



FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA

UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

ESTUDIO COMPARATIVO DE LAS ESTRATEGIAS DE DOS JUEGOS

MOTORES REGLADOS

TRABAJO FIN DE GRADO

EN EDUCACIÓN PRIMARIA

AUTORA: Jimena Zarzosa Pérez

TUTOR: Nicolás Bores Calle

Palencia, 22 de junio de 2023



Resumen

En el siguiente Trabajo de Fin de Grado se presenta el metaanálisis de las conclusiones obtenidas de una propuesta de intervención educativa, en un juego de cancha dividida, “pelota invasora”; y en un juego de cancha compartida, “balón colchoneta”.

De esta manera, se lleva a cabo una comparativa de estos juegos motores reglados a partir de las diferentes estrategias ideadas, con el objetivo de comprobar si el alumnado pasa de una acción individual e impulsiva, a una planificada y compartida. Para ello, se llevará a cabo una Unidad Didáctica donde se analizarán los resultados obtenidos después de su realización y se aportarán datos sobre la evolución del alumnado durante su desarrollo.

Palabras clave: estrategias, juegos estratégicos, cancha compartida (balón colchoneta), cancha dividida (pelota invasora), Unidad Didáctica, Educación física Escolar.

Abstract

In the next Final Degree Project, is introduced the meta-analysis of the conclusions obtained from an educational intervention proposal is presented, focusing on two different games: "Invasive Ball" played on a divided court, and "Mat Ball" played on a shared court.

Thus, a comparison of these structured motor games is conducted based on the different strategies devised, with the objective of verifying whether students transition from individual and impulsive actions to planned and shared actions. To achieve this, a Didactic Unit will be implemented, where the results obtained after its completion will be analyzed, and data regarding the students' progress throughout its development will be provided.

Keywords: strategies, strategic games, shared court (mat ball), divided court (invasion ball), Didactic Unit, School Physical Education.

Índice

1. INTRODUCCIÓN	4
2. OBJETIVOS	6
3. JUSTIFICACIÓN	7
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	9
<i>4.1 Relaciones entre el juego, educación y la Educación Física a lo largo de la historia</i>	
<i>4.2 Cuatro contenidos del tema de juegos</i>	
4.2.1 Juego bueno	
4.2.2 Habilidades en el juego	
4.2.3 Cultura lúdica	
4.2.4 Estrategias en el juego	
5. METODOLOGÍA	20
6. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN: RESULTADOS OBTENIDOS Y SU ANÁLISIS	28
<i>6.1 Planificación y reflexiones del alumnado</i>	
<i>6.2 Acciones realizadas por el alumnado</i>	
7. CONCLUSIONES	41
8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	43
9. ANEXOS	45
<i>9.1 Anexo 1: Unidad Didáctica: “Somos estrategas”</i>	

1. Introducción

El presente Trabajo de Fin de Grado se centra en el metaanálisis de una propuesta de intervención educativa de dos juegos motores reglados, los cuales son “pelota invasora” (cancha dividida) y “balón colchoneta” (cancha compartida).

El tema principal de este trabajo es el de “Estrategias en los juegos”, teniendo en cuenta los espacios y materiales que van a ser empleados para el desarrollo de la Unidad Didáctica: “Somos estrategas”. Esta es desarrollada en el centro educativo Santa Rita (Palencia), con el curso de 6º de Primaria.

El tema de Estrategias es complejo y poco común dentro de nuestro ámbito educativo, por ello la finalidad de este trabajo es que el alumnado sepa trabajar con otros de manera organizada y planificada. Para ello, el alumnado tendrá que verse capacitado a la hora de idear nuevas estrategias, teniendo en cuenta las principales características que tienen los juegos de cancha dividida y cancha compartida, y sus comportamientos en cada uno de ellos.

El trabajo cuenta con una serie de objetivos, pero el principal que se pretende alcanzar con este proyecto es que comprobemos que el alumnado consiga pasar de una acción individual e impulsiva, a una planificada y compartida. Esto último es el motivo por el cual ha sido escogido este tema, para poder observar posteriormente la evolución que se ha llevado a cabo y hacer una comparativa de ambos juegos, es decir, dónde han sido más sencillas de desarrollar las estrategias y el funcionamiento de estos.

De esta manera, el trabajo debe constar de una fundamentación teórica para poder comprender los conceptos, que posteriormente son llevados a la práctica. Para poder llegar

a comprender el tema principal del proyecto, primero se explicará la relación de “juego”, la educación y la Educación Física a lo largo de la historia, y a continuación se verán los cuatro contenidos del tema de juegos, tratando principalmente el apartado de “Estrategias en los juegos”.

Una vez es comprendida la teoría, se muestra la metodología que ha sido empleada para la elaboración del análisis de los resultados obtenidos de la Unidad Didáctica. Aquí se señalan una serie de apartados, para comprender cómo se ha llevado a cabo esta dinámica de trabajo y qué elementos han sido empleados para poder obtener unas conclusiones y reflexiones del trabajo realizado por el alumnado.

El análisis de los resultados obtenidos se dividirá según la planificación que ha conseguido tener el alumnado de 6º de Primaria, y de qué manera han efectuado sus acciones. De esta manera se podrá observar su evolución y de qué manera han realizado estos juegos, para la obtención del objetivo principal de este trabajo.

Tras haber hecho todo este proceso se recogerán unas conclusiones después de la elaboración de este proyecto, haciendo hincapié a las experiencias personales y las reflexiones de este proceso de enseñanza-aprendizaje.

2. Objetivos

El principal objetivo por el que se rige este Trabajo de Fin de Grado es el siguiente:

- Comprobar cómo podemos conseguir que el alumnado pase de una acción individual e impulsiva, a una acción planificada y compartida.

A su vez, también existen una serie de objetivos para tener en cuenta dentro de la elaboración de este trabajo, los cuales son secundarios al que se ha mostrado anteriormente:

- Comprender el valor de las Estrategias en los juegos, dentro de la Educación Física Escolar.
- Conocer, saber y comprender el concepto de “juego” para poder desarrollar una Unidad Didáctica con el alumnado de Educación Primaria.
- Planificar, diseñar y desarrollar una Unidad Didáctica sobre las Estrategias de dos juegos motores reglados, así como el juego de “pelota invasora” (cancha dividida) y el juego de “balón colchoneta” (cancha compartida).
- Analizar y reflexionar los resultados que han sido extraídos en la realización de las sesiones de la Unidad Didáctica.
- Saber comparar y analizar el proceso que ha llevado a cabo el alumnado en la elaboración de las estrategias de los dos juegos motores reglados.

3. Justificación

El motivo principal por el que he decidido tratar el tema de “Estrategias en el juego” para la realización de este Trabajo de Fin de Grado, es porque dentro de nuestro ámbito educativo es un tema poco común y por ello, genera la necesidad de indagar y proporcionar una base sólida para su implementación. Para ello, quise utilizar dos juegos ricos en estrategias (“pelota invasora” y “balón colchoneta”), y que ambos trabajen en espacios y con una normativa diferente.

De esta manera, como bien señala García Monge (2005) se pretende que “el alumnado sea capaz de pasar de acciones impulsivas e individualistas, a las planificadas, compartidas y reflexivas”. Esto justifica la importancia de explorar estrategias en los juegos, ya que promueve la capacidad de idear unas nuevas y adaptarse a diferentes escenarios de juego.

La ejecución real de la propuesta de intervención educativa permite observar la evolución del alumnado y realizar una comparativa entre los juegos de cancha dividida y cancha compartida, analizando dónde se han desarrollado de manera más fluida las estrategias y su funcionamiento.

Por ello, la decisión de querer realizar esta Unidad Didáctica: “Somos estrategas”, con el curso de 6º de Primaria es porque este grupo trabaja de manera ordenada y equilibrada en juegos cooperativos. Aunque el principal problema de realizar este tema es que no había sido trabajado previamente y el alumnado no tenía un dominio sobre lo que se iba a llevar a cabo, y fue por eso el tener como propósito el diseño de una Unidad Didáctica con dos juegos ricos en estrategias y en normativa, para luego poder observar la evolución que han desarrollado y si han conseguido alcanzar el objetivo principal de este proyecto, fomentando la participación y la cooperación entre compañeros/as.

Apoyándonos en lo que dice Vaca Escribano (2001, 81), citado por García Monge (2005): 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.

Por lo tanto, la finalidad de este trabajo es que observemos cómo funciona la dinámica del pensamiento del alumnado y cómo se puede cambiar ese egocentrismo que tienen cuando se encuentran en el desarrollo de estos juegos motores reglados.

4. Fundamentación teórica

Dentro de la Fundamentación Teórica se tratarán los conceptos y los conocimientos básicos para poder elaborar este trabajo. En primer lugar, se verá la relación que tiene el juego, la educación y la Educación Física a lo largo de la historia; y posteriormente se trabajarán los cuatro contenidos del tema de juegos, centrándose en el tema principal del trabajo: *Las Estrategias en el juego*.

4.1 Relaciones entre el juego, educación y la Educación Física a lo largo de la historia

En el siguiente apartado veremos la relación que tiene el “juego”, la educación y la Educación Física a lo largo de la historia.

Entendemos por “juego”, según García Monge (2009) en su Marco Teórico, como una manifestación que se ha convertido en una especie de marca a la que se han asociado multitud de virtudes que han facilitado su difusión y uso, haciendo que los docentes, convencidos de su poder educativo, deleguen en él la responsabilidad de educar. Siguiendo con la metáfora de la “denominación de origen”, al igual que todas las marcas, el juego tiene multitud de productos, cada uno con sus peculiaridades, y no todos tienen las mismas propiedades.

El juego no deja de ser una actividad la cual se ha ido trabajando a lo largo de toda la historia, bien para la educación del alumnado dentro de la asignatura de Educación Física, o en nuestro día a día. No deja de ser un proceso evolutivo y necesario para los niños y niñas, por ello, la importancia del juego en la educación es un elemento crucial e indispensable.

Los juegos motores reglados se han visto como un contenido a trabajar únicamente en la Educación Física, y es por eso que se han visto interrogaciones y problemas aún por resolver.

García Monge (2005), en su tesis doctoral, observa como esa concepción idealista del juego, puesto en práctica, se ve de manera individualista, impulsiva, con marginaciones, conflictos, etc. Y por ello, propone una serie de metodologías que se pueden trabajar, todas ellas acorde a las características propias del alumnado.

Algunas de ellas son las siguientes, las cuales García Monge (2009, pp. 3-4) las trató en su Marco Teórico:

- “Llegar a ambientes que corrijan los problemas de desequilibrios relacionales (marginaciones, rechazos, reproches...) fuente de inseguridad y crispación. Perseguiamos situaciones en las que todos tengan oportunidad de ser protagonistas en cualquier ámbito”.
- “Perseguiamos la participación íntegra y activa de todos, entendida ésta como el compromiso motor, afectivo y cognitivo”.
- “Enriquecer las respuestas del alumnado y ayudar a transformar su cultura brindándoles nuevos retos, caminos o elementos que les ayuden a ampliar sus respuestas”.

También, cabe señalar la opinión del autor Jean Piaget (1956), citado por el centro de Eleia (2017), donde este dice que el juego forma parte de la inteligencia del niño porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad, según su etapa evolutiva. Para él, las capacidades sensoriales y motrices simbólicas o de razonamiento, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

En cambio, para Vigotsky (1924), citado por el centro de Eleia (2017), dice que el juego aparece como una necesidad social, es decir, la necesidad de mostrar el contacto con los demás. El hecho de estar trabajando en un juego con otros se adquiere un mayor conocimiento sobre las personalidades y características de otras personas, adoptando nuevos roles o papeles diferentes al propio. Lo que para mí puede ser un objeto creado por la imaginación, para otra persona será diferente, por lo que a través de los juegos podemos ver las diferentes cualidades, características y emociones que presentan los niños.

Lo ideal de la idea de juego en nuestra educación sería que no solo se viese única y exclusivamente como una parte de la asignatura de Educación Física, es decir, es un elemento clave para la adquisición de conocimientos e ideas en nuestras vidas, no solo tenemos que verlo dentro de un ámbito educativo, sino que podemos llevarlo fuera de este terreno.

El cuerpo docente pretende que el alumnado juegue con una finalidad lúdica e idílica, sin haberse detenido previamente en los conocimientos y valores que puede ofrecer un juego. Esto último se tiene que ver como una reflexión para darse cuenta de que, a través de estos, se pueden ver personalidades, situaciones de nuestra vida cotidiana y emociones, que pueden dar pie a saber más del niño o de la niña en cuestión. Jugamos como somos, somos como jugamos.

4.2 Cuatro contenidos del tema de juegos

En este apartado se verán reflejados los cuatro principales temas por los que se rigen los juegos motores reglados. Estos temas son el juego bueno, las habilidades en el juego, cultura lúdica y las estrategias en el juego.

4.2.1 Juego bueno

El concepto de “Juego Bueno” es un término que se ha ido recogiendo de manera progresiva dentro de la educación, el cual hoy es difícil de ver dentro del ámbito educativo, a pesar de ser un elemento imprescindible dentro de la Educación Física.

Entendemos por “Juego Bueno” como aquel que se adapta a las necesidades del alumnado y a los intereses del profesorado, buscando así un equilibrio en ambos. (García Monge, 2011)

El concepto apareció dentro del Seminario de Formación Permanente Tratamiento de Pedagógico de lo Corporal, cuya propuesta fue dirigida por Alfonso García Monge, Marcelino Vaca y Mercedes Sagüillo, expuestas estas ideas en el artículo de *Ágora* en 2011. En este seminario se trabajó la idea de transformar los juegos dándole los recursos necesarios al alumnado, viendo así las normas establecidas y las condiciones de las que disponían en sus pueblos.

Todo esto fue el inicio de la idea de “Juego Bueno”, diseñando Unidades Didácticas ya con nuevas formulaciones de la Educación Física a la que ellos estaban acostumbrados.

Pretendían que el alumnado comprendiera, que dentro de los juegos existen diferentes normas, las cuales tienen relación con una serie de elementos, así como las posibilidades y limitaciones de cada participante; las relaciones entre compañeros/as; los espacios y materiales; y sobre cómo marcar puntos, conclusiones y penalizaciones. La principal idea es que observasen como con diferentes elementos la estructura del propio juego puede cambiar y la importancia que tienen las normas dentro de estos.

Volviendo al concepto de juego bueno, Según García Monge (2011) entendemos que dentro de los juegos se dan múltiples experiencias y cada jugador tiene las suyas en función de su participación y de sus posibilidades. Si entendemos que nuestra labor es ofrecer oportunidades para que todos vivan procesos educativos interesantes, dejaremos de poner el énfasis principal en los juegos y comenzaremos a mirar a los jugadores.

