sesión fueron 5 defensores entre los dos conos y 7 atacantes.

Insistí en la importancia del diálogo y en la observación de las jugadas de quién se quedaba fuera del juego, porque había sido capturado.



· Momento de despedida

Terminamos, comentamos jugadas en el centro del campo de lo trabajado en "pequeños grupos" y recuerdo que en el juego real de "polis y cacos", se pueden aplicar las estrategias planificadas en pequeños escuadrones. Insisto en que hay que jugar con seguridad y aceptar al resto de participantes, uno de los objetivos de mi sesión.

Recogemos el material, vuelta al gimnasio y entrego [7] *Anexo I: Ficha individual "Polis y cacos"*. Compartimos juntos los dos ejercicios que vienen en la ficha y doy la posibilidad de salir a la pizarra para que dibujen las distintas estrategias planteadas. Es un momento de motivación, pues explican delante de sus compañeros sus propias ideas estratégicas. Acabamos la sesión, aseo y vuelta a clase todos juntos.



[1] Hago las siguientes cuestiones para llevar a cabo uno de mis objetivos en esta U.D., como es el de introducir conceptos de estrategia, plan, pactos dentro del juego... *¿Qué quiere decir esto?, ¿somos capaces de organizarnos con nuestro equipo?, ¿qué tenemos que hacer? ¿Qué es hacer un pacto?...* En general, las respuestas son coherentes y entienden lo que son las estrategias. En ocasiones, ponen algún ejemplo con algún deporte.

[2] **"Colas de zorros"**: juego ya conocido por los alumnos, pero he insistido en el respeto de las normas del juego para que sea bueno y se cumplan los elementos básicos como son: la seguridad, la participación, que sea equilibrado... Se consigue, *juego bueno*.

[3] En esta primera sesión trabajamos siempre con una casa “cacos” y una cárcel “polis”, pero para las próximas sesiones la casa de los cacos se va a suprimir, pues hace menos dinámica la clase, además de tener cierto descontrol sobre el tiempo que permanecen en ella.

[4] El cambio de “roles” (uno de los contenidos) da la posibilidad al alumnado de tomar tanto el papel de atacante como el de defensor. Al empezar el juego, les entusiasma más el hecho de atacar que de defender, quizás sea porque lo ven más aburrido o porque al haber menos policías se sienten más cohibidos. Pero, a medida que avanzamos, se puede ver cómo van queriendo cada vez más, tomar el papel de defensor, porque se sienten con más confianza dentro del juego.

[5] Los parones nos ayudan a entender mejor lo que ha pasado en las jugadas, a ver por qué ha salido algo bien o mal, a dar la oportunidad de dejar expresarse a los chicos, a aportar ideas, a ver si el juego es seguro, equilibrado, participativo...y a asegurarnos el cumplimiento de las normas (objetivo).

[6] Trabajo en “pequeños grupos”: en mi programación, formaba parte de la segunda sesión. Tal y como se estaba desarrollando la clase, quise incluirlo. Esto dio lugar, a una participación más activa y a una mayor confianza de cada uno. Primero, en el ejercicio de dos contra uno teniendo que pasar entre los dos conos, seguido de otro similar pero con más componentes.

[7] *Anexo I: Ficha individual “Polis y cacos”*: esta ficha trata de ir iniciando a los alumnos y alumnas, en conceptos como: estrategias, pactos dentro del juego...Saber dibujar qué es lo que quiero hacer para salvar a un “caco” y cómo debo defender y colocarme en el espacio, en este caso, ante la salida del “caco” de la cárcel. Es un primer acercamiento, para la realización de posteriores fichas de trabajo, en el que dibujar las estrategias va a estar muy presente, para después saber identificarlas y tomar los diferentes roles de cada uno para ponerlos en acción cuando realicemos trabajo en “pequeños grupos” y durante el juego real.

5.3.3. PLAN DE LECCIÓN 2: "POLIS Y CACOS". FECHA: 11/04/2013
U.D.: "JUGAMOS JUNTOS Y ORGANIZADOS EN JUEGOS CON ESTRATEGIAS"

Descripción de la sesión

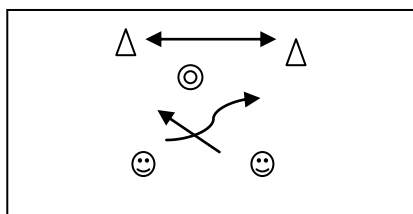
- **Momento de encuentro:**

Comenzaremos compartiendo lo trabajado en la sesión anterior relacionada con J.B. y la normativa del juego de "Polis y cacos", haciendo referencia al trabajo en "pequeño grupo", para posteriormente aplicarlo al juego real. Hacemos un juego de calentamiento ² "Los diez pases". Preparamos el material y salimos al patio.

- **Momento de construcción del aprendizaje:**

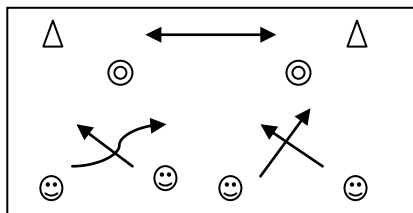
Jugamos todos juntos y organizados a "Polis y cacos", seguimos avanzando. Después de este primer momento de juego, trabajaremos ejercicios en "pequeños grupos", para ello, dividiremos a la clase en dos mitades, y, posteriormente, lo aplicaremos al juego real.

- Ejercicio por tríos. Uno defiende (poli) y los otros dos intentan pasar entre los dos conos (cacos). Abrimos el espacio.

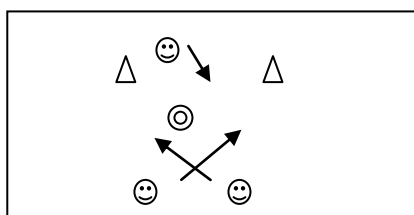


² "Los diez pases": delimitamos un espacio y dividimos a la clase en dos equipos. Tendrán que dar diez pases seguidos, sin que bote el balón, sin moverse del sitio cuando lo recepciones y sin pasar a la misma persona que te ha hecho el pase. No hay que tocarse, ni quitar el balón de las manos.

- Aumentamos el espacio. Dos polis defendiendo y cuatro cacos intentan pasar entre los dos conos. Tratamos de acordar nuestros diferentes roles.



- Dos contra uno para salvar a un tercero. Entrega de ficha a los atacantes para dibujar y explicar antes de pasar a la acción y poner el resultado después de la estrategia planificada. (**Anexo II**: "Estrategias" Dos contra uno para salvar a un tercero).



- Aplicamos el trabajo anterior al juego real. Se puede trabajar como escuadrones que actúan independientes dentro del gran juego.

Material necesario: Petos (dos equipos) y conos o setas para delimitar el campo y las cárceles.

- **Momento de despedida:**

Compartimos la sesión y comentamos el juego. La evaluación se detendrá en que cada grupo tendrá que explicar sus estrategias planificadas en "pequeños grupos" en la ficha de trabajo anteriormente realizada (**Anexo II**: "Estrategias" Dos contra uno para salvar a un tercero). Recogida del material, vuelta al gimnasio y aseo.

