

# TRABAJO FIN DE GRADO



Universidad de Valladolid

---

## APROXIMACIÓN DEPORTIVA A TRAVÉS DE LOS JUEGOS MODIFICADOS

Autor: Alberto Gómez Alonso

Tutor académico: Carlos Velázquez Callado

## **RESUMEN**

Este trabajo fin de grado presenta la puesta en práctica de una unidad didáctica orientada hacia la iniciación deportiva, más concretamente al baloncesto.

La unidad didáctica se ha puesto en práctica con 23 estudiantes de 6º de Educación Primaria, utilizando una metodología comprensiva orientada a la adquisición de conceptos tácticos y habilidades técnicas. Se utilizaron los juegos modificados como principal recurso metodológico, ya que permitía no solo centrarse en el deporte específico del baloncesto sino en promover una transferencia de los aspectos tácticos que son similares a los de otros deportes de invasión.

Por último, la metodología comprensiva mediante la aplicación de juegos modificados ha facilitado la obtención de mejoras en la participación del alumnado, habilidades motrices y aspectos tácticos.

## **PALABRAS CLAVE**

Iniciación deportiva, juego modificado, modelo comprensivo, participación.

## **ABSTRACT**

The following bachelor thesis presents the implementation of a didactic unit oriented to sports initiation, specifically for basketball.

The didactic unit has been put into practice with 23 students from the sixth course of primary school, using a comprehensive methodology oriented to the acquisition of basic concepts and technical skills. The main metodologic resource was modified games, because it allows not only to focus on the specific sport, but to promote the transfer of tactic knowledge that is shared with another invasion sports.

Lastly, the comprehensive methodology through the application of modified games has helped to obtain improvements in the involvement of the students, motor skills and tactical aspects.

## **KEYWORDS**

Sports initiation, modified games, comprehensive model, participation

# ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
1. JUSTIFICACIÓN.....	3
1.1. RELEVANCIA DEL TEMA.....	3
1.2. VINCULACIÓN CON EL CURRÍCULO ACTUAL.....	4
1.3. VINCULACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DE TÍTULO.....	5
2. OBJETIVOS.....	7
3. MARCO TEÓRICO.....	9
3.1. JUEGO.....	9
3.2. INICIACIÓN DEPORTIVA.....	9
3.3.1. Modelo de enseñanza tradicional.....	11
3.3.2. Modelos alternativos.....	12
3.4. JUEGOS MODIFICADOS.....	16
3.5. EXPERIENCIAS E INVESTIGACIONES.....	20
3.5.1. Estado de la investigación en la iniciación deportiva: voleibol.....	20
3.5.2. Análisis comparativo de dos modelos de intervención en el aprendizaje del balonmano.....	22
4.- METODOLOGÍA.....	25
4.1. CONTEXTO.....	25
4.2. PROCESO DE INTERVENCIÓN.....	27
4.3. INSTRUMENTOS PARA LA RECOGIDA DE DATOS.....	29
4.4. ANÁLISIS DE DATOS.....	30
5.- RESULTADOS.....	33
5.1. PARTICIPACIÓN ACTIVA DEL ALUMNADO.....	33
5.1.1. Actitud del alumno frente al juego.....	34
5.1.2. Comentarios y actitudes hacia los compañeros.....	36

5.2. HABILIDADES MOTRICES .....	38
5.2.1. Pase y recepción .....	39
5.2.2. Bote .....	40
5.3. ASPECTOS TÁCTICOS .....	40
6. DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y LIMITACIONES .....	43
6.1. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES .....	43
6.2. LIMITACIONES .....	46
7. REFLEXIONES FINALES .....	49
8. REFERENCIAS .....	51
ANEXOS .....	53
ANEXO I: UNIDAD DIDÁCTICA .....	53
ANEXO II: HOJA DE EVALUACIÓN, PARTICIPACIÓN .....	74
ANEXO III: HOJA DE AUTOEVALUACIÓN, 1ª SESIÓN .....	76
ANEXO IV: HOJA DE AUTOEVALUACIÓN, 3ª SESIÓN .....	77
ANEXO V: RETOS .....	78
ANEXO VI: EVIDENCIA, COMPETITIVIDAD .....	79
ANEXO VII: EVIDENCIA, PARTICIPACIÓN .....	80

# INTRODUCCIÓN

Este trabajo de fin de grado tiene el objetivo de establecer la puesta en práctica de una unidad didáctica basada en la iniciación deportiva. Para ellos se emplea una metodología comprensiva mediante la aplicación de juegos modificados para la obtención de nuestros objetivos.

En primer lugar, la justificación nos explica la importancia del tema elegido y la vinculación con el currículum actual. En ella destaca un apartado relacionado con el interés educativo donde se especifican los objetivos que tenemos que cumplir en nuestra propuesta didáctica.

Luego se desarrolla la fundamentación teórica relacionada con la unidad didáctica que se ha llevado a cabo. Ya en el apartado del marco teórico se tratan tres puntos fundamentales como son la iniciación deportiva, los modelos de enseñanza y los juegos modificados.

A continuación se hará referencia al contexto donde se ha puesto en práctica la intervención, comentando también los instrumentos de recogida de datos para proceder posteriormente a su análisis.

Después de comentar la puesta en práctica y obtener los resultados, se exponen estos y también las evidencias relacionadas con lo trabajado en la práctica.

Para finalizar desarrollamos un apartado donde comparamos los resultados con la teoría explicada en el marco teórico y a partir de ahí elaboramos las conclusiones. Las limitaciones van dentro de este apartado haciendo referencia a las complicaciones que hemos tenido durante la puesta en práctica.

La reflexión final se encarga de contar lo más útil e importante de lo realizado, destacando la visión personal del alumno y su visión del proceso de aprendizaje desarrollado durante la elaboración de este Trabajo de Fin de Grado.



# 1. JUSTIFICACIÓN

En la justificación voy a hacer referencia a la importancia que tiene el tema a tratar en este trabajo dentro de la educación y la principal vinculación con el currículum actual. Además de elaborar un apartado relacionado con la adquisición de competencias por parte del alumno en la realización y puesta en práctica del trabajo fin de grado.

## 1.1. RELEVANCIA DEL TEMA

Una de las principales razones por la que me he decantado para la elección de mi trabajo final de grado está relacionada sobre todo con la experiencia llevada a cabo como estudiante este último año en la universidad, donde he podido comprobar la unidad y el buen ambiente que genera la realización de actividades y juegos en grupo sin importar la competitividad. Por ello mi objetivo fundamental en este trabajo es fomentar la participación de todo el alumnado mediante los juegos modificados, lo que desde mi punto de vista va a permitir mejorar el ambiente de la clase.

Más específicamente, pretendo trabajar con el modelo de enseñanza comprensiva. Mi experiencia en el colegio y en el instituto siempre ha sido muy repetitiva, teniendo un mando directo y vertical en todas las sesiones. Después de recabar información, me gustaría que los alumnos probaran algo diferente, aprendieran y se iniciaran en un deporte mediante este método horizontal, utilizando los juegos modificados como recurso metodológico.

Pretendo que de esta manera realicen un juego modificado similar a ese deporte pero pasando anteriormente por un proceso de reflexión, problemas y toma de decisiones que ayuden a comprender a los alumnos el porqué de las cosas (táctica) en ese juego deportivo.

El deporte es algo fundamental dentro de la vida del estudiante alumno y tenemos que tener en cuenta que es una actividad que convendría realizar a diario para beneficio de nuestra salud y sobre todo para prevenir enfermedades. Por lo tanto, considero importante realizar cualquier tipo de deporte en Educación Física. Esto le va a permitir al estudiante probar, experimentar y decantarse voluntariamente hacia el deporte que más le guste.

Creo que es conveniente que el docente lleve a cabo una iniciación deportiva a través de los juegos modificados para transmitir al alumnado la idea de que aunque no se posean los espacios o los materiales necesarios se puede practicar un deporte modificado en el que el objetivo a conseguir y los principios tácticos principales sean los mismos que en el deporte original. Estos juegos permiten al docente adaptarlo a las necesidades de la clase y al espacio disponible.

## **1.2. VINCULACIÓN CON EL CURRÍCULO ACTUAL**

El Trabajo Final de Grado realizado posee una vinculación con el currículo actual, si tomamos como referencia, la ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León, señala que en el área de Educación Física el alumnado conseguirá controlar y dar sentido a las acciones motrices además de integrar conocimientos y habilidades transversales transferibles a la vida cotidiana como puede ser el trabajo en equipo, el juego limpio y el respeto de las normas, que a través de los juegos se trabajará en cada sesión llevada a la práctica.

Todos los juegos modificados realizados en la propuesta didáctica exigen un trabajo en equipo y sobre todo el respeto de las normas, esto no solo va a ser útil al alumnado en clase de Educación Física sino que lo aprendido podrá ser transferido a otro tipo de situaciones en el día a día.

Dentro los bloques de contenidos, la aproximación deportiva está muy relacionada con algunos de ellos:

Bloque 2, conocimiento corporal: este bloque está muy relacionado con lo que vamos a trabajar ya que permite a través del juego conocer las posibilidades y limitaciones de cada uno dentro de las situaciones reales del juego.

Bloque 3, habilidades motrices: el bloque de habilidades motrices es con el que más contacto se va a mantener, ya que van a adquirir y desarrollar las habilidades de pase, recepción y bote.

Dentro de este apartado conviene destacar la toma de decisiones dentro de los juegos modificados, en ocasiones este tipo de juegos establece unos problemas que los alumnos deben resolver mediante la toma de decisiones inmediata.

Además como ya he dicho anteriormente el alumnado va a tener que trabajar en equipo la mayor parte de las veces por lo que deben mantener una actitud cooperativa para la obtención de buenos resultados.

Bloque 4, juegos y actividades deportivas: Dentro de este bloque se hace referencia al conocimiento de los aspectos tácticos de algunos deportes a través de juegos deportivos modificados. De este modo, como en todos los deportes o juegos se establecen unas normas y un código de juego limpio que todos los escolares deben respetar.

Estas son las vinculaciones que existen con el currículo actual vigente destacando esos tres bloques, con los que se pretenderá mantener una mayor conexión.

### **1.3. VINCULACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DE TÍTULO**

La ORDEN ECI/3857/2007, de 27 de diciembre, establece los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Primaria. En dicha orden se recogen un total de doce competencias que han sido adquiridas durante mi formación a lo largo de los cuatro años de carrera. Aun cuando todas ellas están presentes en el desarrollo de mi TFG, se establece una mayor vinculación con las siguientes competencias:

- Diseñar, planificar y evaluar procesos de enseñanza y aprendizaje, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro.

Esta competencia tiene una gran vinculación con mi TFG ya que he diseñado y evaluado una propuesta didáctica después de llevarla a cabo, puesto que todos los resultados obtenidos tendrán que ser evaluados a través de los instrumentos de evaluación. Para llevar a cabo esta intervención no ha sido necesaria la colaboración con otros docentes puesto que soy el profesor que se encarga de impartir clase al resto de grupos de 6º de Educación Primaria.

- Fomentar la convivencia en el aula y fuera de ella, resolver problemas de disciplina y contribuir a la resolución pacífica de conflictos. Estimular y valorar el esfuerzo, la constancia y la disciplina personal en los estudiantes.

Desde la propuesta didáctica se ha buscado inculcar el cumplimiento de un código de juego limpio basado en el respeto de las normas del juego y de los compañeros. También se ha empleado el trabajo en equipo en la mayor parte de

los juegos orientado a que el alumnado sea capaz de resolver sus conflictos mediante el diálogo.

- Reflexionar sobre las prácticas de aula para innovar y mejorar la labor docente. Adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlo entre los estudiantes.

Después de cada sesión se llevó a cabo un periodo de reflexión necesario para comprobar si realmente la clase había salido como se esperaba, introduciendo modificaciones siempre y cuando fuera necesario. Además al final de cada sesión se ejecutaban asambleas que aparte de hacer pensar al alumnado ayudaban a la reflexión del docente en función de la respuesta recibida en las preguntas.

- Conocer y aplicar en las aulas las tecnologías de la información y de la comunicación. Discernir selectivamente la información audiovisual que contribuya a los aprendizajes, a la formación cívica y a la riqueza cultural.

Se emplearon las tecnologías para realizar las explicaciones de forma esquematizada vía power point. Asimismo, el uso de esta tecnología permitía al docente el rápido acceso a internet para realizar ejemplificaciones mediante vídeos o imágenes.

## 2. OBJETIVOS

Con este trabajo pretendo cumplimentar los siguientes objetivos:

- Profundizar en el modelo comprensivo de enseñanza.
- Exponer las principales ventajas y posibles inconvenientes de implementar el modelo comprensivo de iniciación deportiva.
- Elaborar, poner en práctica y evaluar un proyecto de iniciación deportiva basado en juegos modificados.
  - Fomentar la participación del alumnado.
  - Desarrollo de las habilidades motrices de pase, recepción y bote.
  - Enseñanza de los aspectos tácticos a través de los juegos modificados.



## **3. MARCO TEÓRICO**

En este apartado voy hacer principal referencia a los modelos de enseñanza en la iniciación deportiva, pero antes de comenzar es necesario saber que algunos modelos utilizan los juegos modificados como vía de enseñanza, por lo tanto, hablaremos primeramente del juego de forma genérica.