De esta manera, surge la duda de si existen “juegos malos”, pero este concepto dependerá de nuestros principios educativos y de cómo experimentes tú personalmente cada juego.

García Monge (2011) dice que no existen juegos “buenos” o “malos” sino que hay procesos más enriquecedores para cada alumno/a y quizás existan otros procesos menos favorables para estos. No hablamos entonces de juegos, sino de llegar a jugar de una manera más educativa, o lo que es lo mismo, conseguir la construcción del concepto de “juego bueno”.

Estos procesos de construcción del “juego bueno” se ven agrupados en cuatro núcleos temáticos, según García Monge (2011):

- Normativa: dentro de los juegos es necesario proponer una serie de normas necesarias para la acción colectiva. Estas normas las proponen ellos mismos, para que observen la importancia que tienen y la lógica que subyace dentro de ellas, para el desarrollo del juego.
- Seguridad: es uno de los temas más básicos e imprescindibles dentro de la Educación Física Escolar para el desarrollo de los juegos y los deportes. Como bien indica la propia palabra, se trata de hacer entender al alumnado, que en el momento en el que surge el daño o una lesión, el juego tiene que acabar. Todo esto hace que ellos mismos tengan una responsabilidad para el desarrollo de una actividad controlada, segura y saludable.
- Relaciones entre compañeros: se trata de que el alumnado tome conciencia de un juego equilibrado, en el que todos y todas tengan las mismas oportunidades de participar en diferentes roles, aceptando las cualidades y capacidades de cada uno/a.
- Intervención personal y responsabilidad: dentro de este punto vemos aspectos como la aceptación de la derrota y el éxito, la actitud personal de cada uno/a, la identificación y el control de las emociones y la búsqueda de mejora personal.

4.2.2 *Habilidades en el juego*

García Monge (2005) dice que el juego se sostiene en habilidades muy ricas, pero la implicación emocional que se da en él impide muchas veces que los niños y niñas puedan progresar en ellas, tomar conciencia de su nivel de competencia o conocer cómo mejorar. Además, en el juego libre no todos progresan o lo hacen con la misma facilidad, mientras algunos consiguen dar respuestas ricas, fluidas y ajustadas a cada situación otros se estancan en una misma respuesta.

De esta manera, entendemos por habilidad, según García Monge (2005) al conjunto de capacidades y destrezas, que desarrolla y utiliza una persona al participar en diferentes juegos. Estas habilidades pueden verse en distintos tipos, como pueden ser las habilidades motrices, habilidades cognitivas, habilidades sociales y habilidades emocionales.

Los tipos habilidades no se ven de manera individual, sino que se entrelazan y se desarrollan unas con otras, durante la práctica de los juegos motores reglados.

A su vez, García Monge (2005) dice que el juego se ha utilizado muchas veces como medio para desarrollar habilidades motoras, aunque con metodologías en las que el alumnado no es partícipe y conocedor de su aprendizaje.

En muchas ocasiones también se han utilizado retos, formas jugadas y juegos para trabajar las habilidades específicas de algún deporte. Pero el juego infantil pocas veces ha recibido atención por sí mismo para

ayudar a que el alumnado tomase conciencia de sus posibilidades y limitaciones en él, proceso que, por otra parte, es muy frecuente dentro de los juegos que el alumnado realiza extraescolarmente. (García Monge, 2005)

De esta manera, según M. Durand (1988, 123), citado por García Monge (2005), la habilidad motora es aquella competencia adquirida por un individuo en una tarea particular (y, eventualmente, en un orden limitado de tareas similares). Se trata de una capacidad para resolver un “problema motor” específico, para elaborar y dar efectivamente una respuesta eficaz y económica con el fin de alcanzar un objetivo preciso. Esa capacidad se adquiere. Es el resultado de un aprendizaje a menudo largo, que depende del conjunto de recursos de que dispone el individuo, es decir su capacidad para transformarse y su repertorio de conductas.

4.2.3 *Cultura lúdica*

La cultura lúdica en la Educación Física Escolar se refiere al ambiente, las actitudes y los valores que fomentan la importancia del juego y la actividad física como parte integral del desarrollo del alumnado. Esta cultura promueve la inclusión, la diversión, el respeto y la participación activa en los juegos.

Según Garvey y Linaza (2019), citados por la página web de psicología-online, dicen que el juego está diseñado para ser practicado con finde recreativos, más que de competitivos. El juego supone un medio esencial de interacción con los iguales y, sobre todo, provoca el

descubrimiento de nuevos sentimientos, sensaciones, emociones y deseos que van a estar presentes en muchos momentos del ciclo vital.

Para Piaget (2019), citado por la página web de psicología-online, en el juego existe un predominio de los medios sobre los fines. Con otras palabras, podríamos decir que en la vida diaria la mayor parte de actividades que se llevan a cabo constituyen un medio para lograr una meta determinada, mientras que el juego supone un fin en sí mismo: la acción lúdica produce satisfacción al ejecutarla.

4.2.4 *Estrategias en el juego*

Una Estrategia es el conjunto de jugadas ensayadas o preparadas, que se intentan desarrollar durante el juego.

Según E. Morín (1994, p. 113), citado por García Monge (2005):

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.

Con esto último, quiere decir que dependiendo en qué contextos y situaciones nos encontremos las estrategias se llevarán a cabo de una forma u otra. En los juegos, las estrategias pueden abarcar diferentes aspectos, dependiendo el número de jugadores, el material que se emplee y el espacio establecido.

Para García Monge (2005) los juegos brindan escenarios únicos para el desarrollo de acuerdos, planificaciones y decisiones tanto de forma individual como colectiva. 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.

Para ello, la persona deberá adoptar la comprensión de las reglas del propio juego.

De esta forma, Devís Devís, J. y Peiró Velert (2007) indican que “Cuando hablamos de comprensión es porque hay algo que comprender. En este caso se trata de comprender de qué va un juego o cuál es su naturaleza”.

Todo juego viene comprendido por unas reglas, las cuales son imprescindibles para entender y comprender en qué va a consistir el juego, para luego idear ciertas estrategias.

A su vez, Devís Devís, J. y Peiró Velert (2007) dicen que “las reglas conforman los problemas que deben superarse, esto es, los problemas motrices que deben resolverse en el transcurso del juego”.

Dentro de las Estrategias, la importancia de los espacios es un elemento clave, en este caso existen dos juegos estratégicos, uno de cancha dividida (“pelota invasora”) y de cancha compartida (“balón colchoneta”).

Vaca Escribano (2002, p.113) citado por García Monge (2015) pretendía ayudar al alumnado a pasar por un proceso de entendimiento

sobre los juegos motores reglados, para luego estos establecer una relación más estrecha entre su dinámica de acción y su dinámica de pensamiento. Se tiene que cambiar el foco de interés del alumnado, haciendo que ellos mismos vean cómo crece su pensamiento táctico y hacen las cosas de mejor forma.

Estos ejes básicos que propone García Monge (2005) que estructuran ese proceso 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.

Ante estos procesos, García Monge (2005) dijo lo siguiente:

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.

Con esto último, el alumnado irá captando el objetivo principal por el que se rigen las Estrategias (acción planificada y compartida) a medida que va obteniendo experiencia y dominio del juego.

5. Metodología

En el siguiente apartado se describirán los enfoques y los procedimientos que han sido utilizados para, posteriormente, analizar los resultados que han sido obtenidos después de la realización de una propuesta de intervención, de la Unidad Didáctica: “Somos estrategas”.

- Contextualización de la muestra

La Unidad Didáctica que ha sido llevada a cabo se llama “Somos estrategas”, la cual ha sido desarrollada en el Colegio Santa Rita de la provincia de Palencia. (Véase en Anexo 1)

La Unidad Didáctica en un primer momento estaba diseñada para los cursos de 5º y 6º de Primaria. En las primeras sesiones comprobé, a través de la observación, como con el grupo de 5º de Primaria no iba a funcionar de la misma manera que estaba funcionando con 6º.

Así pues, con el grupo con el que he realizado dicha unidad, ha sido con el curso de 6º de Primaria (3º Ciclo), cuyas edades son de 11 y 12 años. El grupo consta de 29 alumnos y alumnas, de los cuales 20 son chicos y 9 son chicas. Como podemos observar es un grupo donde existe un gran desequilibrio, por lo que, al haber un mayor número de chicos comprobé como la competitividad dentro del aula era más elevada.

A pesar de ese desequilibrio, la relación que tienen los unos con los otros es bastante buena, aunque dentro de las aulas siempre existen discrepancias y al ser un grupo donde la madurez es mayor que en los cursos inferiores, las amistades están mucho más consolidadas y los grupos de trabajo más definidos.

Decidí este grupo por la gran capacidad que tiene de trabajar por equipos y en cooperación. También, porque cuando escogí los dos juegos con los que iba a trabajar (“pelota invasora” y “balón colchoneta”), me di cuenta de que solo se podían llevar a cabo con los cursos más levados de Primaria. Como bien dice García Monge (2005) “buscamos jugadores inteligentes”, y por eso, decidí 6º de Primaria, porque son un grupo donde piensan y reflexionan de manera autónoma, sacando conclusiones favorables para estos juegos.

Para la elaboración de las sesiones, tuve en cuenta el horario del grupo y las horas que imparten clase de Educación Física Escolar. En este caso, tienen dos horas semanales, los miércoles y los viernes. (Véase en Anexo 1)

La Unidad Didáctica tiene un total de 7 sesiones, realizadas en los meses de abril y mayo. En las cuatro primeras se trabajó “balón colchoneta”, puesto que de los dos juegos es el que más normativa tiene y más dificultad para elaborar estrategias; y las últimas tres sesiones fueron dedicadas a “pelota invasora”. Decidí que fuesen tres para este, porque después de haber trabajado un juego de cancha compartida, “pelota invasora” les iba a resultar mucho más sencillo de realizar y de pensar otras estrategias, ya que el espacio está dividido y se necesita menos jugadores.

La relación con el alumnado ha sido cercana y con confianza. Las dos primeras sesiones fueron de observación y de adaptación, pero ver que tenían

ilusión y se implicaban en el tema, hizo que la Unidad Didáctica saliese adelante y con ello, los objetivos esperados.

▪ Instrumentos y herramientas para la recopilación de datos

Durante la puesta en práctica de la Unidad Didáctica utilicé una serie de instrumentos y de herramientas para recopilar los datos suficientes, para posteriormente analizarlos: (Véase en Anexo 1)

Observación directa: la observación es una herramienta y un instrumento indispensable para captar la información necesaria, sobre todo lo que sucede dentro del aula. A través de ella, pude parar en numerosas ocasiones la clase para hacer reflexiones y pensar entre todos/as los elementos que están funcionando y los que no; si el alumnado está realizando lo que se le ha pedido; si están trabajando como equipo y todos los miembros toman las decisiones; si se planifica una buena estrategia de grupo; si utilizan el vocabulario, que ha sido previamente explicado; si son capaces de dialogar los unos con los otros y de manera ordenada.

La observación es vital y necesaria, pero también tiene su parte negativa, como es que no se puede abarcar todo lo que se ve. A veces era inevitable centrarse en un único equipo y en ese momento no estás prestando atención al resto, y se pierde esa información necesaria.

Grabaciones de vídeo y de audio: el grabar al alumnado, bien en un audio o en vídeo, hace que todo aquello que no has podido observar o fijar la atención en ese momento, quede grabado y en constancia, para luego poder volver a vivirlo, pero con más detenimiento.

Por suerte, con la autorización de los padres y del centro, tuve la oportunidad de emplear esta herramienta tan necesaria, pero es cierto que cuando se está grabando no te fijas en las jugadas, sino que se está pendiente de que el vídeo o el audio salga bien. También, cuando el alumnado sabe que se le está grabando pierden el interés y se distraen en los movimientos que hacen, por lo que esta herramienta ha sido empleada en momentos concretos e intentando no perjudicar.

Fichas para el desarrollo de las actividades: para que quede en constancia las decisiones y la elaboración de las estrategias, pensé en entregarles unas fichas y que estos las rellenasen. Este instrumento sirve como evaluación al alumnado y a su vez a mí como docente, ya que, si el alumnado refleja todo lo que ha sido trabajado en esas fichas, es porque las explicaciones han servido para su aprendizaje sobre el tema. (Véase en Anexo 1)

Rúbrica con los criterios de evaluación: la rúbrica ha servido para ver si el alumnado ha conseguido alcanzar los contenidos y los objetivos esperados.

Esta herramienta ha servido más al cuerpo docente que, para ellos mismos, ya que a la hora de poner las notas fue mucho más sencillo. La rúbrica se ha empleado de manera continua para ver la evolución que iba siguiendo el alumnado y su progreso con el tema de estrategias. (Véase en Anexo 1)

Autoevaluación: la autoevaluación les ha servido para reflexionar sobre todo lo que han trabajado hasta el momento y ver si verdaderamente han cumplido con lo esperado. Con este tipo de fichas se consigue, que el alumnado, sea capaz de pensar y analizar todo lo que ha elaborado de manera individual y grupal, durante las sesiones de la Unidad Didáctica. (Véase en Anexo 1)

- Procedimiento

El procedimiento o la manera que he seguido para poder diseñar las sesiones de la Unidad Didáctica ha sido empleando el “esquema de sesión”.

Las sesiones comienzan con un “momento de encuentro”, donde el alumnado comienza acomodándose al espacio y posteriormente, en una asamblea, se dará pie a las explicaciones y al recordatorio de lo que ha sido realizado anteriormente.

Una vez se explica lo que va a ser realizado, las sesiones siguen con un “momento de construcción de los aprendizajes”, aquí el alumnado pone en práctica los contenidos y los conceptos, que han sido explicados anteriormente, a través de una serie de actividades previamente diseñadas.

Para acabar las clases, se finaliza siempre con un “momento de despedida” donde todos y todas vuelven a la asamblea y comienzan las reflexiones que se han sacado tras haber realizado lo diseñado.

Una vez supe como estructurar los momentos de cada sesión, tomé la decisión de escoger los juegos de “pelota invasora”¹ y “balón colchoneta”². Ambos juegos están diseñados para el tercer ciclo de Primaria, ya que son dos juegos estratégicos y ricos en normativa. Para su elaboración era necesario dejar a un lado la técnica para centrarnos en la táctica.

Para el juego de “balón colchoneta” comencé explicándoles el juego con la intención de que estos jugasen todos juntos en el mismo campo. El problema fue que no supieron organizarse y existía un gran desequilibrio en los equipos, por lo que para entender de mejor forma el juego, les dividí en cuatro equipos de 7, ya que una de las alumnas se encontraba lesionada.