5.3.3.1. Plan de lección 2. Relato y Análisis. fecha: 11/04/2013

· Momento de encuentro

Como en la sesión anterior, subo a recogerles al aula y bajamos al gimnasio con el material habitual. Recordamos todos juntos alrededor de la pizarra lo trabajado el día anterior, dejando claro cuál es el [1] objetivo del juego "Polis y cacos". Después, escribo en la pizarra dos palabras clave [2] (Ayudar y desmarcarse) que



tienen que ver con el primer juego "Los diez pases". Según mi plan de sesión, todos teníamos que salir al patio, pero debido a las circunstancias meteorológicas, tuve que adaptar lo que quería hacer en la sesión, pero dentro del gimnasio con un espacio más reducido.

· Momento de construcción del aprendizaje

Comenzamos con el juego de "Los diez pases". Ya es conocido por los alumnos, porque jugaron en la unidad didáctica anterior de "Lanzamientos y recepciones". Así que, hacemos dos equipos (petos), recordamos las normas (un alumno lo explica al resto) y nos ponemos a jugar ("yo" pertenezco a uno de los equipos). Durante el transcurso, hago cinco parones:



Primer parón: ¿cuántos pases lleváis? No lo saben y les mando volver a empezar, porque les recuerdo que el juego consiste en dar diez pases y hay que saber cuántos llevamos. Insisto en que cuenten en alto, varias veces.

Segundo parón: nos reunimos, recuerdo que hay que ayudarse y desmarcarse en el juego para que podamos lograr el objetivo. Les muestro lo que habíamos puesto en la pizarra.



Tercer parón: a partir de ahora cuando diga "parad", os quedáis en el sitio. Al parar la acción, pregunto a una alumna que tiene la pelota; *¿cuáles son las posibilidades de pase que tienes?, ¿hay alguien desmarcado?...* A otro alumno, le digo que me explique en voz alta cómo está defendiendo...

Cuarto parón: doy un minuto para ver quién defiende a cada uno del equipo contrario. Quiero "marcajes individuales". Por momentos, se olvidan de quién era su marcaje y algunas veces, están tan pendientes del que cubren, qué no saben que tienen de nuevo la posesión, porque no ven algunos robos de balón que hacen sus propios compañeros.

Quinto parón: comentamos algunos problemas que ha habido (pasar sólo a amigos, olvidarse de la persona que cubren...).

Cambiamos de actividad, pasando a un [3] "Juego de invierno". Esta vez, ha sido una de las alumnas la que ha traído su hoja con su juego "Muñeco de nieve". Cambia de rol y ejerce de profesora, así que empieza contándonos lo que quiere hacer.



Como este primer juego de invierno, no ha salido como lo esperado y tenía pensado sólo hacer uno, doy paso a un juego de primavera, "Las flores de primavera" que no habíamos tenido la oportunidad de hacer. Le toca ejercer de profesor a un alumno, así que de nuevo empieza contándonos en qué consiste su juego. Se desarrolla con normalidad, ya que las normas son muy parecidas a otros juegos que habían hecho anteriormente como el juego "Stop".

Pasamos a la siguiente actividad, haciendo mayor hincapié en el tema de "estrategias en el juego". Mi idea era trabajar en pequeños grupos, para después aplicarlo en el juego real de "Polis y cacos", pero como he dicho anteriormente, el tiempo no acompañaba demasiado. Comenzamos entonces, con [4] "Dos contra uno para salvar a un tercero".

Entrego y explico la ficha [5] *Anexo II: "Estrategias" Dos contra uno para salvar a un tercero*", antes de pasar a la acción, remarco que sólo trabajan con ella los atacantes, qué tienen que anotar lo sucedido después de la estrategia planificada y que todos pasarán por los diferentes roles de atacantes, defensores y encarcelados. Me tengo

que adaptar y modificar, dividiendo a la clase en dos grupos de "Tres contra dos para salvar a un cuarto", debido al espacio que tenemos. [6] Hago una pausa y adelanto la línea de los defensores haciendo un nuevo límite en el suelo con una tiza, para que haya más espacio entre el encarcelado y los defensores. La utilización en este ejercicio de la ficha para trabajar estrategias, ha resultado muy enriquecedora, pues plasman en papel sus propias ideas consiguiendo una mayor participación.



· Momento de despedida

Finalizamos, compartiendo en la pizarra lo trabajado en las fichas de "estrategias". Veo implicación en la actividad, hablan sobre qué les ha salido bien y mal. Comento que para la próxima vez, no sólo tienen que pensar en distintos movimientos para engañar al rival sino que es muy importante la velocidad, ya que en algunas ocasiones, al no imprimir velocidad, no salen las jugadas. Y, por último, pongo un ejemplo de cómo "abrir un hueco llevándome a un defensa". Les emparejo y les pido que hablen para salir de dos en dos con su estrategia para llevarse a un defensa. Van saliendo por parejas, "yo" hago de defensor y vemos diferentes posibilidades. Aseo y vuelta al aula todos juntos.



[1] Los alumnos tienen claro las diferentes acciones que pueden realizar los "polis" y los "cacos". Quienes atacan y defienden. Insisto que los cruces hay que realizarlos con velocidad y un poco apartados de la defensa, ya que se pegaban mucho a los "policías".

[2] *¿Qué significa ayudar?* Unos me responden rápidamente, otros después y otros no contestan. Hay varias respuestas como: acercarse al compañero, dar apoyo a tu compañero, acercarse y que te vea. *¿Qué es hacer un desmarque?* Aquí las respuestas son más lentas y tardías. Por ejemplo: abrir un espacio, hacer huecos para que el compañero me vea. Finalmente, llegamos a la conclusión de qué significan estas dos palabras y que hay que ponerlas en práctica en el juego para que funcione.

[3] **"Juegos de invierno"**: es una de las estaciones trabajadas dentro del proyecto de los **"Juegos de las estaciones"**. Cada alumno, tendrá que proponer juegos durante el curso relacionados con la estación que se esté trabajando y utilizar material característico de la propia estación (hojas, ramas, flores...), para finalmente ponerse en el papel de profesor o profesora. La profesora hará de orientadora y mediadora del juego.

[4] **"Dos contra uno para salvar a un tercero"**: dos atacantes tienen que salvar al encarcelado con sólo tocarle, pero sin entrar en la "cárcel". Para ello, tendrán que ganar la partida a los dos defensores.

[5] *Anexo II: "Estrategias" Dos contra uno para salvar a un tercero*". Haciendo un breve análisis y centrándome en los objetivos de esta sesión, he podido observar cómo en las acciones tienen claros los movimientos de sus compañeros, saben planificar y organizarse y, por tanto, se reducen acciones impulsivas para pasar a las compartidas. Esto ocurre, en gran medida, porque hay un tiempo a priori de pactos y planificación, que lleva a tener claro lo que se quiere hacer. Por eso, los parones son importantes para preparar estrategias consensuadas. A continuación, se puede ver un ejemplo de esta hoja grupal.