### **3.1. JUEGO**

Antes de comenzar con la teoría de juegos modificados, que es una parte principal de este trabajo, debemos tener claro el concepto de juego.

El juego es una actividad realizada por un número indeterminado de jugadores, con unas reglas y con unos límites de espacio y tiempo fijados de antemano. Dicha actividad se emplea para generar placer y diversión en los participantes provocado por la acción de realizar algo diferente de la vida corriente.

Como dice Blázquez (1986) es una actividad generadora de placer que logra motivar y entregar todo lo que posee cada participante con independencia de estímulos externos. Lo que guía al jugador es la tarea que debe desempeñar dependiendo de cada situación por lo que tiene que construir sus propias decisiones en cada momento.

En la naturaleza propia del juego aparecen situaciones que pueden cambiar de forma continua y que obliga al participante a pensar y anticiparse a cada momento del juego para tomar una decisión u otra (Devís y Peiró, 1992).

Así, muchos juegos se utilizan para la enseñanza tanto de elementos técnicos como tácticos y que se recomiendan dependiendo del modelo de enseñanza que se lleve a cabo utilizarlos para la iniciación deportiva.

### **3.2. INICIACIÓN DEPORTIVA**

El concepto de iniciación deportiva hace referencia a un periodo en el que el niño aprende y toma contacto con uno o varios deportes. No todos los autores están de acuerdo en que el niño se interese con el deporte con esa toma de contacto, sino que pueda venir de tiempo atrás. Blázquez (1986) entiende la edad ideal para esta toma de

contacto entre los 9 y los 10 años. Diemm (en Blázquez 1986) nos cuenta que los niños entre los 5 y los 6 años comprenden que el deporte requiere la colaboración de otros. Añade que es importante para el niño descubrir la posibilidad de cada uno, el potencial de movimiento, mediante juegos acordes con el grado de evolución de la persona.

Siguiendo con el pensamiento de los niños de 5 y 6 años acerca de los deportes de equipo, todos deben caracterizarse por formar un grupo de jugadores que colaboran con el fin de obtener un objetivo común. Este objetivo es el mismo que el del adversario (Lasierra y Lavega 1993).

Existen unos puntos comunes para los deportes de equipo que los caracteriza, Lasierra y Lavega (1993):

- Siguen una misma estructura de duelo, un equipo se enfrenta a otro con el mismo número de jugadores cada uno.
- Los enfrentamientos se llevan a cabo en unas limitaciones espaciales.
- Tiempo y número de períodos determinados dependiendo del deporte.
- Manipulación del material.

Los deportes de equipos se introducen en el colegio poniéndose en práctica dentro de la Educación Física. Como he podido observar en el periodo de prácticas del colegio, llevar a cabo aproximaciones de diferentes deportes ayuda a los alumnos a descubrir que habilidades motrices desempeñan mejor.

Para llevar a cabo una iniciación deportiva se puede realizar de muchas maneras diferentes. Yo quiero destacar algunos modelos de enseñanza donde lo que cambia es la forma de impartir la sesión siendo los mismos objetivos los que se quiere conseguir.

### **3.3. MODELOS DE ENSEÑANZA**

Dentro del área de Educación Física hay unos contenidos que tratan sobre la iniciación deportiva y las nociones que debe aprender el alumnado para garantizar su competencia a la hora de participar en diferentes deportes. Tradicionalmente hemos asimilado que enseñar un deporte es hacerlo de una forma vertical, basado en una enseñanza centrada en la adquisición de técnicas deportivas. Este enfoque, dominante hasta finales del siglo XX, permite encontrarnos a alumnos o jugadores convertidos en meros reproductores de gestos técnicos considerados correctos, lo que nos lleva al pensamiento inicial. Este

modelo tradicional es cuestionado hoy en día por los modelos alternativos que permiten la comprensión deportiva basada en el predominio de la táctica y no la técnica.

Según Devís y Peiró (2007) estos modelos alternativos aparecieron en 1980 como una introducción y aplicación al deporte para su enseñanza comprensiva. Aunque anteriormente a esa fecha ya existían algunas corrientes alejadas del modelo tradicional, decidieron incluirlas en lo que ellos denominaron “modelo alternativos”.

### **3.3.1. Modelo de enseñanza tradicional**

Este modelo hace referencia a un tipo de educación física basada en el mando directo y la reproducción de modelos. Este método perfectamente puede adquirir el nombre de aprendizaje por imitación porque simplemente se basa en imitar lo que el profesor realiza.

Este modelo sigue unos pasos principales como son; enseñar un ejercicio realizado por el profesor basado en la técnica, repetir ese ejercicio por parte de los alumnos y por último el profesor comienza su evaluación dando órdenes y correcciones mientras los alumnos ejecutan la técnica.

Para Conteras, De La Torre y Velázquez (2001), este modelo de iniciación deportiva consta de tres fases principales: adquisición de las habilidades específicas, utilización de las habilidades específicas en situaciones simuladas de juegos y la integración de las habilidades específicas en situaciones de juego real e iniciación a sistemas tácticos colectivos. En la primera fase la habilidad se trabaja a través de la repetición mecánica que se va perfeccionando a través de la corrección de errores. En la segunda fase se introduce la habilidad en diferentes situaciones de juego para adquirir una comprensión y significado a la acción que se realiza. Por último en la tercera fase se emplea la habilidad específica en el juego real con la finalidad donde se pondrá en práctica lo aprendido y donde se comenzará a introducir de forma gradual los aspectos tácticos del juego.

Esto no quiere decir que sea una mala forma de enseñar ya que a base de mucho trabajo puede resultar eficaz pero tiene algunos inconvenientes, como son la falta de motivación y la pérdida de toma de decisiones en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El profesor ejerce un control total de la clase y no cede libertad ni autonomía en ningún momento.

Para aquellos deportes en los que sea necesario mucha técnica se utiliza este estilo tradicional ya que tiene una gran eficacia y mejora sobre las destrezas físicas específicas.

Como hemos mencionado antes podemos encontrar varios modelos de enseñanza deportiva, uno ya le hemos explicado, el modelo tradicional, y de los que voy hablar a continuación están dentro de un grupo denominado modelos alternativos.

### **3.3.2. Modelos alternativos**

En oposición al modelo tradicional existen unos modelos alternativos que aparecieron en 1980 como ya he citado anteriormente que son el modelo vertical y el modelo horizontal. Este último se divide a su vez en dos subgrupos o categorías, modelo horizontal comprensivo y modelo horizontal estructural.

El nombre de vertical y horizontal se refiere a la dirección que toma la enseñanza en la iniciación. Es decir, si la enseñanza comienza y acaba en un deporte determinado, se trata de modelos verticales, si por el contrario la enseñanza es común a varios deportes, hace referencia a modelos horizontales (Devís y Sánchez 1996).

#### **3.3.2.1. Modelo vertical**

Este método vertical puede ser confundido con el tradicional pero se diferencia principalmente en que la técnica no se convierte en el proceso de enseñanza. Para González Villora, Gil Madrona y Pastor Vicedo (2008), podemos entender este modelo enseñanza del deporte como un modelo basado en la formación tanto táctica como técnica del jugador teniendo muy en cuenta las progresiones de enseñanza.

Devís y Sánchez (1996) afirman la importancia de seguir una progresión. Por lo tanto, es recomendable iniciarse en el deporte con unos juegos simplificados, también llamados según Thorpe, Bunker y Almond (1986) juegos modificados, a partir de los cuales el jugador comienza a tomar contacto con el deporte real. De esta manera se comienza adquirir conocimientos técnicos y tácticos. Después de realizar una progresión basada en los juegos modificados o simplificados aún nos quedarían dos fases más, que corresponden al minideporte y al deporte de forma adulta.



Dentro de este modelo, Romero Granados (2001) dice que los principales representantes dentro del contexto español son Blázquez (1986) y Lasierra y Lavega (1993), los cuáles basan la iniciación deportiva en juegos grupales de invasión.

La progresión que se realiza en el modelo estructural adaptado de Lasierra y Lavega (1993) debe pasar una serie de fases: fase de relación, fase de desarrollo de los elementos técnicos y tácticos de forma individual, fase de desarrollo de los elementos básicos de la táctica a nivel colectivo y por último fase de desarrollo de los sistema de juego (Romero Granados, 2001).

### **Modelo horizontal comprensivo**

Este modelo, como su propio nombre indica, se basa en la comprensión del juego, convirtiéndose en su principal característica. Para nuestro trabajo y puesta en práctica emplearé este modelo, ya que utiliza los juegos modificados como principal recurso pedagógico.

El modelo comprensivo busca sobre todo el entendimiento del juego deportivo por parte del jugador poniéndole en situaciones que exijan la resolución de problemas y la toma de decisiones inmediata. Como dicen Devís y Peiró (2007) estas situaciones se consiguen modificando las reglas del juego, estando así muy relacionadas con la táctica ya que es la manera de resolver los problemas que surgen durante la práctica.

Dar importancia a la táctica desde un inicio no significa dejar de lado a la técnica, simplemente se lleva a cabo en una etapa posterior donde es necesario trabajarlo para que el alumno obtenga un mayor beneficio de la técnica, como así lo dejaron reflejado en sus referencias Devís y Peiró (2007).

Este esquema señala las fases que sigue la progresión de enseñanza de un modelo comprensivo, según Devís y Sánchez (1996).

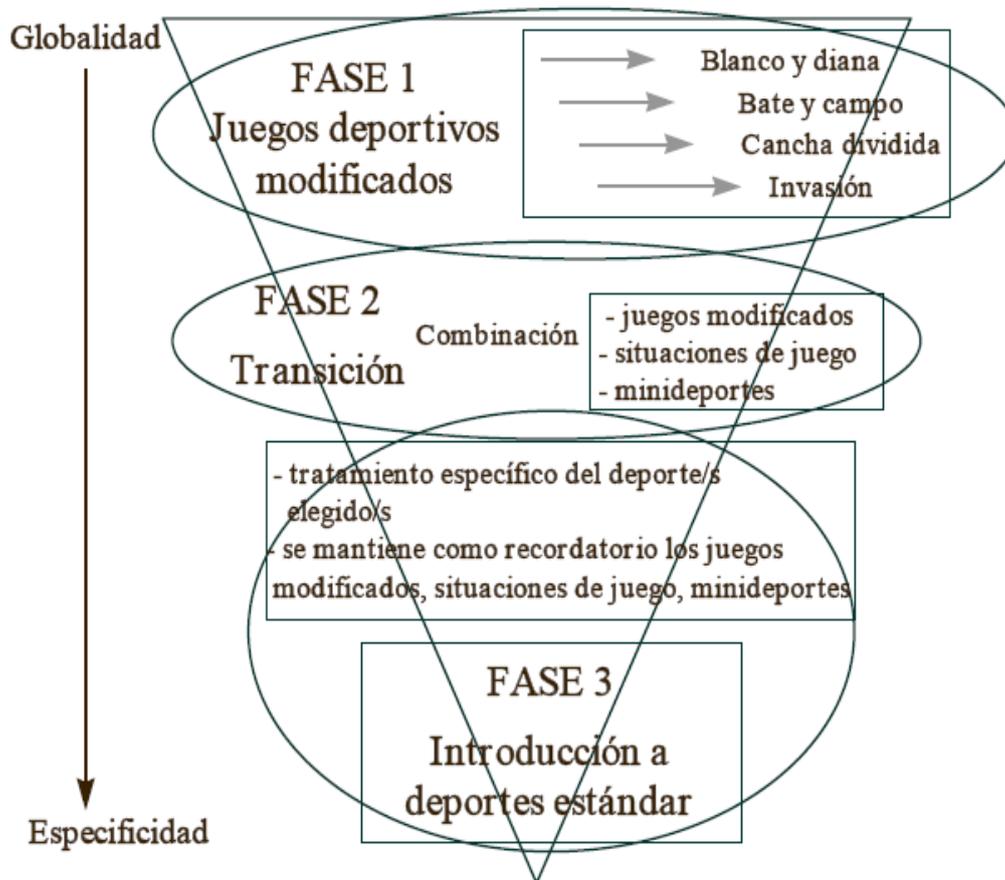


Figura 2. *Progresión de la enseñanza dentro del modelo comprensivo (Devís y Sánchez, 1996, p.15).*

Este esquema refleja las fases del modelo comprensivo que son necesarias llevar a cabo en este orden para que la enseñanza de este modelo sea la adecuada. Una de las ideas principales de Devís y Peiró quedaría resumida en dos palabras que aparecen en el margen izquierda del esquema, globalidad y especificidad, que nos indica el rumbo que debemos llevar, empezando desde un aspecto general al análisis de situaciones del juego en concreto.

Se comienza con una primera fase donde se exagera la táctica a través de diferentes tipos de juegos deportivos modificados que poseen similitudes tácticas que sirven fundamentalmente para conocer tanto los principios tácticos como el reglamento básico. Después comienza la segunda fase donde se trabaja situaciones concretas del juego pero presentadas a través de juegos modificados. El profesor es quien decide hacia que situaciones quiere llevar la táctica mediante la modificación del juego.

Por último, llegamos a la fase tres donde se realiza el deporte en concreto que queremos trabajar, empleando y poniendo en práctica lo aprendido en las dos fases anteriores de este modelo, realizando una combinación de la técnica y de las situaciones concretas del juego trabajado en la fase dos anteriores.