Cuando se les agrupa en más pequeños, se centraliza la atención del alumnado y así su interés por entender el juego. Cuando se encuentran en grupos amplios, les resulta complejo entender las reglas, el idear las estrategias y dialogar con el equipo.

Me hubiese gustado poder agruparles, incluso, en grupos mucho más reducidos, pero por falta de material no pudo ser. Me di cuenta de que eran más eficaces trabajando en menos amplios, y me hubiese gustado experimentarlo con equipos de 5 jugadores.

En “pelota invasora” se les puso en grupos de 4 y de 5 jugadores. Aunque resultó ser mucho más emocionante de ver y de analizar los pensamientos tácticos en el juego de “balón colchoneta”, es cierto que idear estrategias fue mucho más sencillo y dinámico de realizar en “pelota invasora”. Existió una mayor impulsividad en este juego y cada vez que observaban huecos libres, se les olvidaba hacer los tres pases y lanzaban directamente.

Cuando comenzaron a entender en qué consistían los juegos, empezaron a crear jugadas tácticas enriquecedoras, tanto para ellos, como para mí. El tema de estrategias lo consiguieron entender y obtuvieron el objetivo principal,

¹ pelota invasora es un juego de cancha dividida, donde existen dos equipos de 4/5 jugadores y los campos están divididos por una parte central donde no se podrá pisar. El objeto que se emplea es un balón y para marcar punto se tiene que tocar el campo del equipo contrario con un golpe limpio. Antes de lanzar, los componentes del equipo tienen que realizar tres pases y para evitar que se marque punto, se puede parar con cualquier parte del cuerpo.

² balón colchoneta es un juego de cancha compartida, donde existen dos equipos de 6/7 jugadores y el campo es único para ambos. El objeto que se emplea es un balón, unas colchonetas y un área simulando las porterías de ambos equipos. Cuando los jugadores tengan el balón deberán permanecer en el sitio sin movimiento, mientras que el resto se podrán mover por el espacio. Para marcar punto el balón tendrá que botar dentro del área y posteriormente a la colchoneta, si esto no sucede no habrá punto. Cuando el balón cae al suelo, pasará al equipo que no lo haya tocado por última vez.

- Consideraciones éticas

Las consideraciones éticas que he tenido para la elaboración de esta Unidad Didáctica se centralizan en las grabaciones de vídeo, audio y en las imágenes del alumnado, respetando así su privacidad.

Para poder emplear estas herramientas, en primer lugar, se habló con el tutor de prácticas del centro Santa Rita, posteriormente con el tutor del Trabajo de Fin de Grado de la Universidad y por último con la directora del centro educativo, ya que sin su aprobación no hubiese sido posible.

Una vez se pasó por este proceso, creé un comunicado a las familias para que me autorizasen, de manera individual para cada alumno/a, si podían ser grabados con la condición de que al finalizar dicho trabajo estos documentos fuesen eliminados de mi dispositivo móvil, siguiendo así su anonimato.

- Problemas y limitaciones

El principal problema, cuando se puso en práctica la Unidad Didáctica para el Trabajo de Fin de Grado fue que el tema de estrategias no se había desarrollado anteriormente dentro de las aulas de Primaria y nunca había impartido una clase centrándome en un tema como este.

Para ello tuve que buscar información para poder realizar este proceso de investigación y de comparación de ambos juegos motores reglados, y observar cómo el alumnado conseguía entender, que las estrategias funcionan de diferente forma cuando nos encontramos en distintos contextos.

La idea principal fue hacer una comparativa con los cursos de 5° y 6° de Primaria trabajando con estos dos juegos, pero como bien he señalado anteriormente, no fue posible ponerlo en práctica con el curso de 5°.

Otro problema fueron las fechas de su realización. Cuando se finaliza un curso, los niños y niñas se descentran y más si se aproximan, en este caso, las fiestas del colegio. Si esta Unidad Didáctica se hubiese llevado a cabo unos meses antes, los resultados hubiesen sido mejores.

De esta manera, la limitación principal ha sido el plasmar los resultados obtenidos de manera escrita, ya que el tema estratégico es algo muy visual y complejo de entender si no se está viendo a la vez. A pesar de ello, se han obtenido buenos resultados y han tenido un buen desarrollo de las estrategias en ambos juegos.

6. Propuesta de intervención: resultados obtenidos y su análisis

Para el análisis de los resultados obtenidos de esta Unidad Didáctica:” Somos estrategas” se han utilizado los instrumentos y herramientas, que hemos visto en el apartado de metodología.

El proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado se ha dividido según su planificación y reflexiones; y luego las acciones que ha realizado en ambos juegos. De esta manera, se ve mucho más sencillo la evolución del alumnado y cómo ha llevado a cabo este procedimiento:

6.1 Planificación y reflexiones del alumnado

Participación

La clase de 6º de Primaria ha sido participativa, donde han mostrado un gran interés por las clases y por la práctica de ambos juegos estratégicos.

Cuando se encontraban en la asamblea y se realizaban diferentes preguntas sobre las explicaciones que estaban siendo desarrolladas, la mayoría de los alumnos y alumnas alzaban la mano para responder a las diferentes cuestiones.

Aquí cabe señalar que en su mayoría solían opinar las mismas personas.

Normalmente son los grupos que suelen ser más extrovertidos y los que más llaman la atención para ser escuchados. Aunque esto último es positivo, algunas veces trae consecuencias negativas, así como la falta de escucha a otros compañeros y compañeras, y el dejar los turnos de palabra a otros grupos.

Para que esto último no sucediese la mayoría de las veces, como docente preguntaba a otras personas diferentes y así integrar a todos los grupos dentro de las clases.

Los equipos en ambos juegos estaban creados previamente, para que existiese un equilibrio. Sin ellos darse cuenta tienen unos roles muy establecidos, donde se ven reflejados a la perfección en este tipo de juegos. Los chicos casi siempre eran los encargados de hacer las habilidades motrices y los que creaban un mayor interés por el juego, creando así una competitividad de equipo.

En el juego de “balón colchoneta” consiguieron crear un buen dinamismo en los equipos y se centraron más en cómo hacer los pases y los movimientos, que no en querer marcar puntuación continuamente. En cambio, en “pelota invasora”, quizás por ser un juego donde están separados en dos campos, mostraron menos interés en idear nuevas estrategias y en las explicaciones previas.

En la sesión tres, donde tuvieron que elegir al entrenador de su equipo (Véase en Anexo 1), hubo dos casos en concreto que me llamaron la atención: El primero fue un equipo donde, en este caso, las dos chicas no suelen tener interés por esta asignatura, pero el propio equipo hizo que participaran y entre todos y todas escogieron a su entrenador. En este caso el entrenador fue un chico, y le escogieron por su inteligencia y su madurez, porque le veían capacitado para controlar al equipo. Antes de elegirle estuvieron entre este alumno y otro, pero comenzaron a hablar entre ellos y los dos llegaron a la conclusión de que debía ser él, ya que, a pesar de estar los dos igual de capacitados, uno de ellos era mejor motrizmente, por lo que les iba a beneficiar en las jugadas y dentro del campo.

Este razonamiento lo hicieron como equipo, todas estas opiniones las sacaron ellos mismos y su participación fue extraordinaria, tanto que acertaron con el entrenador escogido.

El segundo caso no tuvo tanto razonamiento como en el otro equipo, pero cuando les pedí que me explicasen los motivos por los que habían escogido a su entrenador, comentaron que esa alumna en concreto no la veían capacitada para estar dentro del campo, pero que era buena pensando e ideando las estrategias, y creían que visto desde fuera iba a saber pensarlas de mejor manera.

Ambas opciones fueron tácticas para poder llevar a cabo el juego, pero en estas decisiones consiguieron hacerse partícipes de ellas todo el equipo.

En los otros dos equipos restantes, las decisiones de elegir al entrenador fueron sencillas y sin elaboración. En ambos decidieron a los entrenadores por su afinidad y su amistad con el equipo. Aunque no es un pensamiento, ni una reflexión elaborada, supieron ver que si existían disputas ellos eran los mejores para apaciguar los problemas.

El curso en general, con ambos juegos, se ha dado cuenta de que todos los compañeros y compañeras tienen elementos y características que ofrecer a los equipos. Todos tienen una cualidad específica que puede servir como estrategia para nuestro juego, pero entre todos/as como equipo tienen que hacerse partícipes y con una buena comunicación y diálogo es posible.

Adquisición de los contenidos

En las primeras sesiones, el alumnado se encontraba mucho más atento en las explicaciones, frente a las últimas sesiones que se abordaron con “pelota invasora”.

Las Estrategias son complejas de entender, pero este grupo con el juego de la *Actividad 1. Cubrimos los aros*, de la Sesión 1, entendieron que debían trabajar en equipo y que sin este elemento no iban a funcionar los juegos que tenía diseñados.

En la asamblea expusimos dudas y reflexiones que tuvieron cuando realizaron este juego básico, y entre toda la clase dieron una definición a la palabra Estrategia.

Los que realizaban deportes como balonmano, fútbol, baloncesto, etc. Fueron los que más ideas aportaron a esta definición y al juego de los aros.

Los conceptos básicos en los juegos tácticos se los conocían, bien por los deportes que practican, y por los juegos a los que han jugado toda la vida. Como bien he dicho anteriormente en este trabajo, las Estrategias es de los puntos más importantes dentro de los juegos, y es desarrollado sin que el alumnado se esté dando cuenta.

Ahora que se les ha expuesto el tema con la intención de que lo trabajen de manera exclusiva, es cuando han observado cómo saben más de lo que piensan.

De esta manera, los contenidos que se han llevado a cabo en la Unidad Didáctica extraídos del Real Decreto 26/2016 del 21 de julio, los adquirieron a medida que iban pasando las semanas y con la ayuda de las fichas, la pizarra y de ponerlo en práctica.

Control del espacio

Para que el alumnado se hiciese con el espacio y los materiales el método más eficaz fue la entrega de fichas y que ellos mismos dibujasen las colocaciones que estaban desarrollando.

Para ambos juegos, las fichas tienen dibujados los campos de “balón colchoneta” y “pelota invasora” y el grupo tiene que dibujar, con los roles que se les ha explicado anteriormente, las colocaciones que están adoptando. (Véase en Anexo 1)

Este método es empleado para que ellos mismos observen de otra forma cómo se encuentran en el espacio y si esa es la forma correcta para idear las jugadas tácticas.

A la hora de dibujar las colocaciones, en cursos como el de 6º de Primaria ya no existen disputas por quién es el que tiene que dibujarlo. Estos problemas surgen en los cursos más inferiores, y en este caso, son ellos mismos quienes deciden los que deben escribir/dibujar.

Son autónomos, ellos deciden, aunque siempre dentro de un control y con respeto a todos los compañeros/as.

Entendieron la influencia de los campos y cómo eso respecta en su toma de decisiones, en cuanto a las estrategias que iban a llevar a cabo. En “balón con colchoneta” al principio les costó moverse por el campo y entender la dinámica de las áreas, la normativa del juego y las posiciones que se pueden tener.

“Pelota invasora” les resultó más sencillo espacialmente, ya que cada equipo se encuentra en un campo, existen menos jugadores y normas. Al haberse realizado al final de la Unidad Didáctica vieron que las jugadas eran mucho más rápidas y las colocaciones las veían mucho más claras.

Incorporación del lenguaje

El lenguaje estratégico fue llevado a cabo a partir de la sesión dos, donde se incorporó un vocabulario específico, tratando los diferentes roles de defensas y atacantes, los movimientos del balón y las colocaciones que existen por el espacio del campo.

Volviendo a lo de antes, el alumnado que practica deportes, este tipo de conceptos los tenía ya adquiridos, por lo que fueron los que rápidamente contestaban a mis preguntas en las reflexiones finales.

A medida que pasaban las semanas, todos los días se les incorporaba algún concepto nuevo, por lo que todo lo que se explicaba anteriormente tenían que recordarlo y saber explicarlo en las siguientes clases.

Aunque consiguieron tener un vocabulario específico siempre intentaban responder de la manera más sencilla. Se adaptaban a su edad y acorde a su madurez.

En las últimas sesiones ya respondían con criterio y sabiendo lo que decían. Sabían cuáles son las mejores posiciones de los atacantes y defensas, así como los nombres con los que se les hace referencia; las zonas donde tenían que tirar y cubrir los huecos.

Llegaron a una realidad lo más cercana a ambos juegos, entre todos y todas consiguieron entender los conceptos básicos, y comprendieron que no solo sirven para estos juegos que han tratado, sino que todos tienen puntos estratégicos y en la mayoría se emplea este tipo de vocabulario y de conceptos.

Relaciones entre compañeros/as

Son un grupo donde las amistades están muy arraigadas, donde es complicado separar lo afectivo del juego.

Aunque en la participación y el compañerismo son un curso con buenos valores, el hecho de encontrarse con un equipo donde no existe ninguno de los amigos/as más cercanos, hacía que el interés por querer jugar o formar parte de las opiniones del equipo decayese.

Son el último curso de primaria, pero no dejan de ser niños y niñas donde su comportamiento va a ser más atento si se encuentran cómodos o cómodas con el equipo que les ha tocado.

A la hora de pasarse el balón solían hacerlo siempre a aquellos con los que tienen más afinidad, dejando a un lado a los que menos les interesaban. Esto último se intentó rectificar, pero es complejo debido a que ya han formado vínculos con ciertas personas en concreto.

Dentro de los juegos las relaciones se ven de una manera clara, sabes cuál es el grupo que más llama la atención, cuáles son los que pasan más desapercibidos y luego por otro lado, las chicas. A pesar de ser un grupo con grandes diferencias en el número de chicos y chicas, cuando se trata de realizar actividades mixtas, se comprometen e intentan hacer una buena convivencia.

Es cierto que a pesar de tener sus diferencias y de tener muy estipuladas las relaciones, son un grupo conformista a la hora de agruparse en distintos equipos y trabajan bien, independientemente de dónde y con quién se encuentren. Aunque existan disputas y malas caras en algunos momentos, siempre intentan hacer todo lo posible por el equipo y son un curso donde los valores siempre están por encima de

todo lo que suceda dentro del aula. En general son un grupo con el que se puede trabajar y entre ellos hay una buena calidad de aula.

6.2 Acciones realizadas por el alumnado

Utilización de los elementos tácticos

Dentro de las clases teóricas vimos una serie de elementos tácticos para que lo utilizaran para idear nuevas estrategias en los dos juegos motores reglados.

Estos elementos no dejan de ser las distintas distribuciones que deben tener en el campo, los movimientos que deben realizar con el móvil o balón y como jugadores.

Los primeros días o en las primeras sesiones, esto era esencial y debían captarlo desde el primer momento.