[6] Adelantar la línea con una tiza a los defensores (polis), lo he hecho, para que se vayan haciendo a la idea de un nuevo "rol" que en algunas ocasiones cuando yo diga estará presente en el juego de "Polis y cacos". Se llamará "calambre" y significa que los polis tienen que dejar el espacio suficiente, para que el caco encarcelado no le pueda tocar y salvarse.

5.3.4. PLAN DE LECCIÓN 3: "POLIS Y CACOS". FECHA: 16/04/2013
U.D.: "JUGAMOS JUNTOS Y ORGANIZADOS EN JUEGOS CON ESTRATEGIAS"

Descripción de la sesión

- **Momento de encuentro:**

Comenzaremos recordando lo trabajado en sesiones anteriores relacionadas con J.B. y la normativa del juego de "Polis y cacos", haciendo referencia al trabajo en "pequeño grupo", para posteriormente aplicarlo al juego real. Hacemos un juego ³"Balón-colchoneta". Explicaremos las fichas (*Anexo III: "Logramos abrir huecos en la defensa para salvar a nuestro compañero"*) para que sepan qué hacer con ellas. Para ello, dividiremos a la clase en dos mitades para trabajarlas. Más adelante, pondremos las estrategias en práctica en el juego real. Preparamos el material y salimos al patio.

- **Momento de construcción del aprendizaje:**

Siguiendo el anterior plan de lección, volvemos a jugar todos juntos y organizados a "Polis y cacos", seguimos avanzando. Paramos y retomamos el trabajo en "pequeños grupos", explicado al principio de la sesión *Anexo III: "Logramos abrir huecos en la defensa para salvar a nuestro compañero"*.

Después, volvemos a jugar teniendo en cuenta las estrategias planificadas y sabiendo que podemos trabajar como escuadrones que actúan independientes dentro del gran juego.

Material necesario: Petos (dos equipos) y conos o setas para delimitar el campo y las cárceles.

³"Balón-colchoneta": cada equipo tiene una portería que es una colchoneta. Hay un área delimitada (bancos suecos) en la que no se puede entrar. El que tiene el balón no puede moverse y no se puede quitar el balón de las manos. Se parece al balonmano pero sin portero.

- **Momento de despedida:**

Compartimos la lección y comentamos el juego, exponiendo cada grupo sus estrategias planificadas en la ficha de trabajo (**Anexo III: "Logramos abrir huecos en la defensa para salvar a nuestro compañero"**). Recogida del material, vuelta al gimnasio y aseo.

5.3.4.1. Plan de lección 3. Relato y Análisis. Fecha: 16/04/2013

· Momento de encuentro

Como de costumbre, subo a recoger a los alumnos a su aula y bajamos al gimnasio con el material habitual. Recordamos todos juntos alrededor de la pizarra lo trabajado hasta ahora y lo que vamos a hacer durante la sesión de hoy.



Comenzamos con un primer juego [1] **"Balón-colchoneta"**. No conocen el juego, así que explico las normas. Les recuerdo que tenemos que hacer movimientos como en el juego trabajado en la sesión del día anterior "Los diez pases". Participo para que tengamos el mismo número de jugadores. Como enseguida tiran hacia la colchoneta,



ponemos la norma de dar cinco pases mínimo para que haya participación, antes de tirar. En un primer momento, les cuesta pensar en las opciones que tenemos de apoyos, desmarques y tiro hacia la colchoneta, pero conforme se va desarrollando el juego y con algún parón que otro para hablar de lo que hacemos bien y mal, conseguimos jugadas interesantes, como: buenos desmarques y apoyos, cubrir bien los espacios y abrir huecos. Paramos y recogemos todos juntos el material.



· Momento de construcción del aprendizaje

A continuación, damos paso a la realización de unas fichas de trabajo en "pequeños grupos" [2] **Anexo III**: "Logramos abrir huecos en la defensa para salvar a nuestro compañero". Divido a la clase en dos equipos, tendrán entre cinco y diez minutos para planificar las estrategias que aplicarán después en el juego real.



Como en planes de lección anteriores, ya hemos trabajado con este tipo de fichas, no les resulta difícil sino familiar el tener que dibujar sus propias estrategias. Les digo que vamos a introducir una norma nueva, con respecto al otro día [3] **"Podemos hacer calambre a los polis"**. Terminamos, preparamos el material y salimos al patio.

Empezamos con el juego de "Polis y cacos", habiendo tres policías defendiendo la cárcel (área del campo de fútbol) y 10 ladrones. El espacio utilizado es la mitad del campo de fútbol. Cambiamos los "roles" en



cada partida y cronometro el tiempo en cada una de ellas. Practicamos la nueva norma en alguna partida. Suceden varias cosas durante el desarrollo del juego, que los alumnos son conscientes de ellas, cuando hacemos el repaso y algunos parones:

- No cumplen la norma de "calambre", traspasando el límite de la cárcel, en la mayoría de las partidas.
- Cuando jugamos sin la norma de "calambre", dura menos la partida, siendo los policías bastante rápidos en pillar a los ladrones.

- La estrategia más utilizada por los "polis" es: dos defienden la cárcel, mientras uno sale a por los "cacos". En el momento que se cansa el que sale a capturar, hace un relevo con uno de sus compañeros y, así, sucesivamente.
- Al principio, los "cacos" deciden seguir la estrategia de jugamos todos de forma individual. Se dan cuenta que no funciona como ellos creían y en las siguientes partidas, toman diferentes "roles" trabajados en las fichas anteriores.



Terminamos, pero no tengo el suficiente tiempo para dividir a la clase en dos equipos y que practiquen las estrategias hechas al principio de la sesión en "pequeño grupo", para posteriormente, aplicarlo al juego real. Así que, lo realizaremos al próximo día.

· Momento de despedida

Vuelta al gimnasio, para hacer una breve charla sobre lo sucedido durante el juego de "Polis y cacos" y repaso de estrategias. Como quedan diez minutos, decidimos jugar al "Pañuelito". Juego desarrollado con fluidez, ya conocido por todos y todas. Aseo y vuelta al aula.



[1] **"Balón-colchoneta"**: Hago paradas, manteniendo un intercambio *feedbacks* para clarificar normas, ayudarles a pensar, observar, colocarse y refuerzos personales. Me doy cuenta como este juego, no limita tanto las posibilidades del espacio como el juego de "Los diez pases", pues hay que marcar tirando el balón hacia una colchoneta de forma vertical que hace de portería. Como en "Los diez pases" incidimos en los "marcajes individuales", en este juego lo mantuvieron. El ataque tenía una distribución más o menos homogénea, a veces la presión hacía que hiciesen pases impulsivos. Por lo tanto, en mis parones continuos, hacía hincapié en que observaran la situación y decidieran a quién pasar. Los desmarques y apoyos estuvieron más presentes con respecto a la anterior sesión, lo cual hace un avance en sus impulsos egocéntricos hacia una actitud de grupo y responsable. Algunas veces, se originaba un poco de caos porque todos iban a apoyar al mismo, así que debía haber insistido más en el orden de circulación del balón.