Una de las fases del modelo comprensivo es emplear los juegos modificados como elemento de enseñanza, ya que nos permiten realizar cualquier tipo de cambio o modificación dependiendo del proceso pedagógico que queramos llevar a cabo o de los objetivos que queramos cumplir, por lo que tenemos que conocer más a fondo lo que se entiende por juego modificado según algunos autores.

### **3.4. JUEGOS MODIFICADOS**

Devís (1996 p.49) afirma que:

Juego modificado es un juego global que recoge la esencia de uno o de toda una forma de juegos deportivos estándar, la abstracción simplificada de la naturaleza problemática y contextual de un juego deportivo, que exagera los principios tácticos y reduce las exigencias o demandas técnicas de los grandes juegos deportivos.

Para López Pastor, Monjas Aguado y Pérez Brunicardi (2003) los juegos modificados pasan a un concepto que se centra en la enseñanza de juegos deportivos, dejando a un lado la Educación Física tradicional basada en la técnica. Desde la Universidad de Loughboroug se proponen unas nuevas alternativas a la Educación Física tradicional, basadas en la importancia de la táctica y facilitando así la comprensión del juego deportivo. Esto no significa dejar a un lado la técnica si no que se trabaja más tarde, cuando se posee un conocimiento de la táctica.

Hay otros autores que establecen una explicación más sencilla del concepto juego modificado, García López y Gutiérrez Díaz del Campo (2016) lo entienden como unas tareas destinadas a que el alumno comprenda uno o varios deportes. Para ello se modifican algunos elementos del juego que permiten la adquisición y conocimiento de los aspectos tácticos de lo que se ha pretendido enseñar.

Dependiendo del tipo de juego que practiquemos, el objetivo que persigamos y lo que queramos enseñar la modificación se va a convertir en un elemento fundamental, García

López y Gutiérrez Díaz del Campo (2016) señalan algunos de los elementos estructurales y funcionales que se pueden modificar, como son:

- El móvil: la forma, el tamaño, el peso...
- Habilidades técnicas: variar la utilización de una habilidad técnica, limitando o poniendo en práctica diferentes habilidades motrices.
- Meta: dimensiones, estática o dinámica...
- Terreno de juego: las limitaciones del espacio...
- Número de jugadores: superioridad, igualdad o inferioridad.
- Modificaciones de otras reglas del juego: puntuación, número de jugadores, espacio...

Estos juegos permiten lograr unos objetivos en cada actividad puesto que la modificación deja un amplio campo en el que trabajar las necesidades de cada alumnado. Por ello Devis y Peiró (2007) destacan las características principales de estos juegos:

- Fomenta la participación del alumnado.
- Realizar grupos mixtos fomenta la integración de ambos sexos.
- El docente se encarga de reducir la competitividad en el aula.
- Emplear material poco sofisticado.
- El alumnado puede actuar como protagonista de las sesiones modificando normas y creando nuevos juegos.

En conclusión, después de citar a unos cuantos autores sabemos que los juegos modificados son juegos donde predominan los conocimientos tácticos y se pueden modificar dependiendo del objetivo que persiga el docente.

Para trabajar estos aspectos tácticos se puede seguir una progresión a través de diferentes tipos de juegos modificados, que se compilan en diferentes apartados o grupos dependiendo del autor. Dependiendo de éste puede haber unos que cojan clasificaciones de otros autores y añadan o quiten cosas o simplemente creen unas totalmente nuevas.

## Clasificación juegos modificados

Encontramos una clasificación de los juegos deportivos modificados basándose en la táctica y en la problemática contextual similar. Para Almond (citado en Méndez-Giménez, 2014), esta clasificación está formada por cuatro grupos:

- Juegos deportivos de blanco y diana: Son aquellos en los que el participante o número de participantes deben lanzar el móvil contra el blanco o diana en el menor número de intentos. Méndez – Giménez (2014) pone como ejemplo el golf, los bolos, el croquet, billar o curling, todos tienen la característica común en la cual el blanco permanece inmóvil y el jugador debe acertar en el blanco de la diana con o sin la ayuda de otro objeto. Estos juegos poseen unos principios tácticos fundamentales como colocar el móvil lo más cerca del blanco, ayudar al compañero empujando su móvil, golpear el móvil del oponente y dificultar el lanzamiento al adversario colocando un móvil delante (Fernández-Río, García López, González Villora, Gutiérrez Díaz del Campo, Martínez Maseda y Sánchez Gómez, 2011).
- Juegos deportivos de bate y campo: Son aquellos juegos en los que se lanza el móvil con un objeto determinado y dentro de unos límites de espacio, con el objetivo de retrasar la devolución del móvil por parte del equipo contrario. El jugador o equipo que lanza debe realizar un recorrido determinado después de cada lanzamiento.  
Algunos ejemplos que establece Méndez – Giménez (2014) son el béisbol, cricket y softball, que comparten unos principios tácticos fundamentales para obtener buenos resultados en el juego, como lanzar a los espacios libres, retrasar la devolución del móvil por parte del adversario realizando lanzamientos fuertes y al espacio, carrera rápida para recorrer el mayor trayecto posible, en defensa adquiere principal relevancia tener al equipo distribuido por el espacio (Contreras, de la Torre y Velázquez, 2001).
- Juegos deportivos de cancha dividida y muro: Son aquellos juegos que consiste en golpear a un móvil en la zona delimitada de juego con la intención de que el adversario no lo devuelva. Méndez – Giménez (2014) cita algunos deportes de éste grupo como tenis, voleibol, frontón o bádminton.

Las principales tácticas que se emplean, lanzar el móvil al espacio libre, estar preparado para la devolución del móvil y en defensa apoyar siempre al compañero y ocupar los espacios libres para realizar una devolución eficaz y rápida, Devís y Peiró (1992).

- Juegos deportivos de invasión: Estos juegos consisten en invadir el campo del adversario con el objetivo de introducir el móvil en la meta correspondiente en cada deporte el mayor número de veces posible. Ejemplo: fútbol, waterpolo, baloncesto, balonmano, rugby, hockey... (Méndez – Giménez 2014). En cuanto a los principios tácticos según Contreras, de la Torre y Velázquez (2001), conservar el móvil, desmarcarse del oponente e invadir el campo adversario para progresar hacia la meta contraria, mientras en defensa se pueden realizar varias estrategias como defensa individual, defensa en zona o en el propio campo.

Tabla 1. *Clasificación de los juegos modificados (elaboración propia).*

Tipo de juego modificado	Concepto	Ejemplos
Blanco y diana	Lanzar el móvil contra el blanco en el menor número de intentos.	- Curling - Croquet - Golf - Billar - Bolos
Bate y campo	Lanzar el móvil con otro objeto con el fin de retrasar la devolución del contrario.	- Béisbol - Criquet - Softball
Cancha dividida o muro	Golpear el móvil a una zona del espacio de juego con el fin de que no la devuelva el contrario.	-Tenis - Frontón -Voleibol - Badminton
Invasión	Invadir el campo contrario para introducir el móvil en la meta del adversario.	- Fútbol - Waterpolo - Baloncesto - Balonmano - Rugby - Hockey

Tras la clasificación de Almond (citado en Méndez-Giménez, 2014), surgen otro tipo de clasificaciones o ampliaciones respecto a la establecida por este autor. Por ejemplo, para Méndez – Giménez (2001) dentro de los juegos deportivos de cancha dividida, mediante el cual dos equipos situados frente a frente y separados por una red tienen el objetivo de

golpear al móvil para evitar que el equipo contrario lo devuelva, presenta dos subgrupos basados en la ejecución:

- Recepción y lanzamiento (Caza red, pega bola...).
- Golpeo:
  - Sin implemento (Pelota valenciana, futvoley, indiacá...).
  - Con implemento (Tenis de mesa, softball, pádel...).

Otra ampliación que ha surgido de la clasificación inicial ha sido los juegos de diana y los de cancha dividida o muro. Para Fernández-Río et al. (2011) habrá juegos de diana móvil (paintball, balón prisionero...) y juegos de diana estática (billar, golf...). Mientras que los juegos de cancha dividida o muro también se dividirán forman otros dos grandes grupos, juegos de cancha dividida (bádminton, tenis...) y juegos de muro o pared (pelota vasca, squash...).

La clasificación que estableció Almond (1986) es la idónea en cuanto a dificultad porque va de lo más simple a lo más complejo, es decir, de juegos de diana hasta juegos de invasión (Ruiz Omeñaca, 2005). Por ello la complejidad de la táctica va aumentando a medida que modificamos y cambiamos de grupos de juegos.

### **3.5. EXPERIENCIAS E INVESTIGACIONES**

En este apartado presentamos dos investigaciones relacionadas con el modelo comprensivo aplicado a la iniciación deportiva.

#### **3.5.1. Estado de la investigación en la iniciación deportiva: voleibol**

Desde que aparecieron los modelos alternativos muchos docentes han decidido abandonar el modelo tradicional tratando de poner en práctica un modelo comprensivo. Según Romero Granados (2001), en estos momentos se busca una enseñanza sobre todo en lo referente a lo deportivo centrada en los procesos más que en las adquisiciones destacando más aún los modelos alternativos y dejando en un segundo plano al modelo técnico.

Por ello me gustaría hablar del “estado de la investigación en la iniciación deportiva: voleibol”, que es una investigación que recoge Romero Granados (2001) en su libro.

Romero Granados (2001) desarrolló una investigación con el objetivo de conocer y detectar con qué modelo de enseñanza, técnico o táctico se adquieren mejores conocimientos y dominio del deporte.

El proceso se llevó a cabo con universitarios de 2º curso de Educación Física con una duración total de 22,5 horas y media, 5 sesiones dedicadas al pretest (7 horas y media, 1 hora y media por sesión) y 10 sesiones dedicadas al posttest (15 horas, 1 hora y media cada sesión). El curso de segundo de Educación Física se dividió en dos grupos A y B y con cada uno de ellos se llevará a cabo una metodología diferente. Con el grupo A se trabajará con un modelo tradicional mientras que con el grupo B se va a emplear un modelo comprensivo.

Para realizar este estudio se realizó un pretest y un posttest para finalmente comparar resultados.

El proceso que se llevó a cabo es el siguiente, dos profesores se encargaron de impartir las clases, cada uno con un modelo diferente mientras tres observadores licenciados en Ciencias de la Actividad física, Maestros especialistas y estudiantes de 3º de Educación Física se dedicaron a recoger datos de lo que sucedió.

Tras analizar los datos de lo sucedido en ambos modelos de enseñanza, los resultados dicen que los dos grupos han mejorado, pero en líneas generales el grupo B ha mejorado mucho más con respecto al inicio, ya que todas las clases se desarrollaron y llevaron a situaciones reales del juego, lo que facilitó la evolución de este a niveles de defensa de espacios, teniendo mayor continuidad y adaptando las habilidades específicas del voleibol en todas las acciones. Además el grupo B mostró mayor autonomía en el juego sin preocuparse de la forma de ejecutar cada acción o movimiento.

En esta investigación se destaca el seguimiento de los dos modelos dando respuesta de los resultados a lo que les caracteriza:

- En el modelo técnico (grupo A): escasa participación de los escolares y poco trabajo cooperativo.
- En el modelo táctico (grupo B): enseñanza global, se pone en práctica en diferentes situaciones reales del juego, feedback y poco trabajo físico.

En conclusión y viendo los buenos resultados el autor propone planteamientos didácticos a través de juegos que fomenten la participación y la toma de decisiones permitiendo que el alumnado progrese y logre desenvolverse con mayor facilidad dentro del juego. Para ello podemos ayudarnos de reflexiones, asambleas y la resolución de problemas por parte de los alumnos que son uno de los principales puntos del modelo comprensivo.

### **3.5.2. Análisis comparativo de dos modelos de intervención en el aprendizaje del balonmano**

Esta investigación realizada por García Herrero y Ruiz Pérez (2003) puso en práctica de 40 sesiones de balonmano a través de dos modelos de enseñanza tratando de identificar cuál de los dos es más eficaz. Participaron 30 alumnos de quinto de Educación Primaria, todos de sexo masculino y de dos centros escolares diferentes. Estos alumnos tenían que tener un requisito esencial, ninguno debería tener una experiencia previa sobre el deporte que se va a llevar a la práctica, el balonmano.

Dentro del modelo técnico se llevaron a cabo contenidos técnicos convenientes a la edad de los alumnos. De las 40 sesiones, 30 se dedicaron a una habilidad técnica, las otras 10 sesiones estaban destinadas al pase, lanzamiento, bote... Los ejercicios se basaban en la repetición continua y mecánica mientras el entrenador corregía los errores.

Dentro del modelo táctico se llevaron a cabo 40 sesiones también. En las primeras se trataron aspectos tácticos generales de este deporte y posteriormente se trabajó con situaciones tácticas más específicas.

Los aspectos que se investigaron fue: el conocimiento del balonmano, ejecución técnica al margen del juego, control del balón, toma de decisión y ejecución en el pase, en el bote con balón y en el lanzamiento a portería.

Tras observar estos aspectos el modelo táctico obtuvo buenos resultados en el conocimiento del balonmano. Sin embargo, en el resto se vio superado por el modelo técnico aunque no se identificaron diferencias significativas, fueron mínimas.