Por suerte todas las ideas y propuestas tácticas que les di les sirvieron y las pusieron en práctica. Todo esto se vio reflejado en la manera en la que se colocaban en los campos, la manera en la que se comunicaban y dialogaban con sus respectivos equipos, y en las reflexiones finales que hacíamos de manera conjunta.

Para saber si estaban comprendiendo los conceptos básicos de los juegos tácticos, les hacía una serie de preguntas a medida que acababan las actividades y las sesiones, y así comprobaba quiénes estaban captando lo que se les pedía y quiénes no.

En la sesión tres, mientras estábamos “trabajando balón colchoneta”, uno de los equipos consiguió realizar una estrategia final donde todos los compañeros estuvieron de acuerdo en querer trabajarla en la siguiente sesión. En esa estrategia

marcaron las colocaciones en el campo, con el rol que debía adoptar cada miembro del equipo.

En las fichas de “pelota invasora” me sorprendió los dibujos y la manera en la que exponían sus opiniones, ya que eran más elaboradas. Los elementos tácticos que habían sido utilizados hasta ese momento, los empleaban para entender de mejor manera lo que iban a realizar dentro del campo.

En las primeras sesiones hacían dibujos muy sencillos, donde era complicado de entender lo que querían transmitir, en cambio, en las últimas fichas mediante las figuras y los elementos, que habían sido trabajados anteriormente, creaban una táctica donde su elaboración era mucho más desarrollada y se podían identificar aquellas pautas que habían sido tratadas en todo este proceso de enseñanza-aprendizaje.

Roles en la realización de las actividades

Dentro de los equipos se vieron reflejados una serie de acciones o comportamientos, los cuales podían influir de manera individual o grupal para el desarrollo de los juegos.

- **Acciones desapercibidas:** se han percibido diferentes comportamientos de niños y niñas que quieren parecer desapercibidos, ya que se encuentran incómodos/as ante algunas situaciones como, por ejemplo, cuando les pasan el balón o se sienten observados.

Este tipo de alumnos/as se sienten inferior al resto de sus compañeros y por ello, prefieren no formar parte de las jugadas planteadas dentro del equipo correspondiente. Se piensan en todo momento que no van a saber ejecutar el

lanzamiento, la recepción o cualquier tipo de habilidad motriz, y por ello pasaban rápidamente el balón con nerviosismo y con miedo a lo que se les diga por otros compañeros/as.

Este tipo de situaciones son complejas de solucionar, por ello, como docente he querido implicarme con estas personas y hacerles ver que sus aportaciones dentro de los equipos son igual de válidas.

- **Acciones impulsivas:** en numerosas ocasiones el alumnado, de manera individual actuaba de manera impulsiva a la hora de lanzar el balón.

No pensaban en las consecuencias que esto puede tener en el juego y la importancia que tiene el pensar ante una jugada estratégica. En su mayoría desarrollaban estas acciones en los inicios de las sesiones por falta de experiencia y de practicar los movimientos necesarios para los juegos.

En el juego de “pelota invasora”, a menudo se les olvidaba realizar los tres pases antes de lanzar al campo contrario, ya que en lo único que pensaban era en marcar punto y no pensar en cómo debían colocarse y pasarse el objeto.

- **Acciones pensadas con nerviosismo:** existen jugadas donde el alumnado ha pensado previamente en cómo va a realizar la jugada, pero por nervios no se cumple lo que se tenía planificado.

Este tipo de acciones aparecen sobre todo en “pelota invasora” cuando el alumnado va a lanzar al campo contrario para marcar punto, pero por la presión del equipo y de uno mismo no sale como se esperaba, a pesar de haber sido pensada la jugada en un primer momento.

- **Acciones pensadas y relajadas:** estas son las jugadas que mejor han salido, y todo gracias a ir tranquilos y sabiendo lo que hacen.

Son llevadas a cabo estas acciones al partir de la sesión cuatro, donde se puede empezar a comprobar que el alumnado comprende y piensa antes de actuar.

Se organizar correctamente por el espacio y dialogan entre ellos cuando están en la propia acción del juego.

- **Acciones planificadas con el grupo:** en un principio los equipos se regían por aquel o aquella que mejor se desenvolvía por el campo, sin la existencia de un diálogo previo y sin aportar otras opiniones.

Como era de obviar, todo esto se ha desarrollado en las primeras sesiones y es curioso como cuando se pasó de un juego a otro, parecía que era volver a encajar todo desde el principio.

En “balón colchoneta” consiguieron planificarse como grupo y escucharse los unos a los otros. Trabajaban de manera conjunta y ayudándose como equipo.

En “pelota invasora” comenzó todo como al principio de la Unidad Didáctica. Necesitaban hacerse con los equipos, a los espacios y a la normativa del juego. Una vez que lo practicaron, comenzaron a trabajar mejor que en el juego de cancha compartida.

Evolución de las acciones individuales e impulsivas, a planificadas y compartidas

La evolución que han obtenido como grupo ha sido progresiva.

Como bien señala el título de este apartado, comenzaron a hacer jugadas impulsivas e individuales, pasando a jugadas planificadas con criterio y con los compañeros.

Es curioso cómo la manera de ser de los chicos, a pesar de haber realizado varias sesiones, sigue siendo más impulsiva, que la de las chicas. En el caso de los chicos siguen queriendo ser líderes dentro del campo y el escuchar a los compañeros del equipo les cuesta más que a las chicas.

La mayoría han cumplido con lo esperado, han conseguido comprender la importancia del diálogo y de planificar entre compañeros/as, pero existen casos de chicos donde les cuesta ceder la posesión del objeto cuando se encuentran jugando.

¿En qué juego estratégico les resultó más sencillo de idear estrategias?

En un principio, antes de llevar a cabo a la práctica la Unidad Didáctica, pensé que el juego donde se iban a sentir más cómodos y donde mejor iban a idear sus estrategias iba a ser en el de “pelota invasora”.

“Balón colchoneta”, no sé si es porque fueron los inicios y se sentían más eufóricos por realizar estos juegos, pero para el alumnado ha sido el juego más completo y donde mejor funcionamiento estratégico han llevado.

Es cierto que les resultó mucho más sencillo “pelota invasora”, pero no les noté con la misma inquietud que con “balón colchoneta”. Las estrategias que idearon dentro del campo compartido fueron mucho más elaboradas y pensadas, donde el alumnado trabajó con mucho más dinamismo y en equipo.

En los juegos de cancha dividida es más sencillo de idear estrategias, puesto que cada equipo se encuentra en campos diferentes, pero en el caso de 6º de Primaria, salieron estrategias mucho más razonadas dentro de “balón colchoneta”, pese a estar todos en un mismo campo.

Por facilidad es cierto que sería “pelota invasora”, pero si tenemos que poner en una balanza el trabajo elaborado y la iniciativa que han tenido, sin duda el juego donde mejor han trabajado ha sido en “balón colchoneta”.

7. Conclusiones

A lo largo de todo este proceso de enseñanza-aprendizaje, me doy cuenta de que, gracias a la realización de la Unidad Didáctica he podido observar la evolución que han tenido los alumnos y alumnas a la hora de idear diferentes Estrategias dentro de estos dos juegos motores reglados (“pelota invasora” y “balón colchoneta”), teniendo en cuenta los espacios y los materiales que han sido empleados.

En el inicio del Trabajo de Fin de Grado se plantearon una serie de objetivos, con la intención de que estos se llevasen a cabo. Por suerte todos y cada uno de ellos se han cumplido de la mejor manera posible, y en especial el objetivo principal, donde he podido comprobar cómo el alumnado consiguió pasar de lo individual e impulsivo, a lo planificado y compartido. Este objetivo fue complicado de adoptar, ya que el alumnado se centraba en esa impulsividad y egocentrismo, que tanto caracteriza a los niños y niñas de Primaria.

Como maestros y maestras, tenemos que tener en cuenta que cuando elaboramos Unidades Didácticas no siempre van a salir como esperamos, ni se van a obtenerse los objetivos planteados. Por ello, es importante saber que lo que te puede salir con éxito en un grupo, con otro puede obtenerse un resultado menos eficiente.

De esta manera, cuando se elige el grupo de trabajo para la elaboración con este tipo de temas, como es el de “Estrategias en los juegos”, tenemos que tener muy en cuenta las características principales del alumnado y a través de la observación, adaptar las sesiones para que los resultados salgan de la mejor manera posible.

En este proyecto aparece una Unidad Didáctica, la cual es titulada “Somos estrategas”, donde como bien sabemos, trata de que el alumnado de 6º de Primaria idee estrategias en

los juegos de “pelota invasora” y “balón colchoneta”. Esta se ha podido llevar a cabo tras haber estudiado sobre algunos autores expertos en este tema y sabiendo cómo influyen los espacios a la hora de elaborar estrategias. Gracias a esta he podido elaborar un metaanálisis de los resultados que han sido obtenidos tras su puesta en práctica, y poder comparar dónde el alumnado ha estado más capacitado de elaborar estrategias.

La Unidad Didáctica ha sido una herramienta indispensable y su realización ha sido una experiencia gratificante, donde he podido observar cómo el alumnado es capaz de pensar por sí mismo desde edades tan tempranas, la manera en la que se desenvuelven por el espacio, y las reflexiones que han sabido adoptar gracias a lo que yo les he podido ofrecer como docente.

8. Referencias bibliográficas

Devís, J. & Peiró, C. (2007). *LA INICIACIÓN EN LOS JUEGOS DEPORTIVOS: LA ENSEÑANZA PARA LA COMPRENSIÓN*. [la_iniciacion.pdf \(udea.edu.co\)](#)

El juego en la educación. (2022, agosto 18). ProfesyPeques; Laura.

<https://profesypeques.com/el-juego-en-la-educacion/>

El juego y su relación con el aprendizaje – Blog del Centro ELEIA. (s/f). Edu.mx.

Recuperado el 6 de junio de 2023, de <https://www.centroeieia.edu.mx/blog/el-juego-y-su-relacion-con-el-aprendizaje/>

García Monge, A. (2005). Desarrollo curricular del juego motor reglado en educación física escolar: estudio de casos en 2º ciclo de Educación Primaria. Universidad de Valladolid.

García Monge, A. *JUEGOS MOTORES REGLADOS EN EDUCACIÓN FÍSICA ESCOLAR CÁCERES 2009*. (s/f). Munideporte.com. Recuperado el 6 de junio de 2023, de https://www.munideporte.com/imagenes/documentacion/ficheros/20090320123849-%20Docu_2_Propuesta_AGM.pdf

García Monge, A. (abril 2011). *CONSTRUYENDO UNA LÓGICA EDUCATIVA EN LOS JUEGOS EN EDUCACIÓN FÍSICA ESCOLAR: “EL JUEGO BUENO”*. [Dialnet-ConstruyendoUnaLogicaEducativaEnLosJuegosEnEducaci-3448723.pdf](#)

García Monge, A. (2011) *EXPERIENCIAS DE DESARROLLO DEL PENSAMIENTO*

TÁCTICO. (2016, noviembre 16). studylib.es.

<https://studylib.es/doc/4516536/experiencias-de-desarrollo-del-pensamiento-t%C3%A1ctico>

MORIN, E. *INTRODUCCIÓN AL PENSAMIENTO COMPLEJO*. Gedisa, Barcelona, 1994.

[Morin Introduccion al pensamiento complejo.pdf](#)

[\(cursoenlineasincostoedgarmorin.org\)](#)

Teoría del juego - Piaget, Vigotsky, Freud. (2018, enero 16). *psicologia-online.com*.

<https://www.psicologia-online.com/teoria-del-juego-piaget-vigotsky-freud-1427.html>

Trigueros, C., Rivera, E., & Cervantes, C. T. (s/f). *EL DESARROLLO DE LAS*

HABILIDADES MOTRICES A TRAVÉS DEL JUEGO. Ugr.es. Recuperado el 6 de junio de 2023, de

<https://www.ugr.es/~erivera/WebColmena/paginas/Biblioteca/Complementarias/librofraile.pdf>

Vaca Escribano, M.J. (2002) *RELATOS Y REFLEXIONES SOBRE EL TRATAMIENTO*

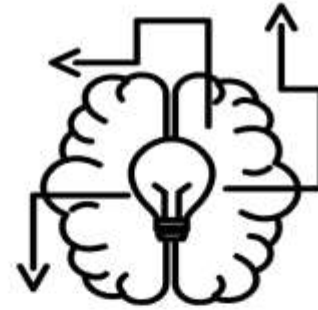
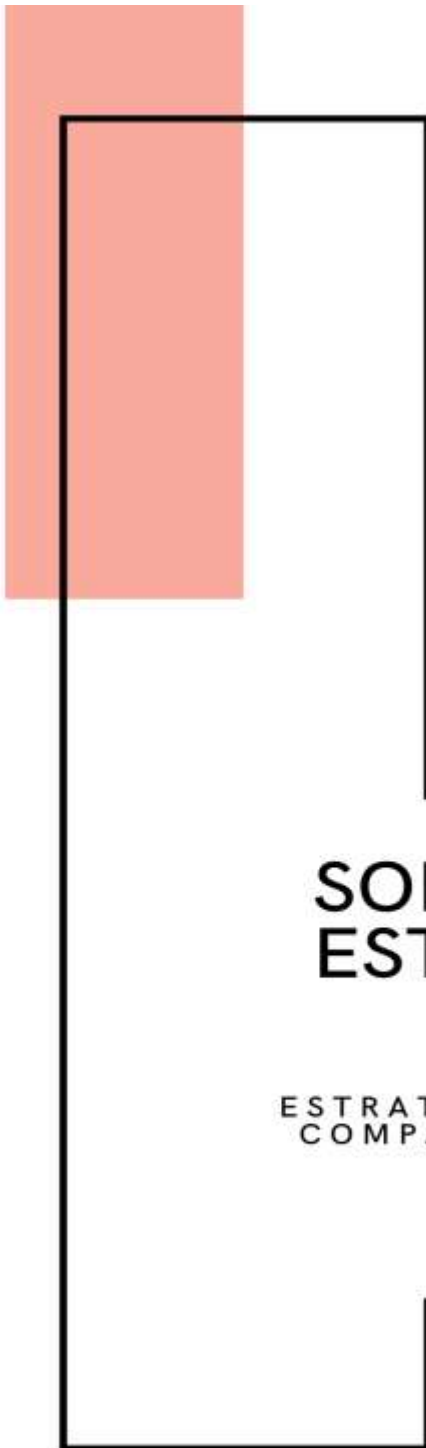
PEDAGÓGICO DE LO CORPORAL EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA, Asociación

Cultural Cuerpo, Educación y Motricidad. Escuela Universitaria de Educación de

Palencia.