[2] *Anexo III: "Logramos abrir huecos en la defensa para salvar a nuestro compañero"*.

Diseñan y planifican diferentes estrategias en diferentes situaciones entre policías y ladrones. Lo tendrán que desarrollar en "pequeños grupos", con ayuda de una plantilla donde reflejo los diferentes "roles" que pueden tomar tanto los "polis" como los "cacos". Con esto pretendo que elaboren grupalmente sus propias estrategias, para que después las pongan en práctica en el juego real. Insisto en que hay que abrir el espacio para abrir huecos, porque tienden a irse hacia el centro del espacio. Por lo tanto, tomaré nota de estos aspectos. Además, cuento con una ficha de evaluación con la que iré calificando los diferentes objetivos desarrollados durante todos los planes de lección (*Anexo VI: Criterios de evaluación*).

[3] **"Podemos hacer calambre a los polis"**: los "cacos" que están encarcelados, se podrán salvar si tocan a algún "poli" que defiende la cárcel, pero sin salirse de ella.

5.3.5. PLAN DE LECCIÓN 4: "POLIS Y CACOS". FECHA: 18/04/2013 U.D.: "JUGAMOS JUNTOS Y ORGANIZADOS EN JUEGOS CON ESTRATEGIAS"

Descripción de la sesión

- **Momento de encuentro:**

Nos reunimos todos alrededor de la pizarra y hacemos un breve repaso de todo lo dado hasta el momento. Hacemos un juego, elijo **4 "Cada uno en su casa"** **5 "Filas locas"**. Explicamos la ficha (*Anexo IV: "Formamos grupos de Policías"*) y rellenamos los nombres de los miembros de cada grupo de "polis".

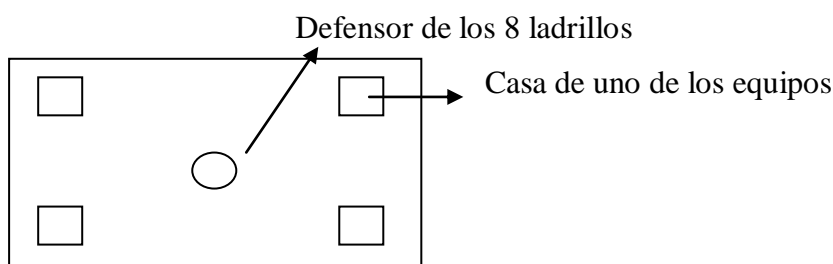
- **Momento de construcción del aprendizaje:**

Volvemos a jugar por última vez todos juntos y organizados a "Polis y cacos" y después jugaremos con los equipos formados al principio de la sesión. Una vez anotado los "cacos" capturados por los "polis" *Anexo V: "Ficha de autoevaluación. U.D.: Estrategias en el juego"*, nos reuniremos y veremos cuál es el equipo que más se ha organizado para atrapar a los máximos ladrones.

Antes de volver al gimnasio, explicamos un juego muy divertido de estrategias **6 "Robaladrillos"**.

4 "Cada uno en su casa": *Organización:* todos los aros situados en círculos, excepto uno que se halla en el centro. Dentro de cada aro se coloca un niño/a. *Desarrollo:* a la señal del profesor/a, todos los jugadores deben de cambiar de aro; el jugador/a del centro intenta ocupar un aro de los de fuera. Si lo logra, el jugador/a que se queda sin aro pasa al centro: Bien a un tiempo determinado o bien hasta que todos los jugadores, hayan pasado por el círculo central. *Variantes:* Modificar la disposición de los aros. Modificar la forma de desplazamiento.

5 "Filas locas": dividimos la clase en dos equipos. Hacemos dos filas paralelas entre sí, donde el último de la fila tendrá que ponerse en primera posición. Una vez que llegue al principio de la fila, dirá en voz alta "ya" y saldrá el último de la fila. Así sucesivamente, hasta que lo hayan hecho todos los miembros del grupo. Gana el equipo más rápido.

Campos

Material necesario: petos y aprovechamos las líneas pintadas en el suelo del patio para jugar a "Polis y cacos". Ladrillos y tiza para marcar las casas.

- **Momento de despedida:**

Recogida de material y vuelta al gimnasio, realización de la ficha **Anexo V:** "Ficha de autoevaluación. U.D.: Estrategias en el juego". Me servirá para saber si han conseguido los criterios de evaluación propuestos. Éstos, los tengo reflejados en una ficha de evaluación en la que he ido tomando nota a lo largo de la unidad didáctica (**Anexo VI: Criterios de evaluación**). Todos al aseo.

6 "Robaladrillos": hacemos cinco equipos en los que participarán un miembro en cada tanda. Un miembro de un equipo, se coloca en el medio del cuadrado defendiendo 8 ladrillos colocados en forma circular. Los otros cuatro restantes se tienen que colocar cada uno de ellos, en los cuadrados pequeños que forman las esquinas. Se trata de que los que están en las esquinas, roben los ladrillos del medio para llevarlos a su "casa". El defensor puede pillar y eliminar si los otros no están en su casa. Si no le quitan al defensor ninguno de los 8 ladrillos cuando acabe el tiempo, consigue un más 8. Se pueden hacer pactos, aprovechar despistes para quitar ladrillos no sólo al del medio sino a los otros compañeros que tienen sus ladrillos en sus casas. Si hay más de un pillado se echa a suertes para ver quien se la queda en la próxima tanda. Gana el equipo que más ladrillos consiga.

5.3.5.1. Plan de lección 4. Relato y Análisis. Fecha: 18/04/2013

· Momento de encuentro

Como cada día, subo a recoger a los alumnos a su aula y bajamos al gimnasio con el material habitual. Recordamos todos juntos alrededor de la pizarra, que hoy es el último día de nuestra unidad didáctica de “Jugamos juntos y organizados en juegos con estrategias”. [1] Remarco algunos detalles relativos a lo desarrollado durante estos días.

A continuación, tenía preparado dos juegos de calentamiento “Cada uno en su casa” y “Filas locas”. Es en este último juego y no en los dos, es donde decido centrarme durante los primeros minutos de calentamiento de la sesión, porque la anterior sesión no me dio tiempo a terminar una

tarea. En un primer momento, les cuesta dejar el espacio adecuado entre cada miembro del grupo. Uno de ellos, dice en alto que cuenten baldosas entre cada compañero, para que sea más fácil calcular las distancias. Comienza el juego y voy



viendo como el que llega el primero no dice en voz alta “ya” y el último sale antes de tiempo. Así que, paro el juego y recuerdo esta norma. Surgen algunos comentarios, como: *es verdad, hay que avisar en voz alta, porque sino este equipo tiene más posibilidades de ganar*. Hacemos dos rondas más

y cambio a otro ejercicio muy parecido. Consiste en formar una fila, pero esta vez, hay que dejar un espacio entre cada componente del grupo, para que la persona que le toque pasar en zig-zag pueda hacerlo bien. Cuando llegue el último a ser



primero de la fila, sale el siguiente. Seguimos con las normas del ejercicio anterior. Paramos y todos nos felicitamos por lo bien que ha ido esta vez el juego.