Por lo que cabe destacar que el modelo táctico ha sido bueno en su categoría mientras que el modelo técnico ha sido bueno pero ha obtenido unos resultados muy similares al modelo táctico sin dedicarle tanto tiempo a la técnica como el modelo técnico.

Esto se debe a que el modelo táctico inicialmente ha adquirido unos aspectos técnicos que implicaban una técnica que ha ido evolucionando y asimilando hasta llegar a unos resultados similares al modelo técnico sin apenas dedicarle tanto tiempo, simplemente por establecer unas situaciones reales técnico-tácticas del juego.



## 4. METODOLOGÍA

En este apartado voy a contextualizar el lugar donde he llevado a cabo mi proceso de intervención, analizando las características del centro, los recursos y el alumnado con el que he puesto en práctica mi TFG. Después se detallará la planificación realizada, describiendo las sesiones (Anexo I). Para finalizar se explicará los instrumentos de evaluación (Anexo I, II, III y IV) y de recogida de datos utilizados que sirven para comprobar si se han cumplido los objetivos propuestos para el TFG.

### 4.1. CONTEXTO

En este apartado se describen las características generales del centro en el que se desarrolló nuestra intervención, así como los recursos con los que cuenta. Además se efectúa una reseña del alumnado con el que se ha trabajado, resaltando las características tanto del grupo en general como de algunos alumnos y alumnas en particular.

#### **El centro escolar**

El centro se ubica en el barrio de Parquesol, es un colegio público actualmente de línea 3 que recibe alumnos mayormente de clase media, de familias jóvenes con un poder adquisitivo medio-alto donde suelen trabajar uno o dos cónyuges.

Actualmente cuentan con 435 alumnos, muchos procedentes del propio barrio, entre los que hay alumnado extranjero predominando sobretodo la procedencia asiática.

Las familias se encuentran muy implicadas con la educación de sus hijos, algo que podemos comprobar con la ayuda extra que siempre ofrecen al centro. Los padres tienen unas altas expectativas puesto que están muy contentos con los proyectos y fines pedagógicos que se llevan a cabo durante el curso. Además para mejorar la educación de sus hijos ofrecen su predisposición para colaborar y estar en continua comunicación con el equipo docente o el centro. Para que esta comunicación se lleve a cabo el docente ofrece todo tipo de facilidades además de aplicar a ello las nuevas tecnologías.

En relación a la Educación Física, el colegio dispone de una gran cantidad de recursos. Cuenta con un patio amplio formado por dos campos de fútbol y una zona destinada al

juego libre donde podemos encontrar un espacio con dibujos de juegos tradicionales (rayuelas), además posee una zona de arena de grandes dimensiones. Dispone además de un gimnasio no muy amplio pero suficiente para desarrollar la mayor parte de las actividades habituales en las clases de Educación Física. En caso de que las condiciones meteorológicas impidan dar clase, es posible utilizar un pequeño porche cercano al patio o una sala de psicomotricidad situada en el edificio de Educación Infantil.

Además el centro cuenta con dos salas con material el cual comparten con las actividades extraescolares (balones, colchonetas, quitamiedos, conos, picas, aros, pelotas de tenis, petos...). Respecto al material que será necesario para mi proceso de intervención cuento con 6 canastas en el patio y otras dos canastas en el polideportivo, además de contar con una gran cantidad de balones de baloncesto.

### **Grupo de referencia**

La intervención didáctica se llevó a cabo con un grupo de 6º de Educación Primaria formado por 23 alumnos. Es un grupo tanto motriz como intelectualmente muy bueno, con una comunicación y relación entre ellos fantástica, pero que se fragmenta fuera de las aulas ya que se dividen en diferentes grupos para jugar, sobre todo en el caso de las chicas. Este conjunto posee un aspecto negativo, hay alumnos con demasiada competitividad lo que provoca algunas disputas cuando están en equipos contrarios durante los juegos.

En general tengo que decir que es un grupo con un gran comportamiento y con buenas cualidades físicas, puesto que, la gran mayoría practica algún deporte. Pero dentro del colectivo debo destacar las siguientes singularidades:

- 2 alumnos con poca habilidad motriz. En la mayoría de los juegos tienen una escasa participación o simplemente se generan disputas o comentarios innecesarios a la hora de hacer equipos o realizar una actividad debido a su presencia en el equipo.
- 2 alumnos con exceso de competitividad. Uno de ellos es repetidor y en muchos juegos tiende a gritar a sus compañeros.

El otro alumno, no logra controlar sus emociones, tiende a enfadarse, gritar y realizar comentarios innecesarios a sus compañeros ante los malos resultados del equipo en el juego, desembocando en un gran enfado acompañado de gritos

y llanto. Además es un alumno que no es aceptado por el grupo y tiende a ser el centro de los comentarios cada vez que es protagonista en alguna acción.

## **4.2. PROCESO DE INTERVENCIÓN**

Esta intervención didáctica tiene el objetivo de iniciar a los alumnos en el baloncesto a través de un modelo comprensivo, de esta manera los juegos modificados y las asambleas o reuniones tras los juegos tendrán un papel fundamental para el logro del objetivo. Lo que se pretende en las sesiones programadas es que los alumnos adquieran unos principios tácticos básicos (posesión del balón, desmarques...) además del conocimiento de alguna norma fundamental del baloncesto.

Tras lo observado en las semanas anteriores a mi intervención decidí establecer un objetivo relacionado con el ámbito social, centrándome en el fomento de la participación en aquellos alumnos que tienen más dificultades tanto motrices como sociales, para ello me ayudaré de los juegos modificados.

La unidad didáctica consta de 4 sesiones (Anexo I), inicialmente estaba programada para 5 clases pero debido a la coincidencia con varios días festivos y alguna salida, tuve que modificar la propuesta a 4 sesiones. Cada una de ellas tuvo una duración de 60 minutos. En todas ellas se siguió una estructura similar: explicación en clase a través de un power point, juego o juegos principales de la sesión y se finalizaba con una asamblea donde se comentaba la sesión con el objetivo de mejorar en las siguientes clases.

En la **primera sesión** se realizó una breve presentación de lo que íbamos a trabajar en la presente y en las futuras clases. Tras la breve exposición, en seguida comenzamos con la práctica, destacando el juego de dinamización, que tuvo un papel fundamental para las siguientes clases, ya que implicaba que cuando un alumno tuviera el balón no podía moverse. Después de una primera toma de contacto con el balón, comenzamos con el juego principal de la sesión que tuvo como objetivo mantener la posesión (10 pases). Para ello empleamos la misma norma que en el juego de dinamización de esta manera los compañeros intentaban desmarcarse y ayudar. A medida que transcurría el tiempo de la sesión se fueron introduciendo algunas variantes orientadas a promover la participación de todo el alumnado por igual.

En estas sesiones decidí llevar a cabo una metodología parecida al descubrimiento guiado, ya que en un inicio no les di ningún tipo de indicación para que pudieran investigar y darse cuenta de sus propios errores. Cuando finalizaba el juego, realizábamos una pequeña asamblea de lo que había ocurrido estableciendo posibles soluciones para poder emplearlas en las sesiones siguientes.

En la **segunda sesión** continuamos con la posesión de balón, pero esta vez había que llevarlo hacia una dirección que era la canasta, por lo que sería fundamental las estrategias individuales y los apoyos ya que no solo valía con recibir el balón sino que había que intentar llevarlo mediante pases hacia la canasta lo que dificultaba en los alumnos la posesión del mismo. Se mantuvo la norma de no moverse con balón aplicada en la primera sesión.

Se planteó que todos los alumnos debían tocar el balón, de manera que participaran todos. Esta norma obligaba a realizar desmarques a aquellos que no los hacían.

Al final de la sesión se realizó una asamblea de unos 5 minutos donde se comentaron las situaciones del juego, se recordó lo dicho en la clase anterior y se intentó dar soluciones entre todos y con ayuda del docente a los errores observados.

En la **tercera sesión** se comenzó con una actividad calmada relacionada con la novedad de esta clase, la introducción del bote. Después tuvo lugar el juego principal llamado baloncesto modificado, que se realizó con equipos más pequeños. En este juego se mantuvo la norma de que todos los compañeros tenían que tocar el balón. El objetivo era poner en práctica lo aprendido en las dos sesiones anteriores con la novedad del bote y la adquisición de normas fundamentales del baloncesto. El poder botar facilitó al alumnado mantener la posesión de balón.

El realizar el baloncesto modificado en grupos reducidos permitió adquirir mayor participación a aquellos que no la tenían y sentirse algo más protagonistas dentro del equipo.

Para intentar motivar e incentivar a los alumnos a un mayor esfuerzo se plantearon dos partidos de baloncesto a rey de la pista con un grupo de alumnos mientras el resto practicaba en otra cancha con juegos de aproximación.

Como en cada sesión realicé una asamblea comentando entre todos las ventajas e inconvenientes del bote y comparándolo con otras sesiones en las que no estaba permitido.

Para finalizar, en la **cuarta sesión** llevé a cabo una actividad similar a un partido de baloncesto compuesto por retos (Anexo V) que debían ir superando los escolares. Los retos estaban relacionados con lo visto en sesiones anteriores donde se ponía en práctica sobretodo el bote y la posesión del balón.

Al finalizar la sesión se realizó una breve asamblea sobre lo realizado y lo aprendido en estas sesiones de iniciación al baloncesto.

Durante todas las clases, aparte de las explicaciones correspondientes y las asambleas, el docente también actuaba como guía, dando consejos, corrigiendo y motivando al alumnado.

### **4.3. INSTRUMENTOS PARA LA RECOGIDA DE DATOS**

Con el fin de evaluar los objetivos planteados en la propuesta didáctica, fue necesario considerar unas técnicas y unos instrumentos de recogida de datos:

- Observación participante. Fue la principal técnica de recogida de datos. Es un método de recolección de datos que se utiliza con el objetivo de comprobar cómo actúan, en este caso, un grupo de alumnos en el transcurso de las sesiones de clase. De este modo, realicé observaciones sobre la sesión centrándome en aquellos alumnos que tenían más dificultades para participar y solían permanecer al margen del juego. Se observaron sus conductas y actitud hacia el juego durante las clases de Educación Física y fuera de ellas. Aunque se prestó atención a todo el alumnado se puso el foco principalmente en:
  - Dos alumnas, con dificultades motrices que no hacían intención de mejorar, ya que permanecían pasivas e intentaban pasar desapercibidas mostrando una actitud de desinterés en el juego.
  - Un grupo de cuatro alumnos muy competitivos que en la mayoría de los juegos en los que se competía buscaban ser los protagonistas.
- Mis observaciones de las clases se registraban en el cuaderno de campo. Es un instrumento que se utiliza para reflejar o anotar todo lo visto en la observación

participante. En este instrumento estarán todas las anotaciones del alumnado al que se ha observado. Además se completarán unas tablas relacionadas con la participación del alumnado observado más detalladamente (Anexo II).

- Observación externa no participante. Una persona se encuentra de observador, sin implicación ni intervención ninguna, simplemente registrando todo lo que observa sobre los aspectos ordenados por el observador participante. Por consiguiente, la información recogida en el cuaderno de campo se completaba con lo recogido por el observador externo durante la clase, que se encargó de hacer una observación más directa sobre aquellos alumnos concretos que ya hemos mencionado. En este caso se realizaba una observación sobre la participación del alumnado y sobre los elementos relacionados con la táctica.
- Cuestionarios de autoevaluación. En algunas sesiones se utilizaron unas hojas con preguntas acerca de la sesión, orientadas a evaluar la mejora de los alumnos, contrastando lo observado en la sesión con las respuestas del alumnado.
- Asambleas. Al finalizar cada sesión se realizó una breve asamblea donde se plantearon preguntas o se comentaban errores para buscar posibles soluciones y tratar de corregirlos. Además a través de las preguntas también compruebo si hay mejoría respecto a los primeros días.

Algunas de las asambleas quedan registradas en el cuaderno de campo, pero mi objetivo no es evaluarles sino que pongan en común situaciones de juego entre todos con el objetivo de que los alumnos lo comprendan mejor y se den cuenta de los aspectos tácticos que han empleado o qué podían haber empleado de manera que percatarse de ello y realizarlo en las siguientes sesiones.

#### **4.4. ANÁLISIS DE DATOS**

Una vez puesta en práctica la propuesta didáctica se llevó a cabo el análisis de los resultados obtenidos a través de los instrumentos de evaluación presentados. Para facilitar este análisis se establecieron las siguientes categorías:

- Participación del alumnado.
- Habilidades motrices.
- Aspectos tácticos

La primera categoría considerada es la participación del alumnado. Dentro de esta categoría incluimos todas las observaciones relacionadas con la implicación de los escolares en el juego (Anexo II) y la aportación que realizan, intentando mostrar interés por cumplir los objetivos que se han establecido en la actividad. Dentro de esta categoría incluimos dos grandes subcategorías:

Actitud del alumno hacia el juego. Observaciones sobre el comportamiento y la implicación del alumnado en los diferentes juegos propuestos tanto a nivel individual como colectivo.

Comentarios y actitudes hacia los compañeros. Se recogen todo tipo de verbalizaciones de los alumnos y alumnas hacia otros compañeros, prestando especial atención a aquellas que se dirigen hacia el alumnado con menor nivel de habilidad motriz o menos participativo.