9. Anexos

9.1 Anexo 1. Unidad Didáctica: "Somos estrategas"



SOMOS ESTRATEGAS

ESTRATEGIAS EN CANCHA
COMPARTIDA Y CANCHA
DIVIDIDA

Jimena Zarzosa Pérez

Curso: 2022/2023

Tutor del centro: Juan Antonio Eleno
Macho

Colegio Santa Rita

Índice

1. Presentación de la Unidad Didáctica	47
2. Contextualización	47
3. Justificación de la Unidad Didáctica	48
4. Relación con las competencias clave	50
5. Objetivos	51
6. Contenidos	52
7. Evaluación e instrumentos de evaluación	54
8. Criterios de calificación de la Unidad Didáctica	56
9. Metodología de la Unidad Didáctica	56
10. Temporalización de la Unidad Didáctica	59
11. Atención a la diversidad	61
12. Espacios y materiales didácticos empleados	61
13. Temas transversales	62
14. Sesiones	62
14.1 Sesión 1: balón colchoneta	
14.2 Sesión 2: balón colchoneta	
14.3 Sesión 3: balón colchoneta	
14.4 Sesión 4: balón colchoneta	
14.5 Sesión 5: pelota invasora	
14.6 Sesión 6: pelota invasora	
14.7 Sesión 7: pelota invasora	
15. Valoración de la Unidad Didáctica y conclusiones	77
16. Fuentes documentales y bibliografía	79
17. Anexos	80

1. Presentación de la Unidad Didáctica

La presente Unidad Didáctica será realizada en la asignatura de Educación Física, cuyo tema principal a tratar es el de “Estrategias en un juego de cancha compartida y en un juego de cancha dividida”.

El juego de cancha compartida será el de balón colchoneta y el de cancha dividida será pelota invasora.

Todo esto se llevará a cabo en el colegio Santa Rita, en la provincia de Palencia, programado para el curso de 6º de primaria, el cual es el que se ha tomado como referencia para el desarrollo de esta Unidad Didáctica. Esta tendrá un total de siete sesiones.

2. Contextualización

Dicha Unidad Didáctica es llevada a cabo con el grupo de 6º de Primaria.

El grupo consta de 29 alumnos y alumnas, de los cuales 9 son chicas y 20 son chicos. Como podemos comprobar existe un gran desequilibrio en cuanto a los géneros y al ser un aula de más chicos, existe más competitividad.

La relación entre el alumnado en su mayoría es positiva, pero al haber ese desequilibrio entre chicos y chicas, existen numerosas disputas y a su vez, más confrontamientos físicos que verbales. La relación con el cuerpo docente es cercana y con un gran respeto por el trabajo impartido.

Tratando más a fondo las características del grupo de seguimiento en cuanto a cómo realizan las actividades, es necesario destacar la forma en la que trabajan en equipo. Decidí este curso para poder desarrollar y llevar a cabo mi Unidad Didáctica, puesto que es un

curso donde la madurez del alumnado está más desarrollada que en los cursos inferiores de la Educación Primaria, y que es un curso que trabaja escuchándose los unos a los otros, al cuerpo docente y piensan cuando se trata de una actividad en equipo.

Es un grupo participativo, con buenas ideas y son buenos motivadamente hablando. De esta manera, el hecho de proponerles dos juegos, donde las estrategias son el objetivo principal que deben alcanzar, hace que tenga grandes expectativas y para ellos/as es un reto que deberán desarrollar a medida que se van poniendo en práctica las sesiones propuestas.

El hecho de que nunca hayan tratado las estrategias como elemento principal del juego hizo que tuviese un mayor interés por querer tratarlo con el grupo y el propio curso aceptó con mucha ilusión esta propuesta, a pesar de no tener ningún concepto previo.

De esta manera, quise realizar en primer lugar el juego de cancha compartida, balón colchoneta, puesto que es más complejo de entender y si desde un primer momento captaban los conceptos básicos y los elementos que se les pedía, posteriormente realizar el juego de pelota invasora les iba a ser mucho más sencillo de realizar y con menos sesiones.

3. Justificación de la Unidad Didáctica

La elección de querer llevar a cabo dicha Unidad Didáctica sobre las Estrategias en un juego de cancha compartida y en un juego de cancha dividida, es debido a que el tema a tratar es un elemento imprescindible para comprender las características principales de un juego y verlas en dos juegos donde la importancia de los espacios es el punto más importante, hace que tenga un interés por ver cómo se comporta el alumnado cuando deban pensar de manera individual y grupal una Estrategia, para que el juego funcione dependiendo del espacio en el que se encuentren.

Con este tema pretendo que observen, que sin la comunicación con los compañeros o con el propio equipo en el que se encuentren, el juego no funcionará y no llegará a la finalidad deseada. Por ello, es importante que comprendan lo que conlleva trabajar con compañeros y la importancia de cómo comunicarse correctamente.

Los espacios y los materiales en los juegos son los principales nexos que lo forman. En este caso, para la realización de los dos juegos, el elemento más importante es el espacio, ya que dependiendo de si estás en una cancha compartida o en cancha dividida, formularás una Estrategia u otra.

Por ello, me llama la atención ver en qué juego el alumnado se ajustará mejor a sus características, si en uno donde se encuentren ambos equipos en un mismo espacio o en campos diferentes. Es importante observar a través de fichas, dónde les resulta más sencillo de desarrollar las Estrategias, si en un juego u otro.

Todo esto es un proceso complejo de llevar a cabo, ya que cada alumnado obtiene una forma diferente de pensar ya que está condicionado por sus experiencias previas, su seguridad en el grupo, nivel de madurez y descentración, su capacidad de contener las emociones, tipo de dinámica de pensamiento que tenga, etc. (M. Vaca 2002, pp. 113)

El autor M. Vaca (2001, pp. 113) dijo la siguiente reflexión sobre las Estrategias en los juegos motores reglados: *“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”*

4. Relación con las competencias clave

Para el desarrollo de la Unidad Didáctica se debe hacer una relación con las principales competencias clave recogidas del Real Decreto 157/2022 del 1 de marzo.

Entre ellas, las que más destacan para la realización de las diferentes sesiones son las siguientes:

- Competencia en comunicación lingüística (CCL): utilizar un lenguaje específico sobre las tácticas del juego como instrumento principal de comunicación oral y escrita. Deberán adquirir los conocimientos y los conceptos básicos para las diferentes actividades que se les propone dentro de las sesiones.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA): obtener la habilidad de reflexionar sobre uno mismo, gestionar el tiempo y la información de manera eficaz, además de colaborar con el resto de los compañeros de manera constructivista. Deberán incluir la adaptación a los cambios espaciales, recurriendo a una organización individualizada y grupal.
- Competencia ciudadana (CC): actuar como ciudadanos y participar plenamente de forma responsable y constructiva en la vida social y cívica, basándose en la comprensión de los conceptos y fenómenos básicos.
- Competencia emprendedora (CE): adquirir la manera correcta de actuar dentro de diferentes ideas y contextos, siendo capaces de enfrentar los problemas que se van ocasionando de manera resolutiva, que generen unos resultados de valor para otros/as.

5. Objetivos

Dentro de la Unidad Didáctica aparecen tres tipos de objetivos, todos ellos relacionados unos con otros.

Existen los objetivos propios de esta Unidad Didáctica, que mantienen una relación directa con los objetivos de área de Educación Física y los objetivos de etapa de Primaria, según el Real Decreto 157/2022 de 1 de marzo, del Boletín Oficial de Castilla y León:

5.1 Objetivos de la Unidad Didáctica

- Comprender los conceptos básicos relacionados con los juegos estratégicos, así como las características propias de un defensa y un atacante.
- Planificar, desarrollar y analizar diferentes estrategias para distintos contextos.
- Adoptar diferentes roles dentro de los juegos motores reglados, así como el papel de entrenador y jugador.
- Emplear la acción planificada y por equipos.
- Desarrollar correctamente las habilidades motrices básicas.

5.2 Objetivos de área/competencias específicas de Educación Física

- Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva antes, durante y después de la práctica motriz.
- Adaptar los elementos propios del esquema corporal, las capacidades físicas, perceptivo-motrices y coordinativas, así como las habilidades y destrezas motrices, aplicando procesos de percepción, decisión y ejecución adecuados a

la lógica interna y a los objetivos de diferentes situaciones, para dar respuesta a las demandas de proyectos motores y de prácticas motrices con distintas finalidades en contextos.

- Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, trabajo en equipo y deportividad.
- Utilizar sus capacidades físicas, habilidades motrices y sus conocimientos de la estructura y funcionamiento del cuerpo para adaptar el movimiento a las circunstancias y condiciones de cada situación.

5.3 Objetivos de etapa de Primaria

- Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad.
- Adquirir habilidades para la resolución pacífica de conflictos y la prevención de la violencia, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito escolar y familiar, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.
- Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física, el deporte y la alimentación como medios para favorecer el desarrollo personal y social.

6. Contenidos

Para poder desarrollar las diferentes sesiones de la Unidad Didáctica debemos señalar qué elementos van a ser los que se van a trabajar.

Estos elementos son los contenidos principales, para que pueda ser diseñada dicha UD, y de esta manera, todos ellos serán obtenidos del Real Decreto 26/2016, del 21 de julio, ya que los contenidos que aparecen dentro de la LOMLOE no se ajustaban con lo planteado para las sesiones.

Por lo tanto, veremos los contenidos propios de la Unidad Didáctica y los contenidos de área de Educación Física:

6.1 Contenidos de la Unidad Didáctica y del área de Educación Física

Existen seis bloques de contenidos dentro del área de Educación Física, de los cuales el primer bloque es común a todos.

De esta manera, para la Unidad Didáctica los bloques de contenidos que se tomarán como referencia son los siguientes:

Bloque 3. *Habilidades Motrices*

- Formas y posibilidades de movimiento: desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos y recepciones. Iniciación, desarrollo, consolidación y perfeccionamiento de los patrones fundamentales y de las habilidades motrices básicas.

Bloque 4. *Juegos y actividades deportivas*

- Comprensión del concepto de juego bueno.
- Normas, reglas, roles y finalidad de los juegos. Comprensión aceptación, respeto, tolerancia y no discriminación hacia las normas, estrategias y

personas que participan en el juego. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio.

- Identificación y aceptación como propios, de los valores fundamentales del juego: el esfuerzo personal, la relación con los demás y la aceptación del resultado.
- Valoración del esfuerzo personal y colectivo en los diferentes tipos de juegos.
- Aceptación dentro del equipo, del papel que le corresponde a uno como jugador y de la necesidad del intercambio de papeles para que todos experimenten diferentes responsabilidades.

Bloque 5. Actividades físicas artístico-expresivas

- El cuerpo y el movimiento: Exploración y conciencia de las posibilidades y recursos del lenguaje corporal.
- Simbolismo colectivo mediante el lenguaje corporal, propio y de los compañeros.

7. Evaluación e instrumentos de evaluación

La evaluación es un elemento clave dentro de la Unidad Didáctica para comprobar si el alumnado ha adquirido los objetivos marcados por el docente y si se han comprendido los conceptos básicos, en este caso, sobre cómo elaborar una buena Estrategia dentro de un juego de cancha compartida y de un juego de cancha dividida.

A parte de comprobar lo que ha podido adquirir el alumnado, también se evalúa lo diseñado por parte del cuerpo docente, para así comprobar si es correcto lo que se esperaba o se debe modificar.

Los siguientes estándares de aprendizaje evaluables que se han tenido en cuenta, están propiamente vinculados a los objetivos o criterios de evaluación. Estos criterios son sacados del Real Decreto 26/2016, del 21 de julio, ya que dentro de la LOMLOE no existe esa vinculación, por lo tanto, deben sacarse dentro de la LOMCE:

- Adapta las habilidades motrices básicas de manipulación de objetos (lanzamiento, recepción, golpeo, etc.) a diferentes tipos de entornos y de actividades físico-deportivas y artístico-expresivas aplicando correctamente los gestos y utilizando los segmentos dominantes y no dominantes.
- Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.
- Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.
- Distingue en juegos individuales y colectivos estrategias de cooperación y de oposición.
- Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad y creatividad.
- Representa o expresa movimientos a partir de estímulos rítmicos o musicales, individualmente, en parejas o grupos.
- Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones con deportividad.

- Participa en la recogida y organización de material utilizado en las clases.

Como instrumentos de evaluación se realizará mediante los siguientes elementos:

- Observación directa del alumnado.
- Rúbrica con algunos de los criterios de evaluación/estándares de aprendizaje.

(Véase en Anexo 1)

- Grabaciones de vídeo y audio.
- Autoevaluación.
- Cuaderno de campo. (Véase en Anexo 2)
- Ficha evaluación a la docente (Véase en Anexo 12).

8. Criterios de calificación de la Unidad Didáctica

Los criterios de calificación se dividirán en conceptuales, procedimentales y actitudinales.

Los conceptuales se valorarán con un 30%, los procedimentales con un 50% y los actitudinales con un 20%.

9. Metodología de la Unidad Didáctica

Como bien sabemos, una metodología es un elemento indispensable dentro de nuestro currículum, el cual consiste en un conjunto de estrategias, procedimientos y acciones organizadas y planificadas por el cuerpo docente, con la finalidad de posibilitar el aprendizaje del alumnado y el logro de los objetivos planteados.

(Campuseducación.com, 2018)

Para la realización de las actividades de esta Unidad Didáctica es necesario hacer hincapié a las diferentes metodologías que han sido empleadas para poder llevarlo a cabo.

Estas metodologías, las podemos ver a continuación desglosadas en los tres siguientes puntos:

❖ Clase magistral

Esta estrategia pedagógica consiste en clases magistrales impartidas por el cuerpo docente. Durante estas lecciones, como docente soy quien asumirá la responsabilidad de proporcionar las explicaciones preliminares a la realización de las actividades.

Asimismo, se dará la información relevante sobre los contenidos abordados en cada una de ellas, indispensables para llevar a cabo la respectiva Unidad Didáctica.

Durante las explicaciones, los estudiantes tendrán la oportunidad de plantear y resolver las inquietudes previas a la ejecución de las actividades previamente diseñadas.

❖ Metodología basada en el descubrimiento

La metodología basada en el descubrimiento es un enfoque pedagógico que promueve el aprendizaje activo, en el cual los estudiantes investigan y descubren conceptos por sí mismos.

Como docente pretendo actuar a modo de guía, proporcionando al alumnado las herramientas necesarias, y algunas preguntas desafiantes para

que ellos mismos formulen ciertas hipótesis y reflexiones sobre lo que han podido realizar dentro de las actividades diseñadas.

De esta manera, lo que se pretende es la fomentación del pensamiento crítico y la habilidad de pensar y de resolver los problemas con autonomía.

Lo que se busca con esta metodología es un equilibrio entre la enseñanza directa y el descubrimiento, para lograr un aprendizaje significativo y duradero.