· Momento de construcción del aprendizaje

Según mi programación, justo antes de salir al patio, tendría que haber explicado la ficha [2] **Anexo IV**: “Formamos grupos de Policías” y, entre todos, rellenar los nombres de los miembros de cada grupo de “polis”. Pero como las circunstancias cambian y el otro día, no dio tiempo a poner en práctica la ficha [3] **Anexo III**:

“Logramos abrir huecos en la defensa para salvar a nuestro compañero”, que hicieron en dos grupos, preparamos el material y salimos al patio. Mantenemos los mismos grupos que el otro día, para que cumplan las estrategias dibujadas y pactadas. Todo marcha bien, veo que intentan tomar los papeles pactados. Esto me da muy buenas sensaciones, porque veo cómo lo que quiero conseguir va surtiendo efecto.



A continuación, pasamos al juego real de “Polis y cacos” **Anexo IV: “Formamos grupos de Policías”**. En cada partida habrá tres polis diferentes y un tiempo establecido de 5 minutos. Entre cada una de ellas, nos reunimos para hablar que ha salido bien y mal, las estrategias seguidas por los policías y los ladrones, si han funcionado o no. Antes de comenzar, dejo tiempo para que hagan pactos entre ellos y planifiquen sus estrategias. Al final, anotaremos todos juntos los “cacos” capturados.



Vuelta al gimnasio, aseo para beber agua después de haber estado jugando y entramos al gimnasio.

· Momento de despedida

Hacemos un círculo en el gimnasio y entrego la ficha [4] **Anexo V “Ficha de autoevaluación. U.D.: Estrategias en el juego”**, sobre ¿Qué he aprendido de la Unidad de Estrategias?.

Por último y para finalizar con esta unidad



didáctica, les enseñé un juego de estrategias "Robaladrillos". [5] Expuse las normas e hicimos tres tandas. Aseo y vuelta al aula.



[1] Repasamos lo que hemos ido conociendo a lo largo de esta unidad. Puedo ver como los objetivos de sesiones anteriores se cumplen. Por ejemplo: un alumno explica al resto que cumplir lo pactado es bueno para el grupo, otro dice que sabe dibujar estrategias para luego ponerlas en práctica, el siguiente dice que sabe abrir huecos porque sabe engañar al contrario...

[2] *Anexo IV: "Formamos grupos de Policías"*: durante el desarrollo de mis sesiones quería proponer retos y pensé, en hacer esta actividad. El tener en cada partida un tiempo establecido y anotar los "cacos" capturados por los policías al final, incentivó a que hubiera una mayor motivación tanto de los atacantes como defensores. Como se puede observar en la ficha, hay bastante diferencia de unos grupos a otros.

Hay varias explicaciones:

- La primera, es que había grupos de policías que se organizaban mejor. Un ejemplo de ello, es cómo un policía dijo a sus dos compañeros que se fijasen en las líneas marcadas del suelo, que les serviría para tener mejor controlado los espacios y defender mejor la cárcel. Al finalizar esta partida, le dije que explicase a todos sus compañeros esa gran idea. Mis sensaciones en este momento son buenas, ya que veo como mis objetivos se van cumpliendo.
- A otros grupos de "polis" no les fue tan bien, pero al final sabían explicarme el por qué de lo ocurrido. Dio la casualidad, que dos grupos capturaron a un ladrón cuando paré el tiempo. A primera vista, puede dar la sensación que no fue

bastante bien el juego para los “polis”. Pero no es así, llevaron bastante bien el juego teniendo a más de la mitad en la cárcel durante el transcurso, pero la estrategia seguida por los cacos funcionó mejor, cuando quedaban pocos segundos para finalizar la partida (“yo” decía el tiempo restante), consiguiendo una gran jugada de ataque.

- Hubo varias veces, en la que los “cacos” se salvaban al hacer “calambre” y esto se supone que a estas alturas, los “polis” deberían tenerlo más controlado. Como consecuencia, perjudicó sobre todo a los dos grupos que sólo lograron capturar a un policía.
- Los “cacos” en cada partida, introducían mejores conceptos de estrategia e incluso se organizaban en pequeños escuadrones. Un ejemplo de ello, es cómo en esos tiempos muertos, antes de comenzar, me acerco a ellos para observarles y oigo comentarios, como: ¡A.! *ponte con J. por esta banda para engañar al “poli” y, cuando puedas Y., entra a salvar rápidamente.*

[3] **Anexo III:** “*Logramos abrir huecos en la defensa para salvar a nuestro compañero*”: para mí este ejercicio era muy importante, ya que lo que quiero conseguir ante todo, es que sepan cumplir lo pactado (objetivo). Antes de empezar, dejaba un tiempo muerto para que pensasen la estrategia dibujada que querían realizar. A veces, ocurría que hacían los movimientos demasiado lentos y los defensores se percataban. Entonces yo les decía: *recordad la velocidad; si no os sale a la primera, reclud y volvéis a empezar...* En definitiva, el hecho de trabajar con fichas en “pequeños grupos”, ha mejorado notablemente, la participación, la confianza de cada uno para aportar sus propias ideas, el saber que lo pactado se tiene que cumplir...

[4] **Anexo V** “*Ficha de autoevaluación. U.D.: Estrategias en el juego*”: En *Anexos (documentos que se adjuntan)*, se pueden ver todas las fichas realizadas por los alumnos.

[5] Una vez entendidas las normas, comenzamos el juego. En la tabla anotábamos los ladrillos conseguidos, quien se la quedaba y los pillados. Primero, hice el ejemplo y después, uno era el encargado de ir apuntando lo que sucedía. Como consecuencia de ser la primera vez que realizan este juego, ocurrió lo siguiente:

- El que se la quedaba en el medio, no cubría muy bien los 8 ladrillos y la partida duró muy poco. Conforme fuimos avanzando, esa aceleración y ansiedad (de lo impulsivo a lo planificado) en el juego cambió y ya empezaban a pensar y a tomar más precauciones. Aún así, les dije que con más práctica, costaría robar más los ladrillos, pudiendo incluso quedarse el del medio con sus 8 ladrillos.
- Los de las esquinas, se aceleraban demasiado y el del medio les pillaba con facilidad. Esto fue cambiando en las otras dos tandas, porque iban analizando mejor la partida.
- Cuando acababan las tandas, hablábamos y analizábamos lo que había pasado. Preguntas como: *¿Por qué ha durado tan poco la partida?, ¿Cuál es la mejor manera para defender los 8 ladrillos del medio?, ¿Habéis seguido alguna estrategia en especial?, ¿Para qué os sirve la tabla?...* Esto dio lugar, a algunas respuestas, como: *salimos de nuestra casa muy rápidos hacia los ladrillos y nos pillan, tenemos que estar más atentos, el que cubre los ladrillos tiene que cubrirles con una pierna dentro del círculo y otra fuera...*

7. CONSIDERACIONES FINALES Y CONCLUSIONES

En primer lugar, para introducirme de lleno en este tema abordado sobre las *estrategias en el juego*, debía ir seleccionando distintas teorías y autores que consideraba más relevantes y oportunos para ir dando forma a este proyecto.