La segunda de las categorías consideradas es la de habilidades motrices. En ella se recoge todas las observaciones relacionadas con los contenidos motores trabajados en las sesiones y más concretamente el pase y la recepción del balón y el bote.

La tercera categoría es la de aspectos tácticos. En ella recogeremos todos los datos de las sesiones relacionado con el desmarque, búsqueda de huecos y la distribución de los miembros del equipo durante el juego.



## 5. RESULTADOS

En este apartado expongo los resultados obtenidos tras el análisis de los datos recogidos. Para ellos vamos a desglosar la información en las categorías descritas en el apartado anterior con la intención de ordenarla y extraer unas conclusiones.

- Participación del alumnado.
- Habilidades motrices.
- Aspectos tácticos.

Vamos a mantener el anonimato de los alumnos observados asignando un número aleatorio a cada uno. Vamos a destacar a los alumnos que más veces serán nombrados puesto que son a los que hemos observados más detalladamente:

- Dos alumnas con bajos niveles de habilidad motriz y participación: Alumna 22 y alumna 6.  
Dentro del apartado de la escasa participación se hará referencia a un alumno que busca participar y en ocasiones no lo consigue debido a su comportamiento y el que tiene el resto del grupo hacia él (rechazo) y que recibe el nombre de Alumno 13.
- Conocimiento de elementos tácticos donde se hará constancia del alumnado en general aunque destacaremos a algunos alumnos con mayores dificultades.
- Mejora de las habilidades motrices donde se hará constancia en los resultados del alumnado en general aunque destacaremos a algunos alumnos con mayores dificultades.

### 5.1. PARTICIPACIÓN ACTIVA DEL ALUMNADO

En este apartado vamos a hablar de la participación que ha tenido el alumnado durante la unidad didáctica. Para ellos vamos a dividir la participación activa del alumnado en dos apartados: actitud del alumno frente al juego, comentarios o actitud del alumnado sobre algunos en concreto.

### 5.1.1. Actitud del alumno frente al juego

Durante la primera sesión vi como los juegos se realizaban de forma fluida, adaptándose a las nuevas normas. Aunque en la primera sesión se trataron juegos en los que simplemente había que mantener la posesión del balón, en seguida aparecieron en algunos alumnos los primeros síntomas de competitividad.

Alumno 9, alumno 13 y alumno 21 son los que a simple vista observo como más competitivos en estos primeros juegos. Alumno 13 es el único que en varias ocasiones se dirigía al profesor para cuestionar decisiones arbitrales del juego, no eran capaces de solucionar los problemas entre los grupos.

*En el juego de los 10 pases alumno 13 se enfadó porque el equipo había conseguido llegar a los 10 pases pero un compañero se había movido con balón. Tras esta acción alumno 13 comenzó a gritar a sus compañeros y a intentar coger el balón diciendo: ¡no vale, no vale, no vale, se ha movido con el balón! Sus compañeros de equipo no dijeron nada, no le daban importancia sin embargo el se estaba encargando de convencer a todo el mundo mediante voces de que los 10 pases eran válidos.*

Cuaderno de campo, 1ª sesión.

*Mientras yo observaba como jugaba el grupo de alumno 9 y alumno 21, ambos vinieron a decirme que un compañero había pisado la línea, por lo que yo pude observar eso no fue así y dejé que continuaran jugando. Tras esa acción el equipo adversario marcó canasta y a continuación vino la reacciones entre compañeros gritando y protestando decisiones arbitrales. Alumno 9 dejó participar, simplemente andaba sin mirar al balón y sin intención de jugar, mientras alumno 21 jugaba de manera más agresiva tras esa acción. Sus compañeras de equipo reprocharon el comportamiento infantil que tuvieron ambos (Anexo VI).*

Cuaderno de campo, 3ª sesión.

Todo el alumnado participó en mayor o menor medida, puesto que había una norma que decía: *Todo el alumnado debe tocar el balón al menos una vez para conseguir el objetivo de los 10 pases.* En seguida se notó quiénes eran los alumnos que menos

participaban ya que de vez en cuando se escuchaban algunos comentarios de sus compañeros.

*Alumna 6 y alumna 22 permanecían pasivas durante el juego. Hacían intención de moverse pero con el mínimo esfuerzo. Siempre se mantenían detrás del contrario por lo que resultaba muy difícil pasarlas el balón.*

Cuaderno de campo, 1ª sesión.

*Alumna 22 hacía intención por participar aunque no se notará en exceso, ya que los comentarios que realizaban sus compañeros, que no eran buenos, la incentivaban a esforzarse más.*

Cuaderno de campo, 1ª sesión.

*Alumna 6 no hacía caso a los comentarios y apenas hablaba pero ponía como excusa que siempre estaba cubierta por un adversario a lo que no encontraba solución. Su equipo se desesperaba ya que cuando lograban pasarla el balón los resultados que se obtenían no eran buenos para el equipo.*

Cuaderno de campo observador externo, 1ª sesión.

En la siguiente sesión realizamos unas actividades diferentes aunque el objetivo que es la posesión del balón y la norma de la anterior clase se seguían manteniendo. Para esta clase se produjo la variante de poder tirar a canasta cuando se superaran los 8 pases.

*Aunque alumna 6 y 22 seguían intentando participar más para no recibir ningún reproche de los compañeros pude observar como aunque fallaban algunos pases comenzaban a realizar pases con mayor seguridad. Se puede comprobar en que todos los equipos obtuvieron en su marcador algún punto lo que significa que todos participaron.*

Cuaderno de campo, 2ª sesión.

Dentro de la sesión me gustaría destacar al alumno 13 que en ocasiones participa poco debido a su comportamiento individualista y competitivo. Dejaré constancia de esta referencia con un ejemplo:

*En un juego en el que siempre había que dar ocho pases para poder tirar a canasta, siempre sería el alumno 13 el que continuamente pediría el balón después del pase 8 para tirar a canasta. Así fue, siempre que podía finalizaba las jugadas él, daba igual que estuviese lejos o cerca para realizar el lanzamiento. Esto provocó la frustración de los compañeros de equipo que aprendieron la lección y simplemente le pasaban al principio para evitar pasársela después del octavo pase, considerando que sería beneficioso para el equipo (Anexo VII).*

Cuaderno de campo, 2ª sesión.

*Después de este ejemplo vino la frustración del alumno 13 que dio lugar a gritos y aspavientos. Él no se daba cuenta de lo que había hecho solo que se daba cuenta que no le pasaban el balón para lanzar.*

Cuaderno de campo, 2ª sesión.

En las siguientes sesiones la implicación y la participación fue a más debido a que los alumnos comenzaban a comprender y a realizar algunos elementos tácticos, lo que facilitaba aún más que todo el mundo lograra tocar el balón. Aunque les costara tocar el balón ya tenían asimilado que tenían que esforzarse e intentar lograr que las llegara, por lo que en la tercera y cuarta sesión, lograron participar mucho más que al principio, aunque no a los niveles esperados. A ello contribuyó la aplicación de alguna propuesta para fomentar algo más la participación de estos alumnos, como que: Alumna 6, alumna 22 y alumno 13 ejercieran el rol de comodín, es decir, tenían que formar parte del equipo que tuviera el balón. De este modo los alumnos comodines estaban en continuo movimiento ya que siempre tenían que recibir un pase por parte del equipo.

### **5.1.2. Comentarios y actitudes hacia los compañeros**

Este apartado está estrechamente relacionado con el anterior, dependiendo de la participación, la actitud y el esfuerzo que realicen los miembros de un equipo así recibirán el tipo de comentarios por parte del grupo. Como en las primeras sesiones es donde más se dio la escasa participación es donde más evidencias hemos podido recopilar.

En la primera sesión pudimos observar algunos comentarios sobre todo de los alumnos que tienen más confianza con alumno 6 y alumno 22 y que ejercen el papel de líder en los grupos. Dentro del juego de los diez pudimos escuchar lo siguiente:

*Alumno 18 dice: Alumna 22 muévete que si no, no podemos darte el balón. ¡Pero más rápido!*

Cuaderno de campo observador externo, 1ª sesión.

*Alumno 2 se dirige hacia mí diciéndome con enfado: Alumna 6 parece que no quiere jugar, la resbala todo lo que la decimos.*

Cuaderno de campo, 1ª sesión.

*En este caso es otro alumno el que se dirige hacia el profesor diciéndome: ¡Mira! ¡Mira!, si es que no se mueve.*

Cuaderno de campo, 1ª sesión.

Algunos alumnos directamente la pagaban con algunas de las alumnas; otros, sin embargo, buscaban soluciones como intentar pasar al principio que, en algunas ocasiones saque de banda, son pequeñas estrategias que pueden evitar la frustración del equipo.

Aunque los comentarios no fueron tan abundantes como en el primer día, siempre estaban presentes, creo que los alumnos se adaptaban dependiendo de los compañeros que formaran equipo intentando adaptarse en vez de protestar. Durante el juego es muy fácil que aparezcan algunos comentarios señalando a miembros del equipo dependiendo de cómo vayan los resultados. En las sesiones de esta unidad pudimos vivir algunas situaciones como las siguientes:

*Finaliza la segunda sesión y se escucha decir al alumno 18: Siempre que me toca a alumno 22 en mi equipo pierdo, no sé cómo lo hago.*

Cuaderno de campo observador externo, 2ª sesión.

*En un juego de la tercera sesión que era similar a un baloncesto pero modificando algunas normas se escucha decir por parte de Alumno 16:*

*¡Pásasela a alumna 22 primero, así será más fácil luego!*

Cuaderno de campo, 3ª sesión.

*Otra de las situaciones habituales, cuando una de las alumnas, 6 o alumna 22, tenía el balón inmediatamente el resto se ofrecía y la pedían el balón. Esto ocurría de forma instantánea, siempre que una de las dos tenía el balón siempre recibía una orden muy parecida; dame, pasa, pásamela rápido, ¡corre, corre!, ¡dámela!*

Cuaderno de campo, 1ª sesión.

Para finalizar este apartado me remito a los resultados obtenidos por los alumnos en los cuestionarios de autoevaluación. De este instrumento me gustaría destacar tres preguntas:

¿Crees que tu equipo podría jugar mejor?

Hubo una gran mayoría que considero que su equipo podría jugar mejor. 18 alumnos contestaron que sí, mientras que 5 alumnos contestaron no, debido a que algunos de ellos fueron los que mejores resultados obtuvieron.

¿Qué cambiaríais de tu equipo? ¿Por qué?

Algo que me sorprendió en esta pregunta es que absolutamente nadie mencionó la exclusión de algún compañero del equipo. Era de esperar que ocurriera por lo que hemos podido observar durante el juego y los comentarios que se producían, pero no fue así.

¿Consideras algo fácil que todos los compañeros tengan que tocar el balón?

La gran mayoría respondía que era difícil, pero de nuevo nadie señaló a ningún miembro del equipo. 15 personas respondieron que era fácil mientras que 8 alumnos respondieron que no.

## **5.2. HABILIDADES MOTRICES**

En este apartado vamos a tratar el desarrollo de las habilidades motrices, creo que de la primera sesión a la última he visto una mejora. En algunos escolares la progresión ha

sido mayor que en otros, pero lo importante es que en cuatro sesiones hemos logrado una mejora. Esta mejora la podemos comprobar a través de los resultados obtenidos en las sesiones a través de marcadores o retos propuestos donde la mayoría de los equipos lograban puntuar o conseguir algunos de los retos más complicados que conseguir 10 pases.

La primera sesión comenzó con una actividad en la que había que dar 10 pases sin que cayera el balón y la mitad de la clase no lo consiguió, sin embargo en la última clase puede comprobar cómo había actividades más complejas y al menos todos los grupos lograron completar una.

### **5.2.1. Pase y recepción**

En la primera sesión observo de forma genérica que aunque hay errores puntuales en el pase, es en la recepción donde el alumnado presenta los mayores problemas.

*Alumno 1, alumna 4, alumna 6, alumno 9, alumna 17, alumna 22 y alumna 23 son los que tenían mayor problema, sobre todo en la recepción.*

Cuaderno de campo observador externo, 1ª sesión.

*Cuando un balón venía muy alto porque un jugador no la he tenido que lanzar así, la mayoría no lo cogía o ponía las manos pero no con intención de cogerla. Creo que ven al balón como un elemento tan duro que cuando viene alto o fuerte no confían en que lo van a coger y tienen miedo a hacerse daño.*

Cuaderno de campo, 1ª sesión.

A medida que transcurrieron las sesiones se pudo comprobar la mejora. Al ejecutar en todas las sesiones pase y recepción los escolares iban cogiendo más confianza con ellos mismos y sobre todo práctica. Aparte de notarse en los juegos también lo pude comprobar en los cuestionarios de autoevaluación. Así, en la pregunta: ¿Consideras como algo fácil que todos tus compañeros toquen el balón antes de tirar a canasta? La mayoría en la tercera sesión, a la mayoría les parecía fácil lograr ese objetivo mientras que en la primera sesión aún reduciendo los pases de 10 a 8 y estableciendo variantes para facilitar el objetivo, aun así hubo un grupo que no lo consiguió y otro que sólo llegó a alcanzar el objetivo una vez.

Por lo tanto, a través de la práctica diaria se puede comprobar la mejora que han tenido los alumnos en algunos casos con mayor o menor participación en el juego o con mayor o menor efectividad pero siempre mejorando la habilidad motriz con la que se partió desde el inicio.