❖ Metodología constructivista

La metodología constructivista es un enfoque educativo que se centra en el estudiante como constructor activo de su propio conocimiento.

Lo que se pretende con esta metodología es que el alumnado construya sus propios significados y comprensión a través de la interacción con su entorno y con otros individuos, de manera activa.

Una vez más, como cuerpo docente se les facilitará y se les proporcionará oportunidades de aprendizaje significativas, desafiantes y contextualizadas.

De esta manera, se fomenta el aprendizaje colaborativo, el pensamiento crítico y reflexivo, y se valora el uso de experiencias y conocimientos previos del alumnado para construir ideas y conceptos nuevos.

10. Temporalización de la Unidad Didáctica

La temporalización de las sesiones se verá reflejada en dos apartados, es decir, una temporalización relativa donde se pueden observar las fechas de cuando ha sido realizada la UD, el trimestre y número de horas y el número semanas impartidas para cada sesión; posteriormente, se verá una temporalización absoluta donde todo lo anterior se muestra en un calendario y horario escolar.

10.1 Temporalización relativa

La Unidad Didáctica se ha llevado a cabo en el 3^{er} trimestre en los meses de abril y mayo.

Las clases se realizan, según el horario escolar, todos los miércoles y los viernes de las semanas, por lo que dichas sesiones comenzaron el miércoles 19 de abril y finalizaron el viernes 12 de mayo. Todas las sesiones son de una hora, por lo tanto, fue un total de 7 horas en cuatro semanas.

Las cuatro primeras sesiones se invirtieron para la realización del juego de cancha compartida, que en este caso es balón colchoneta, y para las tres últimas sesiones se llevó a cabo el juego de cancha dividida, es decir, pelota invasora.

Todo esto hace una Unidad Didáctica con un total de 7 sesiones.

10.2 Temporalización absoluta

Horas	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
9:00- 10:00	Sciences 5°	Sciences 6°	Inglés 5°	EF 5°	Inglés 5°
10:00-11:00	Inglés 6°	EF 2°	Sciences 5°	EF 4°	EF 3°
11:00-12:00	Sciences 6°	EF 3°	EF 6°	EF 2°	EF 6°
12:00-12:30	RECREO				
12:30-13:30	EF 4°	EF 5°	Inglés 6°	Inglés 5°	Inglés 6°
13:30-14:00	Apoyo 2°	EF 2°	Sciences 6°	Apoyo 2°	Apoyo 2°

3 ^{er} trimestre abril 2023 (balón colchoneta)				
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
		19 S1	20	21 S2
24	25	26 S3	27	28 S4

3 ^{er} trimestre mayo 2023 (pelota invasora)				
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
1	2	3 S5	4	5 S6
8	9	10 S7	11	12

11. Atención a la diversidad

En el grupo de 6º curso no es necesario hacer ninguna adaptación, ya que el alumnado de dicho grupo no presenta ningún tipo de discapacidad física, ni intelectual.

12. Espacios y materiales didácticos empleados

Para el desarrollo de las actividades se han necesitado una serie de materiales didácticos y a su vez, un espacio donde poder desempeñar sus funciones.

El espacio donde se han realizado las sesiones de la UD ha sido dentro del polideportivo del centro Santa Rita. Las dimensiones del pabellón han sido apropiadas para este tipo de juegos estratégicos y acordes a este grupo, ya que es un número elevado de alumnos y alumnas. (Véase en anexo 3)

En cuanto a los materiales que han sido empleados para ambos juegos, podemos señalar los que son propios del área de Educación Física y los que se han utilizado para el desarrollo general de la UD, que han sido las fichas, cuaderno, pizarra, tiza, borrador y bolígrafos.

Para el juego de balón colchoneta, se utilizaron materiales como dos pelotas de goma espuma, chinos para marcar el campo, cuerdas para delimitar el área, cuatro colchonetas, cuatro bancos y cuatro postes para sujetar las colchonetas. (Véase en Anexo 4)

A su vez, en el juego de pelota invasora se utilizaron algunos materiales como cuatro balones de goma espuma y chinos para delimitar los campos. (Véase en Anexo 5)

13. Temas transversales

A través de las actividades propuestas sobre los juegos estratégicos, se abordan temas aparte de los contenidos propios del área de Educación Física, como es la educación en valores.

El trabajo en equipo, la igualdad de género en las actividades físicas, el trabajo en equipo, aprender a dialogar y la inclusión, son algunos de los valores éticos que se ven dentro de la deportividad.

Otro tema importante, que es trabajado dentro de esta área, es el cuidado y el respeto por el material empleado. El material, para la realización de la Educación Física, es imprescindible y el propio alumnado comprende e interioriza el valor que eso tiene para su desarrollo dentro de esta área.

Estos temas enriquecen dando un sentido a la experiencia educativa dentro de la asignatura de Educación Física.

14. Sesiones

Para la realización de las siete sesiones he seguido el mismo esquema para cada una de ellas, es decir, he dividido las clases en tres momentos para así ajustarlo mejor al tiempo y como método de organización.

Este esquema de sesión será dividido por los siguientes momentos: momento de encuentro, momento de construcción de los aprendizajes y momento de despedida.

14.1 SESIÓN 1

TÍTULO DE LA SESIÓN	<i>Conocemos el concepto de Estrategia</i>
Curso	6° de Primaria
Número de alumnos/as	29
Fecha	Miércoles 19/04/2023
Juego estratégico	Balón colchoneta
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer el concepto de Estrategia dentro un juego de cancha compartida, así como las tácticas que se emplean - Comprender la importancia que tiene el trabajo en equipo
Espacio/instalaciones	Polideportivo del centro educativo
Material	<p>Actividad 1: 30 aros</p> <p>Actividad 2: dos pelotas de goma espuma, chinos para marcar el campo y petos.</p>
Duración	<p><u>Momento de encuentro:</u> 10-15 minutos</p> <p><u>Momento de construcción de los aprendizajes:</u> 30-35 minutos</p> <p><u>Momento de despedida:</u> 5 minutos</p>
Actividades	
Momento de encuentro	
<p>Junto con mi tutor de prácticas, vamos a buscar al curso de 6° de Primaria a su aula, les mandamos que hagan una fila y vamos bajando al polideportivo. Una vez se encuentran dentro, dejan sus pertenencias en los bancos y se sientan en la asamblea.</p> <p>Les explico lo que vamos a trabajar en estas próximas siete sesiones, que en este caso van a ser las Estrategias y tácticas en los juegos de “balón colchoneta” y “pelota invasora”.</p>	

Comienzo explicándoles en qué consiste una Estrategia y la importancia que esta tiene en nuestros juegos, haciendo un hincapié en los espacios y materiales, y en la importancia que va a tener la comunicación con los compañeros y compañeras.

La explicación del primer juego, balón colchoneta, se realizará posteriormente cuando estos entiendan, mediante un juego sencillo, lo que son las Estrategias y su función principal en los juegos.

Momento de construcción de los aprendizajes

Una vez hayan entendido los conceptos principales de la Estrategias, el alumnado se adentrará en una primera actividad pensando en las tácticas que van a emplear para este juego:

❖ **Actividad 1. Cubrimos el aro**

Para esta actividad se necesitarán 30 aros, los cuales se colocarán por todo el espacio y el alumnado tendrá que introducirse de manera individual en cada uno de ellos, es decir, un alumno o alumna se encontrará dentro de un único aro. Como norma principal es que solo se puede estar en un aro y no podemos introducir ninguna parte de nuestro cuerpo en otro aro distinto al que ya estamos dentro.

En la clase de 6º de Primaria, como bien sabemos, son 29 alumnos y alumnas, pero en este caso tendrá que haber 30 aros, dejando así uno libre donde el alumnado tendrá que pensar diferentes Estrategias para que, yo, como docente y participante de esta actividad, no consiga entrar en el aro que se encuentre libre en ese momento.

Los alumnos y alumnas tendrán que ir desplazándose por los diferentes aros para que el que esté libre no pueda ser ocupado por mí.

Para que puedan pensar las Estrategias, me saldré fuera del polideportivo un minuto y así cuando entre no saber qué es lo que han pensado e ir observándolo a medida que avanza el juego las distintas ideas que han ido formulando.

- Realizarán dicha actividad tres veces, pero todas ellas con diferentes Estrategias y en cada una tendrán que responderme a las siguientes cuestiones:
 - ¿Por qué os habéis colocado de esta forma?
 - ¿Dónde se sitúa mejor el aro que queda libre?
 - ¿Qué Estrategia habéis planificado? ¿Por qué?, y ¿Ha funcionado?
 - ¿Habéis estado todos de acuerdo con la Estrategia decidida?

Una vez hayan entendido el concepto y después de haberlo puesto en práctica con un juego, se adentrarán en el juego de “balón colchoneta”.

Se deberán sentar en la asamblea y escuchar la explicación de dicho juego:

❖ **Actividad 2. Inicio al juego de “Pelota Invasora”**

Explicación del Juego:

Pelota Invasora es un juego de cancha compartida, donde en un mismo campo se encontrarán dos equipos contrincantes.

Se colocarán unos chinos para marcar las dimensiones del campo, dos colchonetas a cada extremo como si fuesen dos porterías, una para cada equipo, y unas cuerdas para delimitar el área de cada colchoneta, donde no podrán rebasarla.

Para poder lanzar la pelota a los miembros del equipo deberán hacerlo sin desplazamiento, es decir, cada vez que tengan que pasar el balón, deberán quedarse quietos y posteriormente lanzar.

Si el balón cae al suelo, el equipo que lo haya tocado por última vez pierde el balón y pasa al equipo contrario. Para poder marcar punto, el balón tendrá que botar dentro del área y posteriormente tocar la colchoneta. Si esto último no pasa, no habrá puntuación.

Una vez hayan entendido en qué consiste, la clase se dividirá en 4 grupos de 7 personas, debido a que una alumna está lesionada y no podrá jugar.

Les explico en la pizarra mediante un dibujo cómo se van a colocar los campos y entre todos/as deberán hacer sus propios campos:

Realización de la actividad:

Toma de contacto con el juego

Les pido que no coloquen en esta primera sesión las colchonetas ni las áreas, con la finalidad de que se dispersen y se muevan por el espacio, haciéndose con un objeto, que en este caso es la pelota.

Les entrego unos petos a dos de los equipos, para así diferenciarlos y les entrego las dos pelotas de goma espuma.

Juegan con las normas establecidas, pero sin obtener puntuaciones, ya que no se han colocado las colchonetas.

Vuelven a la asamblea y les hago las siguientes cuestiones:

- ¿Por qué os habéis colocado de esa forma?
- ¿Habéis pasado el balón más de tres veces?
- ¿Habéis pensado en alguna Estrategia antes de comenzar con él juego?

Tras haber contestado entre todos/as las anteriores cuestiones de manera oral, les pido que, para el próximo día grupalmente, piensen en al menos dos estrategias para poder jugar a este juego de la mejor forma posible.

Momento de despedida

Entre todos y todas reflexionaremos sobre la importancia que tienen la Estrategias en los juegos y las funciones que tienen los jugadores para que se hagan posibles. Hablaremos de si es importante el número de jugadores, el material y los espacios, teniendo también en cuenta las colocaciones de los jugadores en cada campo, como pueden ser los papeles de defensas y atacantes.

14.2 SESIÓN 2

TÍTULO DE LA SESIÓN	<i>Descubriendo las claves de la estrategia</i>
Curso	6º de Primaria
Número de alumnos/as	29
Fecha	Viernes 21/04/2023
Juego estratégico	Balón colchoneta
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Aprender a hacerse con el espacio, el material y las normas básicas del juego de cancha compartida. - Comprender los conceptos básicos del vocabulario estratégico, así como los defensas y los atacantes.
Espacio/instalaciones	Polideportivo del centro educativo
Material	Dos pelotas de goma espuma, chinos para marcar el campo, cuerdas para delimitar el área, cuatro colchonetas, cuatro bancos y cuatro postes para sujetar las colchonetas.
Duración	<u>Momento de encuentro:</u> 15 minutos

	<p><u>Momento de construcción de los aprendizajes:</u> 35 minutos</p> <p><u>Momento de despedida:</u> 5 minutos</p>
Actividades	
<p style="text-align: center;">Momento de encuentro</p> <p>Como en todas las clases de Educación Física, mi tutor de prácticas y yo vamos a buscar al curso de 6º de Primaria a su aula, hacen una fila y bajan al polideportivo. Una vez dejan las pertenencias, iniciamos la asamblea.</p> <p>Hago un breve recordatorio de lo que hicimos en la anterior sesión y les pido que me definan con sus palabras el concepto de Estrategia. Posteriormente, explicarán en qué consiste el juego de balón colchoneta y un miembro de cada equipo dibujará en la pizarra una de las estrategias que han tenido que realizar.</p> <p>Hago cambios en los equipos y montan los campos.</p>	
<p style="text-align: center;">Momento de construcción de los aprendizajes</p> <p>Después de montar los campos, les pido que se coloquen en los nuevos equipos, en los cuales hay 4 equipos de 7, y les entrego petos a dos de ellos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ <u>Parte 1. Jugamos con todo</u> <p style="padding-left: 40px;">Colocamos esta vez las colchonetas y las áreas correspondientes, pero esta vez las bandas serán más estrechas, con la finalidad de que aprendan a moverse por un espacio más reducido realizando un mayor número de pases.</p> <p style="padding-left: 40px;">Juegan con estas características y normas del juego de balón colchoneta.</p> <p>Después de jugar, tendrán que dibujar las colocaciones que han decidido y contestar a las preguntas de la ficha de la sesión 2. (Véase en Anexo 6)</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ <u>Parte 2. Jugamos con roles</u> <p style="padding-left: 40px;">Después de dibujar sus primeras estrategias, les explico la importancia de los roles dentro de los juegos de estrategias, como es en este caso balón colchoneta.</p> <p style="padding-left: 40px;">Estos roles son los defensas y atacantes, les enseño cómo se les diferencia en un dibujo y cuáles son sus características principales, para que lo lleven a cabo en la práctica. De esta manera, antes</p>	

de jugar por última vez tendrán que dibujar una nueva estrategia con estos roles. (Véase en Anexo 6)

Juegan con estas nuevas estrategias con roles.

Momento de despedida

Después de jugar con los distintos roles que tiene este juego estratégico, en la asamblea respondemos las siguientes cuestiones:

- ¿Por qué tienen que haber roles o posiciones?
- ¿Es importante esto para que funcione el juego?