Un trabajo, sin duda, que requiere de una investigación previa y continua para poder ir seleccionando los contenidos y objetivos que se pretenden abordar.

7.1. U.D. "JUGAMOS JUNTOS Y ORGANIZADOS EN JUEGOS CON ESTRATEGIAS".

El juego de persecución trabajado *policías y ladrones*, da la posibilidad de profundizar en los aspectos tácticos, tener en mente las estrategias y, por tanto, hacer que los alumnos se sientan más interesados sobre las posibilidades de acción. He podido observar como MEEF, cómo en la dinámica de pensamiento de este juego de persecución destaca esa inmediatez en las acciones y cómo entre los perseguidores les cuesta más defender a los capturados. Cuando hacen de perseguidos, suelen dar respuestas más individualistas...

Como señala García Monge (2005), hay varios aspectos positivos y otros más débiles en el desarrollo de este tema. Entre ellos, destacaré los más relevantes:

Algunos puntos positivos a destacar, es que los alumnos de segundo ciclo tienen ya un alto nivel de habilidad motriz y esto se ha visto favorecido en el disfrute en el juego de persecución. Además, se han dado cuenta que cuando cometen un error, pueden ser atendidos por otros para devolverte a la acción. Van madurando en aspectos como arriesgarse por otros, saberse útil para otros y van dominando sus emociones, las acciones impulsivas van venciendo al miedo y realizan respuestas planificadas junto a otros.

Por otra parte, también hay puntos débiles, como por ejemplo: las respuestas impulsivas, la tensión y la emoción puede dar lugar a conflictos y tensiones (momento de capturar). En mi caso, utilicé el "tocar" para evitar la agresividad en los contactos.

Otra problemática, es si al ser capturados deben ir a la “cárcel” acompañados o solos, así que esto hay que clarificarlo desde el principio. En mi caso, se optó por ir solos a la “cárcel”, ya que es un grupo reducido y primaba la honestidad en el juego. Salvar a los capturados, provoca algunos problemas, por eso el crear un área delante de la “cárcel” en la que los defensores no puedan entrar, hace que se vea de manera muy clara si los atacantes habían sido pillados o no.

Otra de las limitaciones que he observado se centra fundamentalmente en el juego de “Los diez pases” y, es que tal y como dice García Monge (2005):

A pesar de ser un juego típico de iniciación a los deporte de equipo descubrimos varios problemas. El objeto es el único foco de atención para un grupo numerosos de personas, provocando barullo, agresividad y burla del que posee el móvil. Da protagonismo al que lo posee, esto provoca que su posesión sea deseada, pero que haya una presión de grupo que pueda producir problemas en la percepción de la situación (colocación compañeros y adversarios, toma de decisiones, ejecución...). (p. 667)

Más concretamente en el tema de *estrategias*, siguiendo las bases de este autor, encontramos limitaciones en la actividad de “Los diez pases” a la hora de progresar en el tema de las estrategias:

Problemas de respeto a la normativa, de solución de situaciones de tensión, de trabajo para dar oportunidades a todos y que nadie quede fuera del juego, al no haber una orientación en el espacio de acción es imposible realizar distribuciones de los jugadores por el espacio tanto en ataque como en defensa, la falta de orientación no permite situarse respecto al móvil y fijar posiciones, lo cual ayuda a que se dé un juego individualista, el cambio continuo de posesión del balón no ayuda a clarificar los marcajes y las combinaciones entre los atacantes quedan limitadas por el apelonamiento de personas en torno al balón.

Es importante la labor docente para el desarrollo del tema, haciendo presencia en las acciones del alumnado (identificar los elementos que utilizan; ayudando a que vean situaciones en el juego; haciendo preguntas sobre su acción; haciendo intervenciones personales durante el juego, felicitando actuaciones; aportando nuevos retos para que el

alumnado se mantenga interesado; ajustar el lenguaje a las necesidades de cada alumno; recordar y resumir los elementos tácticos que van trabajando...).

En palabras de García Monge (2005):

La emoción que provoca el juego pone al cuerpo en un riesgo de lesión constante. Es por ello que consideramos que el docente debe ayudar a calmar la acción, a que ésta sea más consciente e intencionada con el fin de reducir esta peligrosidad. (p. 123)

Por otro lado, mantener un solo juego como la esencia de este tema, posibilita pasar de acciones más impulsivas a otras más elaboradas y compartidas. El reducir la complejidad de las situaciones para compartir y preparar nuevas estrategias con ayuda de elementos para componerlas, mediante el trabajo en "pequeños grupos", es clave para dar más oportunidades a todos.

Los tiempos de trabajo autónomo en la utilización de fichas proporcionan: una especie de guía para orientar sus jugadas, una referencia espacial para el grupo, es un estímulo para que el alumnado permanezca interesado y retado, permite la planificación de acciones y la comparación con lo ejecutado... Pero además, tiene que dar lugar a que la ficha sea acompañante y facilitador y en el que las ideas sean claras y precisas. Todo ello, me ha servido para sacar conclusiones de mayor calidad sobre sus acciones tanto en las propias reflexiones como en los diseños tácticos.

Para que todo lo anteriormente dicho llegue a un fin, durante el desarrollo de la unidad didáctica, no hay que perder el interés por el alumnado, informar sobre los elementos tácticos y las combinaciones posibles que pueden utilizar para que tengan recursos en el trabajo autónomo y que el alumno vea en sí un reto de ser protagonista en la creación de nuevas acciones. Sin dejar atrás, que para que todo esto tenga una mayor fluidez, se necesita de una estructura que se repita en todas las unidades didácticas, que estén acostumbrados a momentos de implicación, reflexión, planificación, organización, entre otros muchos aspectos.

7.2. VALORACIÓN DEL PROGRAMA DE PRÁCTICAS

Por otra parte, una vez finalizada la unidad didáctica, me gustaría compartir que el programa de prácticas de todos los alumnos pertenecientes a la especialidad de Educación Física, ha aportado multitud de informaciones muy significativas al profesorado, que beneficiarán en posteriores prácticas a alumnos MEEF.