### **5.2.2. Bote**

Hasta la segunda clase no se introdujo el bote. De hecho, realizaron una actividad dinamizadora en la que había que botar y es donde se vieron las primeras de carencias con esta habilidad en el alumnado.

*Alumna 6, alumna 22, alumna 17 y alumno ,9 no dominaban muy bien el bote, puesto que tenían dificultades para controlar el balón. El objetivo era poder pillar a otros compañeros, por lo que les resultaba de elevada complejidad mantener el control del balón y mirar al frente.*

Cuaderno de campo observador externo, 2ª sesión.

En la segunda clase se introdujo en el juego principal una variante, que permitía al alumnado botar en una determinada zona del campo, aunque no era obligatorio. Antes esta variante escuché un comentario muy inteligente por parte de uno de los alumnos:

*Alumno 2 dijo a los de su equipo: ¡No botéis el balón! Así será más difícil que nos la quiten.*

Cuaderno de campo, 2ª sesión.

En las siguientes sesiones ya se introdujo como obligatorio el bote ya que se realizó un baloncesto modificado que contenía algunas normas de este deporte. Aunque no todos se desenvolvían igual, practicaban el bote. Como esta habilidad motriz se ha empleado solo en dos clases es muy complicado que pueda haber un gran progreso en el desarrollo de esta habilidad motriz, pero se ha logrado que el alumnado lo practique en diferentes situaciones. El progreso ha sido, por tanto, muy desigual entre el alumnado.

## **5.3. ASPECTOS TÁCTICOS**

A rasgos generales, pese a tener pocas sesiones, el alumnado ha desarrollado algunos conocimientos tácticos. En la primera sesión algunos escolares ya realizaban

desmarques o daban indicaciones a sus compañeros mientras que otros hasta la sesión tres no lo pusieron en práctica.

*El primer día la mayoría tendía a apelonarse en torno al balón, jugando muy juntos y revueltos lo que provocaba la continua caída del balón. Otros de los errores que cometían era quedarse quietos, no pivotaban y tardaban mucho en pasar provocando que los adversarios se le echaran encima y cubriendo todas las opciones de pase.*

Cuaderno de campo, 1ª sesión.

*Un error más grave que no les permitía cumplir el objetivo del juego y en el que continuamente caían. Como los alumnos no estaban atentos preguntaban quien quedaba por tocar el balón, en cuanto decían el nombre en seguida se encargaban de cubrirle todos los adversarios, resultando imposible pasarle el balón.*

Cuaderno de campo observador externo, 1ª sesión.

Los propios alumnos se percataban de algunos de los errores cometidos. Durante las asambleas me encargaba de hacer preguntas de forma genérica a todo el alumnado con la intención de que participaran y aportaran a lo que han visto sobre su actuación sobre el juego.

*Profesor: ¿Por qué creéis que no habéis logrado el objetivo de los 10 pases?*

*Respuesta de alumno 18: Porque no dábamos bien los pases y cuando se caía el balón teníamos que volver a empezar.*

*Profesor: Aparte de la forma de realizar un pase que tenéis cada uno de vosotros que puede ser mejor o peor, ¿Por qué no lograbais dar 10 pases seguidos?*

*Respuesta alumno 17: Al estar todos muy juntos era difícil porque había muchas manos y brazos moviéndose.*

Cuaderno de campo, asamblea 1ª sesión.

Las asambleas de las primeras sesiones fueron muy importantes y aunque no se hayan verbalizado todos los errores es muy importante enlazar unas preguntas con otras con la intención de hacerles reflexionar. El profesor también ayudaba y aportaba información a la asamblea para que se abarcaran todos los elementos tácticos posibles y así poder emplearlos en las siguientes sesiones.

En la segunda sesión, aunque no fueron todos, una gran mayoría puso en práctica lo que habíamos dicho en la asamblea.

*Alumno 18 decía a sus compañeros de equipo: solo nos juntamos cuando alguien necesite ayuda.*

*Alumno 21: ¡Desmárcate!, dirigiéndose a un miembro de su equipo.*

Cuaderno de campo, 2ª sesión.

Después de cada sesión siempre realizábamos una asamblea intentando recordar lo hablado en las anteriores y comentando entre todos los errores que habían cometido. Aunque por observación general la mayoría ha acabado realizando algún desmarque o estrategia, tanto individual como grupal, se pudo observar cómo en las últimas clases apenas les costaba realizar el juego de los 10 pases o cualquier otra actividad más compleja ya que tenían una forma de jugar a la que la mayoría se habían acostumbrado como mantenerse separado del que posee el balón, desmarcarse o dar pases con mayor rapidez.

Creo que con este apartado estoy muy contento ya que la mayoría ha conseguido un gran progreso comparando la primera clase con la última, se observó en la facilidad que tenían para jugar.

## 6. DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y LIMITACIONES

En este apartado vamos a contrastar los resultados obtenidos tras la puesta en práctica de nuestra intervención con la teoría en la que se basa. Volviendo sobre los objetivos, extraeremos las conclusiones finales de nuestro trabajo. Finalmente plantearemos las limitaciones con las que nos hemos encontrado.

### 6.1. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Al inicio de este trabajo decidí establecer unos objetivos, los cuáles, tendría que cumplir y que están basados en fomentar la participación activa del alumnado, la utilización de los juegos modificados como vía de enseñanza de los aspectos tácticos y desarrollar las habilidades de pase, recepción y bote.

Durante toda la propuesta didáctica me he basado en utilizar el juego como herramienta de aprendizaje, ya que para algunos autores como Blázquez (1986) es una actividad generadora de placer que logra motivar y entregar todo lo que posee cada participante como así ocurrió que independientemente del juego que llevara cada día siempre se encontraban expectantes ante lo que íbamos hacer.

Para analizar el primer objetivo tenemos que hacer referencia a los juegos modificados, que se han utilizado durante la intervención didáctica para el cumplimiento de los objetivos. Para García López y Gutiérrez Díaz del Campo (2016) lo entienden como unas tareas destinadas a que el alumno comprenda uno o varios deportes. Para ello se modifican algunos elementos del juego que permiten la adquisición y conocimiento de los aspectos tácticos de lo que se ha pretendido enseñar. En este caso, establecí una modificación en los juegos que permitiera que todo el alumnado participara. Desde un inicio implante una norma que se llevó a cabo en todas la sesiones; *Antes de lograr el objetivo propuesto en cada juego, todos los miembros deben tocar el balón.*

Las modificaciones de los juegos te ofrecen una ventaja ya que como docente puedes observar si los cambios son beneficiosos para tu objetivo propuesto, sino es así, te dan la posibilidad de cambiarlas las veces que sea necesario hasta conseguir lo deseado.

Los juegos modificados poseen varias características, según Devís y Peiró (2007) una de ellas es fomentar la participación independientemente de las capacidades de cada uno, esto lo he podido comprobar en cada juego puesto en práctica, ya que en un inicio algunos de los escolares no poseían la destreza suficiente para realizar un pase o una recepción de buena calidad, pero todos los alumnos en mayor o en menor medida participaron.

Durante la intervención se han observado unos cambios en la participación no solo por parte de los que menos participaban sino también de los denominados líderes, actuando de una manera diferente, es decir, intentado que todo el mundo participara, aunque algunos con una mayor competitividad que otros. En general se puede decir que el objetivo se ha cumplido, pero si estrechamos la observación realizada y hacemos referencia a los alumnos que habíamos destacado en un inicio, los tres acabaron participando y formando parte del grupo. Aunque dos de los alumnos tuvieron una mejoría desde un inicio hasta el final, uno de ellos no lograba implicarse y cambiar la actitud frente al juego, simplemente participaba porque había una norma que lo exigía y por los comentarios que recibía por sus compañeros, es decir, tenía una presión que la obligaba a participar. Sin embargo de los otros dos alumnos me sorprendió uno de ellos, por su forma de actuar e implicarse con el grupo, aunque su destreza motriz no fuese la mejor de todas se implicaba e intentaba participar por su cuenta intentando ayudar al equipo.

Llevar a cabo cuatro sesiones es poco tiempo y puede que no siempre se cumplan los objetivos propuestos, quizás si hubiese tenido algo más de tiempo para ejecutar mi propuesta didáctica se podía haber realizado más modificaciones para fomentar la participación haber logrado que todo el alumnado se implicara de lleno en el juego.

El segundo objetivo está relacionado con el desarrollo de las habilidades motrices de pase, recepción y bote. Al ser una unidad didáctica en la que realizábamos juegos donde las manos eran las protagonistas estaba muy presente el pase y la recepción. Según López y Gutiérrez Díaz del Campo (2016) la modificación se convierte en un elemento fundamental que permite que realicemos cambios en el juego dependiendo del objetivo que persigamos, por ello se pueden modificar algunos elementos estructurales y funcionales como son, el móvil, las habilidades técnicas, meta, terreno de juego, número de jugadores o modificaciones de otras reglas del juego. En este caso durante la

intervención didáctica he impuesto unas normas que permitían botar el balón en algunas ocasiones y desarrollar así esta habilidad en el alumnado.

Cada alumno emplea sus habilidades motrices con mayor o menor destreza, sin embargo las actividades propuestas en la unidad didáctica pretenden enseñar aspectos tácticos por lo que no se requiere una técnica específica para participar en estos juegos puesto que se trabaja en una etapa posterior (López, Monjas y Pérez, 2003). Se pudo comprobar en las primeras sesiones, aunque los alumnos no hayan tenido demasiada práctica con el pase, la recepción o el bote, la mayoría realizaba estas habilidades motrices de mejor o peor manera, pero las ejecutaba, participando en el juego y comprobando que no es necesaria una técnica específica para jugar. Con el paso de las sesiones se notó una mejora más visible en unos alumnos que en otros, ya que con la práctica continua de pase y recepción en cada clase, los alumnos se encontraban cada vez más seguros en las acciones que realizaban. Inicialmente los alumnos realizaban pases con efectividad pero donde más dificultades tenían era en las recepciones, pero al final se notó la mejora ya que en la última sesión la mayoría conseguía superar retos que implicaban dar un número de pases en concreto y que al principio de la unidad muy pocos lo consiguieron.

Respecto al bote quizás es donde menos se ha notado la mejoría, todos lograban manejar y controlar el bote del balón, además de combinar ciertas habilidades con el bote, pero la mejoría ha sido mínima al tratarse solo en dos sesiones.

Este objetivo ha cumplido las expectativas previstas antes de poner en práctica la unidad didáctica, dado que en este objetivo sabía que es en lo que podían mejorar más los alumnos y donde podían hacerlo en menor cantidad.

Por último, el tercer objetivo está orientado a la enseñanza de los aspectos tácticos. Para llevar a cabo este objetivo hemos empleado como en los anteriores los juegos modificados pero a través de un modelo comprensivo, es decir, para Devís y Peiró (2007) este modelo busca el entendimiento del juego poniendo al alumnado en situaciones reales que exijan una toma de decisiones para la resolución de los problemas presentes. Por ello se puso a los alumnos un objetivo a cumplir que deberían llegar a través de sus propios conocimientos tácticos. Para fomentar el conocimiento de la táctica se emplearon una de las categorías clasificadas por Almond (citado por Méndez-

Giménez, 2014), como son los juegos de invasión, como en este caso los alumnos que debían moverse continuamente con y sin balón para que resultara más fácil la consecución del objetivo del juego.

Para que los escolares obtuvieron un conocimiento más rápido de estos aspectos tácticos se realizaban unas asambleas donde se ponía en común lo que se había realizado en ellas y lo que se podría hacer, para que en siguientes sesiones lo llevaran cabo. La verdad es que surgió efecto puesto que en las dos primeras sesiones apenas realizaban desmarques y se encontraban siempre muy juntos dificultando el pase. Por lo que a través de estas asambleas aunque unos conseguían realizarlo antes que otros en la última sesión pude ver como hablaban más entre el grupo, realizaban desmarques se encontraban más separados y sobre todo apoyaban al compañero siempre que lo necesitaba. Aunque siempre encuentras alguna excepción la mayoría logró un gran progreso en comparación al inicio de la unidad didáctica.

El objetivo se ha cumplido e incluso ha superado mis expectativas ya que en un inicio no estaba del todo seguro si lograría alcanzar el objetivo en tan pocas sesiones. Pero los alumnos lo han asimilado muy rápido y lo fundamental es que la gran mayoría lo ha puesto en práctica. Las situaciones tácticas empleadas son favorables para ponerlas en práctica en cualquier otro deporte en la que se realice la invasión de un campo, por lo que estoy muy satisfecho de que se haya logrado este objetivo.

Para finalizar me gustaría destacar la puesta en práctica llevada a cabo en el colegio, ya que empiezas con unas expectativas que no siempre se van a cumplir, al trabajar con un alumnado con diferentes destrezas motrices nunca sabes como de rápido van a adquirir los conocimientos transmitidos, por lo que debes adaptarte a la evolución y progreso de los alumno. Por ello, aunque en casos concretos no se hayan superado las expectativas iniciales estoy muy satisfecho con lo realizado ya que en apenas cuatro sesiones he conseguido que el alumnado mejorara en mayor o menor media con respecto a un inicio, cumpliendo así los objetivos propuestos.