14.3 SESIÓN 3

TÍTULO DE LA SESIÓN	<i>Jugando con estrategias</i>
Curso	6° de Primaria
Número de alumnos/as	29
Fecha	Miércoles 26/04/2023
Juego estratégico	Balón colchoneta
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Adoptar la capacidad de superación en los distintos roles del juego, así como entrenador o jugador defensa/atacante. - Aprender a saber dialogar y a aceptar las indicaciones de los compañeros/as del equipo.
Espacio/instalaciones	Polideportivo del centro educativo
Material	Dos pelotas de goma espuma, chinos para marcar el campo, cuerdas para delimitar el área, cuatro colchonetas, cuatro bancos y cuatro postes para sujetar las colchonetas.
Duración	<p><u>Momento de encuentro:</u> 10 minutos</p> <p><u>Momento de construcción de los aprendizajes:</u> 40 minutos</p> <p><u>Momento de despedida:</u> 5 minutos</p>

Actividades

Momento de encuentro

Comenzamos la clase yendo a buscar al alumnado de 6º de Primaria a su respectivo aula, hacen una fila y bajan al polideportivo. A medida que van dejando sus pertenencias, se colocan en la asamblea y comenzamos.

Entre todos/as comentamos los contenidos que trabajaron en la última sesión y les explico lo que van a realizar en esta clase.

Les comento que va a haber cambios en los equipos, y que esta vez serán los definitivos, los cuales siguen siendo 4 equipos de 7 personas

Posteriormente, colocan los campos entre todos/as.

Momento de construcción de los aprendizajes

❖ Parte 1. Calientan jugando

Se colocan con sus nuevos equipos en los campos y comienzan a jugar a balón colchoneta a modo de calentamiento y así hacerse con el equipo.

Después de jugar unos minutos, vuelven a la asamblea y les comento que ahora, un miembro de cada equipo será el entrenador.

❖ Parte 2. Nuevos roles

Para esta segunda parte los miembros de cada equipo eligen quién será el entrenador, quedándose así 6 personas en el campo.

El entrenador tendrá que idear y dibujar una primera estrategia en la ficha de la sesión 3 y el resto de los jugadores, tendrán que acatar lo que este les marque. (Véase en Anexo 7)

Este proceso, será llevado a cabo en dos ocasiones más hasta llegar a una estrategia final en consenso con el equipo y teniendo en cuenta las indicaciones del entrenador escogido. (Véase en Anexo 7)

Momento de despedida

Después de recoger el material, se colocarán en la asamblea y haremos de manera conjunta algunas reflexiones y se resolverán las dudas que hayan tenido durante el proceso del juego.

Les pido que me respondan a la cuestión de: ¿Por qué creen que he pedido que haya un entrenador en cada equipo?

14.4 SESIÓN 4

TÍTULO DE LA SESIÓN	<i>Dominamos el juego</i>
Curso	6° de Primaria
Número de alumnos/as	29
Fecha	Viernes 28/04/2023
Juego estratégico	Balón colchoneta
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Saber adaptar al equipo ante nuevas estrategias. - Interiorizar los contenidos, objetivos y aprendizajes estratégicos propios del juego de balón colchoneta.
Espacio/instalaciones	Polideportivo del centro educativo
Material	Dos pelotas de goma espuma, chinós para marcar el campo, cuerdas para delimitar el área, cuatro colchonetas, cuatro bancos y cuatro postes para sujetar las colchonetas.
Duración	<u>Momento de encuentro:</u> 10 minutos <u>Momento de construcción de los aprendizajes:</u> 45 minutos <u>Momento de despedida:</u> 5 minutos
Actividades	
Momento de encuentro	
<p>Vamos al aula de 6° de Primaria, el alumnado hace una fila y se dispone a bajar al polideportivo, dejando sus pertenencias y colocándose en la asamblea.</p> <p>Hablamos de lo que se ha realizado en la última sesión y les comento lo que van a realizar en esta. Los equipos, como bien les dije, serán los mimos que en la sesión 3.</p>	
Momento de construcción de los aprendizajes	
<p>❖ <u>Parte 1. Buscamos la estrategia</u></p>	

Se les entregará las fichas de la sesión 3 y esta vez se las intercambiarán con los otros equipos, es decir, el equipo 1 le dará su estrategia final al equipo 4, y este al 1; el equipo 2 se la dará al equipo 3, y este al 2.

Juegan con las estrategias de los otros equipos.

Después de jugar con las estrategias de los otros equipos, la clase entera tendrá que decidir qué estrategia ha sido la más completa y la que mejor se ha llevado a cabo.

❖ **Parte 2. Dominio del juego**

Tras decidir cuál ha sido la mejor estrategia, se harán partidos finales, donde todos los equipos jugarán con esta estrategia.

Los ganadores jugarán con los otros ganadores y los que no han conseguido ganar, jugaran juntos.

Finalmente se observará quiénes han sido los que mejor han dominado el juego y ver si han alcanzado los objetivos deseados, sobre este juego de cancha compartida.

Momento de despedida

Entre todos y todas deberán repasaremos los contenidos, elementos y características vistas hasta ahora sobre el juego de balón colchoneta, y les comentaré que las próximas tres sesiones serán sobre el juego de pelota invasora, y el tema de estrategias habrá llegado a su fin.

14.5 SESIÓN 5

TÍTULO DE LA SESIÓN	<i>Construyendo futuros estrategas</i>
Curso	6º de Primaria
Número de alumnos/as	29
Fecha	Miércoles 03/05/2023
Juego estratégico	Pelota invasora
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Entender y comprender las principales características de este juego estratégico de cancha dividida. - Aprender a hacerse con el espacio a través de un objeto.
Espacio/instalaciones	Polideportivo del centro educativo

Material	Chinos para marcar el campo, tres pelotas de goma espuma y petos
Duración	<u>Momento de encuentro:</u> 10-15 minutos
	<u>Momento de construcción de los aprendizajes:</u> 30-35 minutos
	<u>Momento de despedida:</u> 5 minutos
Actividades	
Momento de encuentro	
<p>Después de ir a buscarles al aula, de hacer una fila y de dejar las cosas dentro del polideportivo, se deberán colocar en la asamblea, y escuchar lo que vamos a hacer en las siguientes tres sesiones de la Unidad Didáctica.</p> <p>Después de haber visto el juego estratégico de cancha compartida, o lo que es lo mismo, balón colchoneta, les comento que ahora vamos a hacer un juego de cancha dividida, el cual es pelota invasora.</p> <p>Para este mismo juego, les explico que van a tener que pensar en otras estrategias y posiciones de los jugadores para que este sea posible de llevar a cabo.</p> <p>Posteriormente les haré un dibujo de cómo van a estar colocados los campos, para que los monten y les pondré en equipos, pero estos estarán desproporcionados.</p>	
Momento de construcción de los aprendizajes	
Explicación del Juego:	
<p>Pelota Invasora es un juego de cancha dividida, donde en un campo delimitado se encuentra un equipo y en otro campo delimitado se encontrará el equipo contrincante a este con un espacio libre entre estos donde no se puede pisar. Para poder lanzar nuestra pelota al campo contrario, debemos realizar mínimo tres pases con los participantes de nuestro equipo. Para puntuar, el balón tiene que tocar el suelo con un golpe limpio y el balón puede pararse con cualquier parte de nuestro cuerpo ante un ataque del equipo contrario. Si el balón se sale fuera pasará al equipo que no la ha tocado por última vez y si se marca punto, comenzará el equipo que ha sido marcado.</p>	
<p>❖ <u>Parte 1. Inicio al juego de pelota invasora</u></p> <p>Una vez hayan entendido en qué consiste el juego, haré 2 equipos de 8 y 1 de 7 y otro de 6. Posteriormente, tendrán que jugar enfrentados los dos equipos de ocho y el equipo de siete contra el equipo de 6.</p> <p>Comenzarán a jugar con las indicaciones que les he dicho previamente en la explicación del juego.</p>	

- Jugarán una única vez y cuando acaben, los portavoces de cada equipo tendrán que responder en el folio de la sesión 1 de pelota invasora, a las siguientes cuestiones (Véase en Anexo 8):
 - ¿Por qué os habéis colocado de esa forma?
 - ¿Habéis pasado el balón más de tres veces?
 - Cuando os pasabais la pelota, ¿Se la pasabais a vuestro amigo/a? y, ¿Al que teníais más cerca?
 - ¿Habéis pensado en alguna Estrategia?
 - ¿Están bien formados los equipos? ¿De cuánta gente sería lo ideal?

Como no les habrá parecido equilibrado el número de jugadores en alguno de los equipos, les explico que, para el juego de pelota invasora, lo ideal son equipos de 4/5 personas. De esta manera, rehago los equipos donde habrá 5 equipos de 5 personas y 1 equipo de 4.

❖ **Parte 2. Equipos correctos**

Esta vez, después de rehacer los equipos equilibradamente, jugarán con las características propias del juego de pelota invasora.

Juegan y posteriormente tendrán que dibujar en la ficha de la sesión 1 una estrategia para este juego. (Véase en Anexo 9)

❖ **Parte 3. Primera estrategia**

Jugarán con la estrategia que han dibujado en la ficha.

Momento de despedida

En consenso hablamos de lo que ha consistido esta sesión, que elementos han sido interesantes y cuáles se podrían mejorar. Les comento que, para el próximo día, tendrán que idear y dibujar en grupo una estrategia para este juego en la ficha de la sesión 2, teniendo en cuenta los roles de los defensores y los atacantes.

14.6 SESIÓN 6

TÍTULO DE LA SESIÓN	<i>Alumnos estrategas</i>
Curso	6° de Primaria
Número de alumnos/as	29
Fecha	Viernes 05/05/2023
Juego estratégico	Pelota invasora
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Afrontar nuevos retos ante distintas situaciones o contextos. - Saber idear nuevas estrategias en diferentes situaciones o contextos
Espacio/instalaciones	Polideportivo del centro educativo
Material	Chinos para marcar el campo, tres pelotas de goma espuma y petos
Duración	<u>Momento de encuentro:</u> 15 minutos <u>Momento de construcción de los aprendizajes:</u> 35 minutos <u>Momento de despedida:</u> 5 minutos
Actividades	
Momento de encuentro	
<p>Como todos los días, vamos a buscar al grupo a su aula, hacen fila y bajan al polideportivo. Una vez, hayan dejado sus pertenencias, se colocan en la asamblea y me entregarán las fichas de la sesión 2, para observar quiénes se han implicado en pensar una estrategia para este juego.</p> <p>Les pido que me expliquen los diferentes roles que puede haber dentro de un juego estratégico y cuál podría ser la mejor forma de colocarse en el espacio para que este juego salga correctamente.</p> <p>Colocan los campos y se ponen posteriormente con sus equipos del otro día.</p>	
Momento de construcción de los aprendizajes	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Parte 1. <u>Estrategia ficha sesión 2</u> Comienzan jugando con la estrategia que han ideado y que han dibujado en la ficha de la sesión 2. Después de jugar unos minutos, pueden rectificar y volver a dibujar elementos que sean necesarios y que hayan visto que no están bien diseñados. (Véase en Anexo 10) ❖ Parte 2. <u>Cambio de contexto</u> 	

Posteriormente un miembro de cada equipo se colocará dentro del campo del equipo contrario. Al jugador que se encuentre en el otro campo le podrán pasar la pelota, y el resto de los jugadores deberán cambiar sus estrategias para defender su campo.

La finalidad es para que el alumnado idee y piensen otras estrategias con este cambio del contexto. Teniendo otro jugador en el campo contrario les puede resultar más sencillo a la hora de marcar punto y más complicado de pasar y recepcionar la pelota.

Cuando acaben de jugar con esta modalidad, de manera oral se les hará la siguiente cuestión a la que deberá responder el capitán de cada equipo: ¿Por qué habéis escogido como equipo a ese jugador para que esté en el otro campo?

❖ **Parte 3. Otra estrategia para la ficha de la sesión 2**

Que ideen una última estrategia para el juego y que la dibujen en la ficha de la sesión 2. Una vez hayan hecho esto, tendrán que jugar con dicha estrategia. (Véase en Anexo 10)

Momento de despedida

Repasamos lo que llevamos visto hasta ahora y reflexionamos entre todos y todas. Se responden a las dudas que les hayan surgido durante la sesión y recogen el material empleado.

14.7 SESIÓN 7

TÍTULO DE LA SESIÓN	<i>Somos estrategias</i>
Curso	6º de Primaria
Número de alumnos/as	29
Fecha	Miércoles 10/05/2023
Juego estratégico	Pelota invasora
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Aceptar las victorias y las derrotas en el juego. - Interiorizar los contenidos, objetivos y aprendizajes estratégicos propios del juego de pelota invasora.

Espacio/instalaciones	Polideportivo del centro educativo
Material	Chinos para marcar el campo, tres pelotas de goma espuma y petos
Duración	<u>Momento de encuentro:</u> 10 minutos
	<u>Momento de construcción de los aprendizajes:</u> 45 minutos
	<u>Momento de despedida:</u> 5 minutos
Actividades	
Momento de encuentro	
<p>Vamos al aula de 6° de Primaria, el alumnado hace una fila y se dispone a bajar al polideportivo, dejando sus pertenencias y colocándose en la asamblea.</p> <p>Recordamos lo que hemos visto hasta ahora, lo que realizamos en la última sesión y recordamos los conceptos básicos de los juegos estratégicos, tanto el de balón colchoneta como el de pelota invasora.</p> <p>Les explico que vamos a hacer en esta sesión y les comento que va a ser la última de esta Unidad Didáctica sobre Estrategias en un juego de cancha compartida y en un juego de cancha dividida.</p> <p>Colocan y montan los campos, y se agrupan en los equipos del otro día.</p>	
Momento de construcción de los aprendizajes	
<p>❖ <u>Parte 1. Perfeccionamos las estrategias</u></p> <p>Se les entrega la ficha de la sesión 2 y deberán rectificar fallos de la última estrategia que realizaron en la anterior sesión.</p> <p>Una vez lo hayan modificado, jugarán con esa estrategia.</p> <p>❖ <u>Parte 2. Somos estrategas</u></p> <p>El alumnado tendrá que ponerse de acuerdo en consenso para decidir cuál es la estrategia que más se adapta al juego de pelota invasora y posteriormente tendrán que jugar partidos.</p> <p>Al igual que en la sesión 4 de balón colchoneta, tendrán que hacer un desempate final y ver si han conseguido el objetivo principal de esta sesión y el de la UD.</p>	
Momento de despedida	
<p>Después de estas cuatro semanas trabajando las Estrategias en dos juegos distintos, hacemos un recordatorio y un paso por todo lo que sea aprendido.</p> <p>Al igual que en todas las sesiones, se exponen las reflexiones de manera oral y las dudas que han ido surgiendo.</p>	

Al ser la última sesión, se les entregará una ficha de autoevaluación para que la rellenen y así tenerlo como instrumento de evaluación. (Véase en Anexo 11)

15. Valoración de la Unidad Didáctica y conclusiones

Como valoración final de la Unidad Didáctica, los resultados que he podido obtener con el grupo de seguimiento de 6° de Primaria han sido satisfactorios en su mayoría.