Estoy totalmente de acuerdo, en cómo se plantean las prácticas, pues nuestra formación inicial debe tener una interrelación entre teoría y práctica. Una base teórica sólida es la mejor manera para que cuando te pongas de cara a tus alumnos en el aula actúes de la mejor manera posible.

El haberme ofrecido este periodo de prácticas, el poder experimentar en contextos reales, tomar decisiones, compartir con mis compañeros inquietudes e impresiones, ha favorecido en lo que en un futuro tendré que compartir con otros profesionales de la educación.

Sin duda, el programa de prácticas ha aumentado mi motivación hacia la práctica docente, una de las principales razones, es la buena colaboración que tenía con mi tutora maestra especialista en Educación Física. El periodo formativo, ha ampliado mis perspectivas, reconociendo el valor en la cooperación como estrategia de aprendizaje, la importancia de relaciones afectivas y, sobretodo, sintiendo mi actitud vocacional.

Como de costumbre siempre se suele preguntar *¿qué te ha servido más las prácticas o la teoría?* Si tuviera que hacer una distinción clara entre sí escojo la teoría o la práctica en el proceso de formación como MEEF, la verdad que no me decantaría por hacer a una de ellas más relevante que la otra. Durante los dos primeros años de carrera, hemos tenido asignaturas básicas no tanto centradas en la E.F., pero sí con un alto contenido pedagógico y curricular que, desde mi punto de vista, son claves para iniciarnos de forma progresiva en la profesión docente. Esto me ha servido para asentar una bases lo suficientemente sólidas, como para enfrentarme y tener la confianza y seguridad de por qué hago las cosas de una determinada manera cuando me pongo de cara a los alumnos en una sesión de Educación Física.

Una de las cosas más importantes para mí de cara a las prácticas, es que un buen trato recibido el primer día de llegada al centro influye considerablemente durante tu estancia.

Las percepciones positivas que tengo en mente son muchas, como: recuerdos, compañeros, relaciones afectivas, seminarios de prácticas... Son muchos momentos compartidos y nuevas situaciones no sólo con mis compañeros de E.F., sino con otros compañeros de prácticas que en la carrera no había tenido la ocasión ni de conocer.

Así que este Prácticum, ha tenido una gran repercusión en mí, porque las relaciones personales y afectivas han cobrado una especial importancia en mi interior. Mi motivación ha ido en aumento y parte de esa responsabilidad, se la tengo que dar a mi tutora de prácticas, pues siempre me ha tenido en cuenta en explicarme durante las sesiones todas las acciones que realiza.

Sin duda, los seminarios de prácticas, me han hecho ver las diferencias entre unos centros y otros, a hacer grandes reflexiones introspectivas que han ido cambiando durante el proceso de formación de las prácticas, a intercambiar informaciones con mis compañeros... Nuestros sentimientos, las formas de abrir nuestra mente para hacer opiniones han ido in crescendo. Se veía reflejado en cada nuevo seminario, cuando nos reuníamos para charlar y debatir cuestiones que se nos planteaban en las fichas de seminario.

También, he tenido percepciones negativas como por ejemplo, la incertidumbre y nerviosismo inicial. Ha habido días de intensidad que finalizaban con algunos miedos. Me refiero, a ese agobio del comienzo de cómo va a ser el día a día en la escuela y esas ganas de comenzar mi unidad didáctica, pero teniendo esas inquietudes y miedos de cómo me voy a sentir y actuar delante de mi grupo de seguimiento ya no imaginarios sino reales...

En definitiva, haciendo un resumen general, estos cuatro años de formación me han servido para afianzar nuevos aprendizajes, para ser una persona más autónoma y que sabe desenvolverse e informarse de cuestiones que me pueden afectar y a lo que puede deparar la vida. Además, tengo una mentalidad más abierta de la que tenía, poniéndome más en el lugar de las personas, comprendiendo más las cosas, intentando

mejorar conociéndome cada vez más a mí misma, preocupándome y estar más informada de lo que ocurre a mi alrededor...

He notado cómo he ido evolucionando en mi personalidad, más dinámica y activa en cuestiones sociales, preocupándome en aspectos que afectan a mi profesión, ser más alternativa y no obcecarme sólo en lo que pienso y que lo mío es lo mejor, sino que hay que dejar explicarse a otras personas y saberlas escuchar para contrastar tus opiniones y, a partir de ahí, hacer una crítica más productiva.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- **Libros:**

- BLANCHARD, K. y CHESCA, A. (1986): “Antropología del deporte” Bellaterra, Barcelona.
- BORES CALLE, N. (coord.) VACA ESCRIBANO, M.; SAGÜILLO, M.; BARBERO, J.; GARCÍA, J.; MIGUEL, A.; MARTÍNEZ, L.; “La lección de Educación Física en el Tratamiento Pedagógico de lo Corporal”, Inde, Barcelona, 2005.
- DEVÍS DEVÍS, J. y PEIRÓ VELERT, C. (1992): “Nuevas perspectivas curriculares en Educación Física: la salud y los juegos modificados”, Inde, Barcelona.
- GARCÍA FOGEDA, M.A. (1987): “El juego predeportivo en la Educación Física”, Augusto E. Pila Teleña, S.A., Madrid, págs. 18-19.
- 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. “Juego motor reglado y transmisión de valores culturales”, *Ágora para la EF y el Deporte*, nº1, Septiembre, 2001, 55-70.
- LEIF, J.; BRUNELLE, L. “La verdadera naturaleza del juego”, Kapelusz S.A., Buenos Aires, 1978, págs.34-36.
- MORIN, E. “Introducción al pensamiento complejo”, Gedisa, Barcelona, 1994.
- PARLEBAS, P. (1988): “Elementos de sociología del deporte”. UNISPORT, Málaga.

- PARLEBAS, P. (1971): “ Education physique et sport”, Suplemento al N° 108: Education physique, sociométrie et pédagogie.
- PELEGRÍN, A. (1996b) Gesto, juego, cultura. *Revista de Educación*, nº311, pp. 77-99.
- VACA ESCRIBANO, M. (2001) El ámbito corporal en la Educación Primaria, una propuesta curricular para el curso 2001-2002. *Ágora para la Educación Física y el Deporte*, nº1, pp. 71-84.
- VACA ESCRIBANO, M. y SAGÜILLO RODRÍGUEZ, M. (2009) El tablero en las lecciones de Educación Física Escolar. Su contribución al aprendizaje. *Revista Educación Física y Deporte*, nº28-1, pp.85-102.
- VACA ESCRIBANO, M.J. “Relatos y reflexiones sobre el tratamiento pedagógico de lo corporal en la Educación Primaria”, Asociación Cultural “Cuerpo, Educación y Motricidad”, Escuela Universitaria de Educación de Palencia. 2002, págs. 111-114.