## **6.2. LIMITACIONES**

La principal limitación con la que me he encontrado ha sido la falta de tiempo, puesto que solo se han podido llevar a cabo cuatro sesiones de la unidad, ha sido un factor que ha limitado la propuesta didáctica.

Establecer algunos objetivos como fomentar la participación del alumnado, desarrollar las habilidades motrices o dar a conocer los aspectos tácticos, necesitan un tiempo para asimilar en mejor medida estos conocimientos. Además, si no se cuenta con un tiempo limitado se podría introducir aspectos tácticos o habilidades más específicas.

Otra limitación con la que me he encontrado, es el estado del material. En algunas ocasiones cuando la actividad requería un balón de baloncesto por persona se empleaban balones de plástico, ya que no había suficientes para todos y con algunos no se podía practicar el bote debido a su estado.



## 7. REFLEXIONES FINALES

Si reflexionamos acerca de los objetivos propuestos creo que de una forma genérica se han conseguido, pero si observamos algún caso más detallado cabe destacar que una de las alumnas ha mejorado pero muy por debajo de las expectativas propuestas en un inicio. Una de las consecuencias puede ser la falta de tiempo, ya que al trabajar estos objetivos en tan sólo cuatro sesiones ha podido convertirse en tiempo insuficiente para coger confianza y seguridad en las clases.

Dentro del aspecto trabajado me gustaría destacar los juegos modificados que han permitidos modificar tanto normas como espacios, siempre adaptándome al nivel del alumnado. En algunas de las ocasiones estos juegos te ofrecían la posibilidad de seguir haciendo cambios dependiendo de los resultados obtenidos.

Esta vez la metodología ha sido diferente, acostumbrado a observar en algunas ocasiones el modelo tradicional y algunas veces llevarlo a cabo, también me gustaría destacar lo vivido este año. Aparte de haber observado otro tipo de metodología orientada al descubrimiento guiado me he permitido cambiar lo pensado y guiarme hacia el camino de la comprensión llevando a cabo un modelo táctico basado en el entendimiento del deporte. Muy satisfecho con lo realizado ya que ha permitido que al alumno tuviese un papel más protagonista en su aprendizaje dándose cuenta el mismo de lo que hacía o debía de hacer.

Por otra parte, el hecho de poder trabajar con todos los sextos me ha permitido poder realizar mejoras en mi sesión y en mi puesta escena adquiriendo así una experiencia y acabando las clases con una mayor soltura y confianza en uno mismo.

Para terminar me gustaría dar mi opinión sobre lo vivido, puesto que ha sido una experiencia única que me ha ayudado a experimentar dentro de esta profesión como docente. A pesar de estar muy satisfecho de lo realizado me he dado cuenta que por muchas veces que realices la misma sesión siempre hay algo que mejorar o modificar dependiendo del alumnado, de modo que nos encontramos en una profesión en la que estamos continuamente formándonos y aprendiendo.



## 8. REFERENCIAS

Blázquez, D. (1986). *Iniciación a los deportes de equipo I. Del juego al deporte: de los 6 a los 10 años*. Barcelona: Martínez Roca S.A.

Conteras, O. R., de la Torre, E. y Velázquez, R. (2001). *Iniciación deportiva*. Editorial Síntesis.

Devís, J. y Peiró, C. (1992). *Nuevas perspectivas curriculares en educación física: La salud y los juegos modificados*. Barcelona: INDE.

Devís, J. y Peiró, C. (2007). *La iniciación en los juegos deportivos: La enseñanza para la comprensión*. Valencia: Universitat de València.

Devís, J. y Sánchez, R. (1996). La enseñanza alternativa de los juegos deportivos: antecedentes, modelos actuales de iniciación y reflexiones finales. En J.A. Moreno y P.L. Rodríguez (dirs.) *Aprendizaje deportivo* (159-181). Murcia: Universidad de Murcia.

Fernández-Río, J., García López, L.M., González Villora, S., Gutiérrez Díaz del Campo, D., Martínez Maseda, J. y Sánchez Gómez, R. (2011). *Modelos actuales de iniciación deportiva: unidades didácticas sobre juegos y deportes de cancha dividida*. Wanceulen Editorial Deportiva.

García Herrero, J. A., y Ruiz Pérez, L. M. (2003). Análisis comparativo de dos modelos de intervención en el aprendizaje del balonmano. *Revista de psicología del deporte*, 12(1), 55-66.

García López, L. M. y Gutiérrez Díaz del Campo, D. (2016). *Aprendiendo a enseñar deporte*. Editorial INDE.

González Villora, S., Gil Madrona, P. y Pastor Vicedo, J. C. (2008). Diseño y aplicación del modelo comprensivo de los deportes en el floorball como instrumento de formación del profesorado. *PULSO*, (31), 93-116.

Lasierra, G. y Lavega, P. (1993). *1015 juegos y formas jugadas de iniciación a los deportes de equipo*. Barcelona: Paidotribo.

López Corredor, A. (2007). La iniciación deportiva en la Enseñanza Primaria: Los juegos motores modificados. *Ensayos: Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 22, 127-151.

López, V. M., Monjas, R. y Pérez, D. (2003). *Buscando alternativa a la forma de entender y practicar la Educación Física escolar*. Barcelona: INDE.

Méndez Giménez, A. (2001). El diseño de juegos modificados: Un marco de encuentro entre la variabilidad estructural y la intencionalidad educativa. *Tándem. Didáctica de la Educación Física*, 3, 110-122.

Méndez Giménez, A. (2014). *Modelos de enseñanza en Educación Física*. Madrid: Grupo 5.

ORDEN ECI/3857/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Primaria.

ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León.

Romero Granados, S. (2001). *Formación deportiva: nuevos retos en educación*. Sevilla: Universidad de Sevilla.

Ruiz Omeñaca, J. V. (2005). Una experiencia en la búsqueda de un deporte educativo para la escuela. *Cuadernos Pastopas*, 2, 19-27.

Thorpe, R. Bunker, D. y Almond, L. (1986). *Rethinking Games Teaching*. Loughborough: Departament of Physical Education and Sports Science. University of Technology, Loughborough.

# ANEXOS

## ANEXO I: UNIDAD DIDÁCTICA

### 1.- INTRODUCCIÓN

Título: Iniciación al baloncesto.

Curso: 6º Educación Primaria. Curso de referencia del docente 6ºB, clase con la cual se llevarán a cabo evaluaciones y observaciones más profundas y detalladas.

Descripción de la unidad: En esta unidad trataremos de que los alumnos consigan el objetivo de iniciarse al baloncesto a través de los juegos modificados, utilizando un modelo comprensivo a través del cual entiendan y comprendan la táctica de este deporte.

### 2.- TEMPORALIZACIÓN

<b>ABRIL</b>				
<u>Lunes 17</u> Sesión 1 6ºA	<u>Martes 18</u> Sesión 1 6ºB y 6ºC	<u>Miércoles 19</u> Sesión 2 6ºA	<u>Jueves 20</u>	<u>Viernes 21</u>  Excursión
<u>Lunes 24</u> Fiesta Castilla y León	<u>Martes 25</u> Sesión 2 6ºB y 6ºC	<u>Miércoles 26</u> Sesión 3 6ºA	<u>Jueves 27</u>	<u>Viernes 28</u> Sesión 3 6ºB y 6ºC
<b>MAYO</b>				
<u>Lunes 1</u>  Fiesta nacional	<u>Martes 2</u> Sesión 4 6ºB y 6º C	<u>Miércoles 3</u> Sesión 4 6ºA	<u>Jueves 4</u>	<u>Viernes 5</u>

### 3.- OBJETIVOS

Los objetivos que se quieren alcanzar en esta unidad didáctica son:

- Iniciar en el baloncesto a través de los juegos modificados.
- Conocer la táctica utilizando un modelo comprensivo.
- Emplear las habilidades motrices de pase, recepción y bote en diferentes situaciones de juego.
- Fomentar la participación de todo el alumnado.
- Demostrar una actitud de respeto hacia las diferencias motrices de los compañeros.
- Aceptar y respetar las normas de juego, llevando a cabo un código de juego limpio.

### 4.- CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<b>BLOQUE 3: HABILIDADES MOTRICES</b>		
Adaptar las habilidades motrices a situaciones del juego de diferente dificultad.  Automatización de acciones relacionadas con las capacidades coordinativas en la ejecución de habilidades deportivas.	1. Resolver situaciones motrices con diversidad de estímulos y condicionantes espacio-temporales, seleccionando y combinando las habilidades motrices básicas.	1.1.- Botar el balón de forma consecutiva. 1.2.- Ser capaz de combinar el bote con la carrera. 1.3.- Es capaz de mantenerse en equilibrio estático en diferentes situaciones de juego.

Desarrollo de la toma de decisiones durante el transcurso del juego.	2. Relacionar los conceptos específicos de educación física y los introducidos en otras áreas con la práctica de actividades físico deportivas y artístico expresivas.	2.1.- Desarrollo de la iniciativa y la autonomía en la toma de decisiones.
--	--	--

**BLOQUE 4: JUEGOS Y ACTIVIDADES DEPORTIVAS**

Conocimiento de estrategias básicas del deporte a enseñar relacionadas con el ataque y la defensa.	1. Resolver retos tácticos elementales propios del juego y de actividades físicas, con o sin oposición, aplicando reglas para resolver las situaciones motrices, actuando de forma individual o en equipo.	1.1.- Realiza desmarques. 1.2.- Ejecuta estrategias individuales o de equipo en el contexto práctico del juego.
Iniciación en un deporte a través de juegos modificados adaptados al espacio y los recursos disponibles.	2. Conocer la diversidad de actividades físicas y deportivas.	2.1.- Conoce las normas fundamentales del baloncesto. 2.2.- Es capaz de aplicar las normas teóricas del baloncesto al juego modificado.
Aceptación de los diferentes niveles motrices de los compañeros.	3. Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetando a los demás en	3.1.- Acepta formar parte del equipo que le corresponda. 3.2.- Respeta las normas

Respetar las normas del juego cumpliendo con un código de juego limpio.	los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo.	del juego y a sus compañeros estableciendo un código de juego limpio.
---	--	---

## 5.- SESIONES

La unidad didáctica de iniciación al baloncesto consta de 4 sesiones. En un inicio estaba preparada para 5 sesiones pero por tema de excursiones y varios días festivos en el calendario se verá reducida a cuatro.

En estas cuatro sesiones pretendo realizar una iniciación mediante un modelo comprensivo que se basa principalmente en la enseñanza de la táctica, centrándonos en la posesión del balón.

La primera sesión serán juegos donde se intenta esconder el balón y mantener el balón el máximo tiempo posible. En la segunda sesión seguiremos con la posesión de balón pero con una variante, en la cual esa posesión tendrá una dirección ya que se podrá tirar a canasta. En la tercera sesión los juegos se irán asimilando al baloncesto ya que se emplearan muchas normas de este deporte y sobre todo se introducirá una fundamental como le bote y el movimiento con balón, algo que en anteriores sesiones estaba totalmente prohibido. Y en la última sesión se realizará mediante retos una mezcla de todas las sesiones.

Todas las clases tendrán en común un punto de encuentro que se dirá antes de salir al patio, unas asambleas en el que se plantearán cuestiones y posibles soluciones a los problemas que surgen en los juegos y unos encargados de material que irán alternándose.

Siempre se practicará educación física en el mismo espacio, el patio.

## Sesión I: Escondemos el balón

Explicación de la sesión (10 min): Se comentará brevemente a los alumnos lo que vamos a realizar en la sesión de hoy y en las siguientes correspondientes a la UD.

Una vez salimos al patio tendrá lugar la parte práctica que comenzará con un juego de dinamización (12 min) similar al “pilla pilla” pero con un balón de baloncesto. Un número de alumnos (3 ó 4) se la quedan. Los escolares deben moverse por el espacio intentando pillar a sus compañeros, pero sólo podrá hacerlo aquel que posea el balón. Los alumnos pillados se irán sumando al grupo que pilla. Dependiendo del nivel de dificultad que les suponga este juego a los alumnos introduciremos la variante del espacio, reducir o ampliar el campo de juego.

A continuación tendrá lugar el grueso de la sesión, formado por dos juegos principales; los 10 pases y balón torre.

10 pases (20 min): Dividiré a la clase en 4 grupos enfrentándose un equipo contra otro, formando así dos partidas. Los alumnos deberán realizar diez pases sin que el balón toque el suelo, ni sea interceptado por el contrario. En el transcurso del juego se introducirán dos variantes: el jugador que lleve un peto de color diferente a su equipo y reciba un pase tendrá un valor mayor (3 pases), si un jugador recibe un pase dentro de los aros colocados por el campo equivaldrá a 2 pases.

Balón torre (15 min): Es un juego similar al de los diez pases. Con los mismos equipos, uno de los miembros de cada equipo se colocará detrás de la línea de fondo y sus compañeros deberán de ser capaces de conectar con él mediante un lanzamiento al aro. Sólo se podrá pasar al compañero situado en la línea de fondo cuándo todos los del equipo hayan tocado el balón. En el transcurso del juego se añadirán dos variantes: El alumno colocado en la línea de fondo solo se podrá mover de forma horizontal por encima de ésta y el alumno situado en la línea de fondo deberá permanecer en una posición fija.

Para concluir la parte práctica se llevará a cabo la recogida de material por parte de los encargados.