En un principio tenía las expectativas altas, ya que en otras Unidades Didácticas los resultados fueron buenos y el trabajo en equipo siempre ha sido un punto fuerte en este grupo. Si que es cierto que el tema de Estrategias es un concepto que no lo han desarrollado anteriormente, por lo que iba a partir de cero y quizás los resultados que quería obtener, igual no salían como esperaba.

Por suerte desde un primer momento las ideas iban saliendo a la perfección y cuando les propuse una actividad sencilla, como juego introductorio a la unidad, la cual es “Cubrimos el aro”, me di cuenta de que iban a captar los juegos estratégicos que tenía planteados.

El juego de balón colchoneta al ser un juego de cancha compartida las estrategias son más complejas de diseñar o de llevarlas a cabo. Para mi sorpresa, este juego ha sido el más completo, donde mejor han desarrollado sus estrategias y donde mejor han captado los conceptos básicos sobre las tácticas en los juegos.

Se hicieron rápido con la normativa de ambos juegos, ya que los dos son estratégicos ricos en normativa, es decir, dejamos a un lado la técnica para centrarnos en las tácticas. Este elemento lo han llevado hasta el final de las sesiones y han visto que lo importante no

es como pases la pelota, sino que pasas la pelota a ese punto concreto porque has querido que se sitúe en ese espacio y en ese momento.

Ambos juegos han partido de un juego bueno ya preparado, centrándonos exclusivamente en las estrategias sabiendo que estas han sido importantes para eliminar el egocentrismo del propio alumnado y centrarse en el conjunto del grupo. Jugamos mejor si nos organizamos todos juntos.

El eje principal por el que se ha regido esta Unidad Didáctica es el salto de la planificación impulsiva a trabajar con algo planificado previamente. Pasamos de lo individual a lo colectivo, enseñando al equipo lo que hago para que se tenga en cuenta.

Todas las aportaciones que se han tenido en estas siete sesiones han sido válidas tanto para el alumnado, como para mí como futura docente especialista de Educación Física. He podido comprobar cómo el alumnado ha utilizado el vocabulario y los contenidos necesarios, para poder obtener esos aprendizajes propios de las Estrategias en los juegos.

Han sido cuatro semanas en las que se han visto grandes evoluciones, he comprobado que si es posible partir de cero con un tema y sacar de ahí algo especial y gratificante. Hay que saber que no todas las Unidades Didácticas son posibles de llevar a cabo con todos los grupos, y en mi caso esta ha sido hecha a medida para el grupo de 6º de Primaria.

Me llevo grandes aprendizajes y gran un acercamiento con los alumnos y alumnas. No solo han sabido trabajar en equipo con ellos/as como grupo, sino que han sabido comportarse y valorar el trabajo que he realizado como docente.

16. Fuentes documentales y bibliografía

Decreto 26/2016, de 21 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. *Boletín Oficial de Castilla y León 142, de 25 de julio de 2016.*

<https://bocyl.jcyl.es/boletines/2016/07/25/pdf/BOCYL-D-25072016-3.pdf>

Equipo Pedagógico de Campuseducación.com (2018). *Modelo, método, metodología...*

¿Qué terminología emplear? Blog de Campuseducación.com. Recuperado de

[Modelo, Método, Metodología... ¿Qué terminología emplear?](#)

<http://campuseducacion.com>

Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. *Boletín Oficial del Estado núm. 52, de 02 de marzo de 2022.*

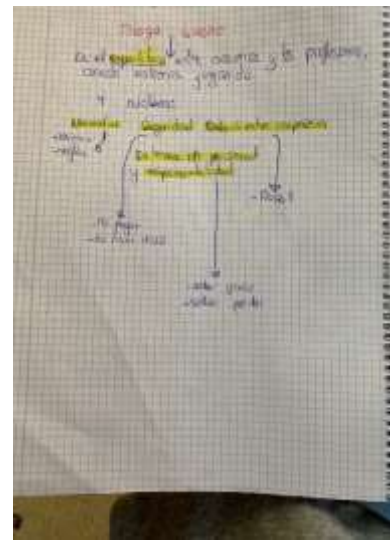
<https://www.csif.es/sites/default/files/field/file/12%20EDUCACI%C3%93N%20F%C3%8DSICA..pdf>

17. Anexos

Anexo 1. Rúbrica de evaluación (Ejemplo)

Nombres (29)	Domina el concepto de Estrategia	Habla con el vocabulario estratégico	Sabe idear estrategias	Sabe trabajar en equipo	Domina las habilidades motrices: lanzamientos, recepciones, saltos, etc.	Sabe dialogar correctamente	Respeta las reglas establecidas por el grupo	Respeta las normas básicas de seguridad

Anexo 2. Cuaderno de campo



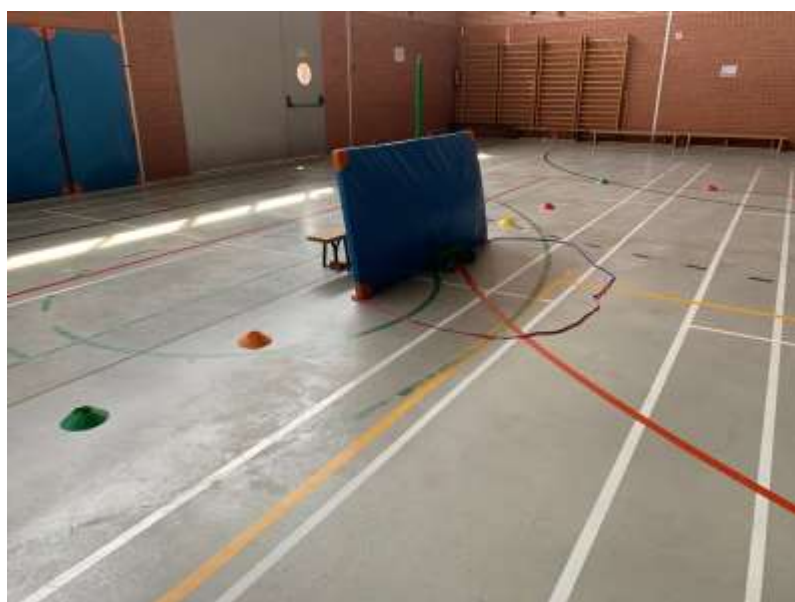
Anexo 3. Polideportivo del centro



- Asamblea:



Anexo 4. Campos de balón colchoneta

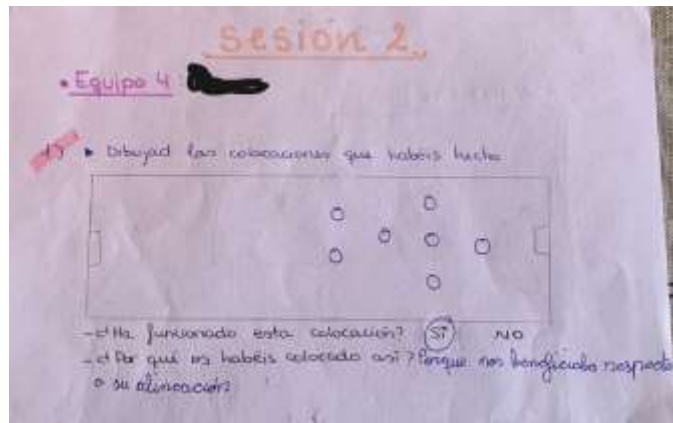
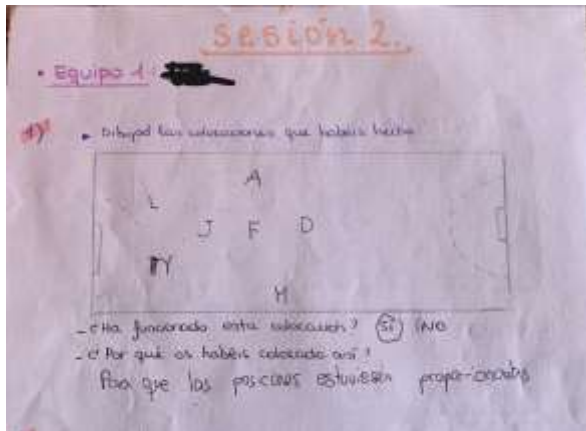


Anexo 5. Campos de pelota invasora

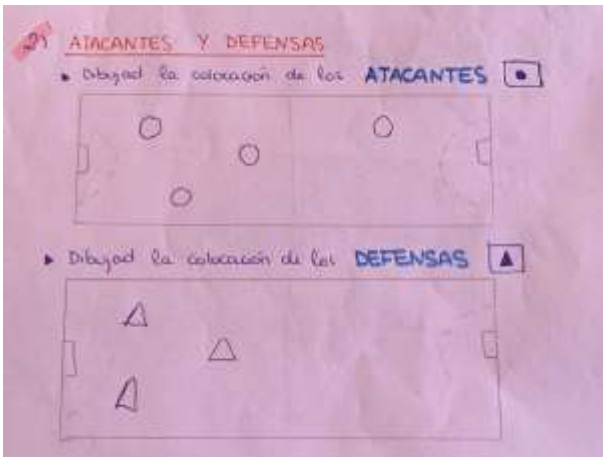


Anexo 6. Ficha de la Sesión 2 de balón colchoneta

▪ Ejercicio 1



▪ Ejercicio 2



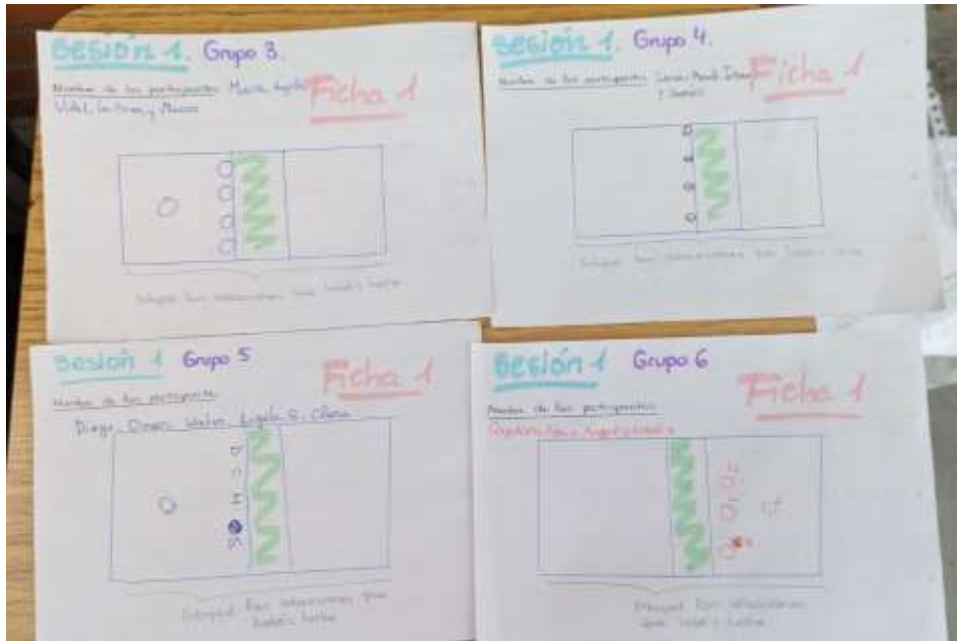
Anexo 7. Ficha de la Sesión 3 balón colchoneta



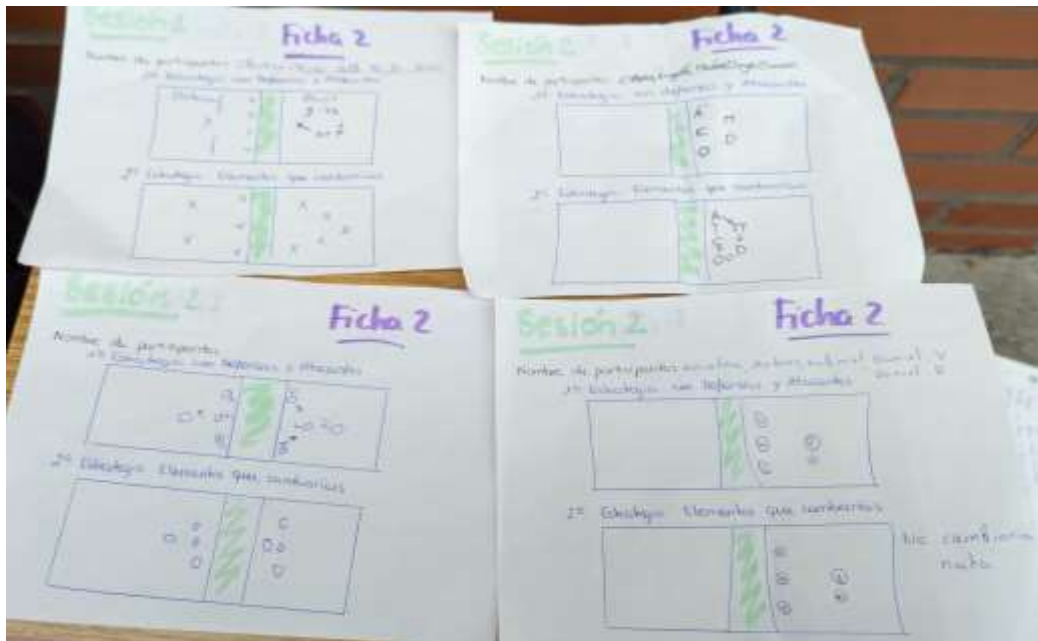
Anexo 8. Ficha de la Sesión 1 de pelota invasora (respuestas)



Anexo 9. Ficha de la Sesión 1 de pelota invasora (completa)



Anexo 10. Ficha de la Sesión 2 de pelota invasora (Completa)



Anexo 11. Autoevaluación

Indicadores	SI	NO
¿He conseguido entender lo que es una Estrategia?		
¿He entendido las explicaciones?		
¿He sabido trabajar en equipo?		
¿He aportado ideas para el equipo?		
¿He escuchado las aportaciones de mis compañeros/as de equipo?		
¿He mostrado interés por las clases?		
¿Me he esforzado en todas las actividades?		
¿He sabido dialogar correctamente?		
¿He cuidado el material?		

Anexo 12. Evaluación al docente

Indicadores	Mal	Regular	Bien	Muy bien
El docente ha conseguido impartir los contenidos diseñados				
El docente ha transmitido los objetivos diseñados				
El docente ha sabido involucrar las competencias diseñadas				
El docente ha sabido dirigir las actividades realizadas				
El docente ha sabido inculcar a lores positivos en el alumnado				