- **Webgrafía:**

- Blogspot “La Colchoneta de Pablo”:<http://lacolchonetadepablo.blogspot.com.es/> (Consulta: 25 de Mayo de 2013).
- Comunidad de prácticas: www.multiscopic.ning (Consulta: 23 de Abril de 2013).
- DEVÍS DEVÍS, J. Y PEIRÓ VELERT, C. “La iniciación en los juegos deportivos: La enseñanza para la comprensión”. http://viref.udea.edu.co/contenido/publicaciones/memorias_expo/entrenamiento/la_iniciacion.pdf (Consulta: 20 de Mayo de 2013).

9. ANEXOS

9.1. CD

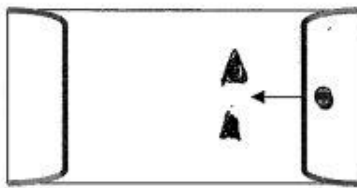
En la visualización de este CD, se podrá observar imágenes de los planes de lección durante mi intervención como MEEF en mi periodo de prácticas, además de las fichas de trabajo realizadas por los alumnos y alumnas durante la unidad didáctica “Jugamos juntos y organizados en juegos con estrategias”.

ANEXO I: FICHA INDIVIDUAL “POLIS Y CACOS”

NOMBRE: Jrene EQUIPO: _____

¿Qué estrategia harías en las siguientes situaciones?

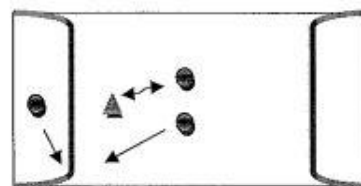
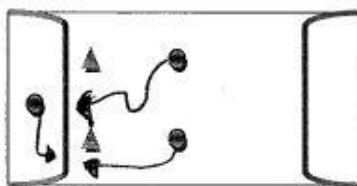
NÚMERO 1: Imagina que sois dos polis y tenéis que pillar al caco que rápidamente sale en la dirección marcada por la flecha. Coloca a los polis para que el caco sea capturado.



Casa Cacos } Cacos ●
 Cárcel Polis } Polis ▲

NÚMERO 2: Imagina esta situación. Tú eres uno de los cacos que está fuera. Hay dos polis defendiendo la cárcel. Dibuja una estrategia (con flechas) en la que puedas salvar a tu compañero el ladrón. No olvides, la participación de tus otros dos compañeros “cacos”.

EJEMPLO



Casa Cacos } Cacos ●
 Cárcel Polis } Polis ▲

Movimientos:

- Amagos o fintas ↔
- Desplazamientos laterales, frontales, hacia atrás, hacia delante ↓ ↑ → ←

ANEXO II: “ESTRATEGIAS” DOS CONTRA UNO PARA SALVAR A UN TERCERO

	Estrategia: _____ _____ ¿Qué ha pasado? <u>Nos ha salido mal</u> _____
	Estrategia: _____ _____ ¿Qué ha pasado? <u>No ha salido mal</u> _____
	Estrategia: _____ _____ ¿Qué ha pasado? <u>Nos a salido bien</u> _____

POLIS ▲ LADRONES ●

Jony, Diego, Adrián.

ANEXO III: LOGRAMOS ABRIR HUECOS EN LA DEFENSA PARA SALVAR A NUESTRO COMPAÑERO

1.	2.
3.	4.
5.	6.

POLIS ▲ LADRONES ●

Equipo: Joni

ANEXO IV: FORMAMOS GRUPOS DE POLICÍAS

NOMBRE EQUIPO 1: _____

MIEMBROS DEL GRUPO "POLIS"
JONI LARA ADRIÁN

"CACOS" CAPTURADOS 1
TIEMPO: 5 minutos.

NOMBRE EQUIPO 2: _____

MIEMBROS DEL GRUPO "POLIS"
JRQUE YARA MARTIN

"CACOS" CAPTURADOS 10
TIEMPO: 5 minutos.

NOMBRE EQUIPO 3: _____

MIEMBROS DEL GRUPO "POLIS"
DIEGO IVAN SONIA

"CACOS" CAPTURADOS 1
TIEMPO: 5 minutos.

ANEXO IV: FORMAMOS GRUPOS DE POLICÍAS

NOMBRE EQUIPO 4: _____

MIEMBROS DEL GRUPO "POLIS"
SERGIO MATEO JONI PABLO

"CACOS" CAPTURADOS 10
TIEMPO: 5 minutos.

ANEXO V: FICHA DE AUTOEVALUACIÓN. U.D.: ESTRATEGIAS EN EL JUEGO

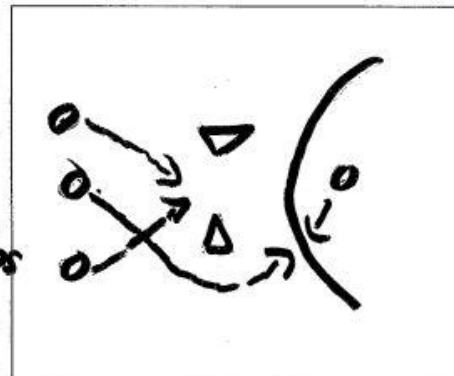
¿Qué he aprendido de la Unidad de Estrategias?

Me llamo: María

Pongo una x	SI	NO	A VECES
Juego con seguridad y acepto las decisiones de los demás.	X		
Planifico en grupos pequeños con mis compañeros pequeñas jugadas y las pongo en práctica.	X		
Conozco qué son las estrategias.	X		
Soy capaz de organizar jugadas con todos los de mi equipo.			X
Se hacer apoyos y desmarques a un compañero.			X
Puedo jugar y organizar el juego de “Polis y cacos” en la calle, porque sé hacerlo seguro, participativo, equilibrado y divertido.	X		

Dibuja y explica una estrategia para ponerla en práctica en el juego “Polis y cacos”.

Dos cacos se van al medio y se sacrifican mientras que los polis están distraídos el otro caco los por la derecha y lo salva



ANEXO VI: CRITERIOS DE EVALUACIÓN

2º Ciclo de Ed. Primaria U.D. “Estrategias en el juego” Nombres	Interviene en el pacto de planes de acción					Somete su acción a lo planificado por el grupo					Utiliza en sus planes y en su acción diferentes elementos tácticos para lograr diferentes principios tácticos					Cambia sus planes en función de lo sucedido en situaciones anteriores Diseña planes de acción personales y organiza a otros para desarrollarlos.					Acata las decisiones de otros que hacen el rol de entrenador.					Identifica los problemas que ha tenido la puesta en práctica de plan				
	M.M	M	Re	Bi	M.B.	M.M	M	Re	Bi	M.B.	M.M	M	Re	Bi	M.B.	M.M	M	Re	Bi	M.B.	M.M	M	Re	Bi	M.B.	M.M	M	Re	Bi	M.B.
Diego P.																														
Irene M.																														
Jonathan B.																														
Sergio R.																														
Sonia R.																														
Yara G.																														
Adrián G.																														
Fernando G.																														
Iván T.																														
Laura J.																														
Martín L.																														
Pablo G.																														
Mateo																														

M.M.: Muy mejorable
M.B.: Muy bien

M: Mejorable

Re: Regular

Bi: Bien