Después realizaré unas preguntas de forma oral sobre los problemas que han podido surgir en los juegos y las posibles soluciones para que puedan aplicarlo en las siguientes clases.

Por último repartiré unas hojas con unas 5 preguntas que deberán contestar (ver anexo 1).

### Sesión II: Baloncesto modificado

La sesión comenzará como cada día con una pequeña explicación en clase de lo que se va a realizar y alguna pregunta que los alumnos tendrán que contestar para asegurar que todos poseen la misma información antes de comenzar la actividad práctica.

Ejecutarán un breve juego como toma de contacto, los alumnos se distribuyen por el espacio del campo de baloncesto mientras un grupo de 4 alumnos/as se encarga de pillar a sus compañeros mientras botan el balón. El alumno que haya sido pillado deberá coger un balón y unirse al grupo.

Posteriormente los alumnos practicarán lo que han aprendido en la anterior sesión mediante un juego modificado. El objetivo principal de la actividad es dar ocho pases. A partir de este número los alumnos podrán tirar a canasta (sin importar si se encesta o no). Para que vayan adquiriendo algunos hábitos se mantendrán las mismas normas que en el juego de los 10 pases y balón torre.

Las variantes del juego serán las siguientes: si el balón toca tablero, aro o canasta tendrán unas puntuaciones de diferente valor y la segunda variante, habrá algunas partes del campo en las cuales se pueda botar el balón.

Posteriormente al haber hecho juegos que implican un gran esfuerzo físico es fundamental establecer una vuelta a la calma. En este caso vamos a modificar un juego típico como es “la bomba”. Los alumnos se colocarán en círculo y se tendrán que pasar el balón lo más rápido posible mientras una persona que se encuentra en el centro, cuenta un número de segundos ordenados por el profesor y que finalizarán con una palmada. En ese momento, el alumno que posea el balón, será la persona a la que ha estallado la bomba.

Las variantes que se introducirán serán las siguientes: No hay alumnos eliminados, a los cuáles les haya estallado la bomba deberán jugar sentados. Otra variante, se introducirán un mayor número de balones para evitar que la gente esté parada o pase el balón muy lento a propósito. La última variante, el profesor indica el número de segundos que tarda en estallar “la bomba”.

Como cada día la clase finalizará con una pequeña asamblea de la sesión.

### Sesión III: Botamos el balón

Primeramente se realizará una explicación en clase de lo que se va a hacer en la sesión de hoy. Se utilizará un power point porque de esta manera permitirá a los alumnos verlo de una mejor forma que si se realiza la explicación en el propio campo.

Como cada día tendrá lugar una actividad dinamizadora mediante el juego del molesto, pero con balón. El alumnado que se encuentra distribuido por el espacio de la cancha de baloncesto y debe botar el balón de forma continua e intentar molestar a sus compañeros quitándoles o golpeando el balón del adversario con la mano. Para ello nunca deberán perder el control de su balón.

A continuación tendrá lugar el juego principal, en el cuál emplearemos los tres campos de baloncesto. En los dos primeros se realizará un partido de baloncesto modificado (4x4) y en el tercer campo unas actividades relacionadas con el pase, la recepción y el lanzamiento. El ejercicio que vamos a realizar en los dos primeros campos es igual que el baloncesto pero con tres normas fundamentales y modificadas: puedes marcar en cualquier canasta, antes de tirar todos tus compañeros deben tocar el balón y se puede botar, algo que en anteriores sesiones estaba prohibido. Por lo demás, las normas serán las mismas que en el baloncesto y ante cualquier infracción de las normas siempre se sacará de banda.

La rotación en los campos se hará con un método conocido por los alumnos como “rey de la pista”, es decir, el equipo que gana permanece en el campo con la condición de ganar el siguiente partido, por el contrario si pierden o empatan se irá del campo el que más tiempo lleve jugando.

Por último realizaré, como es habitual, una pequeña asamblea al final de la clase acompañado de una hoja con preguntas (ver anexo 2) que servirán para realizar una evaluación de los estándares de aprendizaje.

#### Sesión IV: El reto

Para ésta última sesión también utilizaremos el power point, ya que es fundamental para la realización algo compleja del juego de hoy (juego del reto).

Se llevará a cabo una actividad de toma de contacto al inicio de la sesión con un juego en el que los escolares deben mantener el balón en su posesión. Los alumnos tendrán que botar de forma continua mientras huyen de dos, tres o cuatro compañeros que se la quedan. El objetivo del grupo que pilla es intentar robar algún balón e intercambiar el rol.

Después se llevará a cabo la actividad de “el reto”. Dividiré a la clase en 6 equipos que se repartirán por los tres campos de mini básquet formando en total 3 partidos. Una vez haya distribuidos dos equipos por campo se dará comienzo al juego.

Cada campo contará con un papel, donde están descritos los retos (ver anexo 3), y un dado. Cada equipo deberá realizar el reto correspondiente a la puntuación obtenida con dicho dado. Una vez terminemos nuestro reto el partido se parará y tiraremos de nuevo el dado, en el caso del que el otro equipo lleve mucho tiempo sin conseguir ningún reto tendrá la opción de cambiar lanzando el dado. Una norma fundamental es que cada vez que se consigue un reto el juego se para y ambos equipos deberán escuchar el reto, unos para conseguirlo y otros para evitarlo.

Al final de la clase el equipo que más retos haya conseguido es el ganador.

Por último, para concluir la sesión y la unidad didáctica se realizará una vuelta a la calma sobre el juego de reto que es como un resumen de toda la unidad didáctica pero comprimida en un juego. Hablaremos de los problemas y dificultades de los equipos en cada reto.

Los encargados de material harán su función mientras el resto irá al aseo.

## 6.- RECURSOS

SESIONES	MATERIAL			
	AROS	CONOS	BALONES	PETOS
SESIÓN I	8	8	-2 balones de baloncesto	Bolsa de petos
SESIÓN II		8	-4 balones de plástico -2 balones de baloncesto	Bolsa de petos
SESIÓN III			-20 balones de plástico -6 balones de baloncesto	Bolsa de petos
SESIÓN IV			-20 balones de plástico -3 balones de baloncesto	Bolsa de petos

\*Para la sesión IV también se emplearon tres dados gigantes.

## 7.- COMPETENCIAS CLAVE

- Comunicación lingüística

Los alumnos emplearán el lenguaje para su continua comunicación durante los juegos. Tendrán que emplear un lenguaje adecuado, intentando resolver todos los conflictos mediante una única vía, el diálogo.

Además, durante las clases emplearemos un lenguaje específico en el que los alumnos aprenderán el significado de esas palabras dentro del baloncesto.

- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Dentro de esta unidad, no es una competencia con especial importancia, pero si estará presente a diario en las sesiones. Los alumnos deberán utilizar un marcador, tendrán que

contar pases para cumplir ciertos objetivos... Por eso, aunque no le damos mucha importancia siempre tendremos presentes los números dentro de las sesiones.

- Aprender a aprender

Una característica fundamental a lo largo de las clases es convertir al alumno en el protagonista de la sesión reconociendo y comprobando su progresión de aprendizaje desde el inicio hasta el final de la unidad didáctica

En muchas ocasiones los alumnos deberán realizar estrategias y tendrán que planificar acciones para la búsqueda de un mejor resultado para el equipo.

Además, todas las sesiones poseen en común pequeñas asambleas donde se puede observar el progreso que va obteniendo cada alumno según las contestaciones, tanto orales como escritas.

- Social y cívica

Un aspecto fundamental al estar todos los días realizando juegos y actividades es que en muchas ocasiones surgen conflictos que deben de ser resueltos por el profesor o por los propios alumnos. Para ello los alumnos deben de mantener un comportamiento ejemplar con los compañeros ejerciendo un código de juego limpio en todos los juegos y respetando a los compañeros independientemente de su sexo o raza.

Este tema se ha convertido en uno de los principales objetivos de la unidad didáctica; “mantener un código de juego limpio respetando las normas y a los compañeros”.

- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Por último, esta unidad obliga a los alumnos en muchas ocasiones a la toma de decisiones rápidas e instantáneas. Además estos juegos le exige pensar rápido y anticiparse a las acciones de los compañeros.

Mediante el juego, el alumno será capaz de realizar un autoconocimiento permitiéndole conocer cuáles son sus posibilidades y limitaciones motrices.

## **8.- METODOLOGÍA**

La metodología que se va a llevar a cabo de forma genérica en la unidad didáctica es el descubrimiento guiado. Con este método el profesor pretende realizar una serie de juegos que lleve a los alumnos hacia los objetivos planteados por el profesor.

Una actividad que realizaré en algunas clases y que sirve como vuelta a la calma son asambleas de corta duración. Estas asambleas se basan en realizar preguntas a los alumnos y resolverlas entre todos, además de contar los problemas de cada alumno en el juego y buscar posibles soluciones. De esta manera intentaré que los alumnos lleguen a la comprensión del juego.

Uno de los principales objetivos para el profesor es el conocimiento de la táctica a través de un modelo comprensivo, de ahí la importancia de realizar pequeñas asambleas durante y al final de las sesiones.

Después de haber logrado los objetivos propuestos al inicio de la unidad los alumnos practicarán una mezcla de todo lo que han aprendido. Para esta sesión emplearemos el mando directo mediante un juego de retos.

## **9.- ELEMENTOS TRANSVERSALES**

En estas sesiones se van a tratar juegos que implican competitividad por lo que se intenta educar en valores y establecer un código de juego limpio, castigando aquellas acciones como no respetar las normas o a los compañeros.

También se pretende fomentar este deporte intentando que llegue a los alumnos a través de modificaciones que puedan motivar a ayudar a practicar tanto los juegos como el deporte en horario extraescolar.

## **10.- INTERDISCIPLINARIEDAD**

Está muy vinculada al área de las matemáticas puesto que en todas las sesiones están presentes. Hay juegos relacionados con el conteo de pases, llevar el marcador de forma oral o incluso realizar operaciones de forma rápida e instantánea como ocurre en el juego de los 10 con la modificación del valor del pase. Por lo tanto la relación con las matemáticas se produce con operaciones y número.

## **11.- EVALUACIÓN**

Para evaluar esta unidad didáctica voy utilizar la observación sistemática acompañada de unas hojas de registro respecto a comportamiento, participación y estándares de aprendizaje que me permitirá evaluar el trabajo diario de los alumnos.

Voy a utilizar diferentes instrumentos de evaluación (ver anexos 1, 2, 3, 4, 5, 6 y 7), algunos son instrumentos de evaluación diaria, mientras que otros tratan aspectos más generales de toda la unidad. Para poder completar estas hojas de registro además de mi propia observación cuento con la de mi compañera en prácticas y la de mi profesor, lo que me va a permitir hacer un análisis muy detallado de cada clase.

El instrumento más importante en esta unidad es el cuaderno de campo que me servirá para la realización y como complemento de información, donde registraré todo lo observado en la sesión y destacando aquello relevante sobre lo propuesto en los objetivos iniciales.

Respecto a la evaluación y haciendo referencia a contenidos motrices no sólo utilizo la observación sino que en algunas de las sesiones los alumnos realizan unas preguntas breves de carácter escrito (ver en anexo 1 y 2) que permitirán al profesor completar la tabla de estándares de aprendizaje con mayor facilidad (ver anexo 7).

## **12.- BIBLIOGRAFÍA.**

ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León.

## ANEXOS, UNIDAD DIDÁCTICA

### ANEXO 1: Autoevaluación, 1ª sesión

**Nombre:**

PREGUNTAS	SÍ	NO
¿Has realizado algún tipo de estrategia individual o grupal?		
¿Has sido capaz de realizar pases con efectividad?		
¿Has logrado deshacerte del contrario en alguna ocasión para recibir un pase?		
¿Habéis sido capaces de lograr el objetivo de los 10 pases?		

1.- ¿Con qué deporte relacionarías los juegos de hoy?

## ANEXO 2: Autoevaluación, 2ª sesión

**Nombre y apellidos:**

<b>PREGUNTAS</b>	<b>SÍ</b>	<b>NO</b>
¿Has logrado botar el balón en carrera más de una vez?		
¿Has sido capaz de mantener el equilibrio cuando no podías botar el balón y el equipo contrario te estaba presionando?		
¿Has conseguido lanzar a canasta en alguna ocasión?		
¿Crees que tu equipo podría jugar mejor?		

1.- ¿Qué cambiarías de tu equipo? ¿Por qué?

2.- ¿Consideras como algo fácil que todos tus compañeros toquen el balón antes de tirar a canasta?

### ANEXO 3: Hoja de registro, 4ª sesión

RETOS SI SALE 1 o 5	EQUIPO 3		EQUIPO 4	
	HACIENDO	HECHO	HACIENDO	HECHO
Dar 5 pases seguidos y que todo el equipo toque el balón al menos una vez.				
Ser capaces de dar 5 pases seguidos y que todo el equipo toque el balón al menos una vez. En este caso el que posea el balón no podrá moverse.				
Todo el equipo debe tocar el balón. Debéis mantener la posesión durante 25 segundos y cada jugador no podrá estar más de 5 segundos seguidos con la posesión de este. Obligatorio: contar los segundos en alto.				
<b>RETOS SI SALE 2 o 4</b>				
Todos los compañeros del equipo deben botar el balón al menos una vez. El reto debe concluir con un tiro a canasta (no importa si no metes).				
En una posesión en la que todos participéis tenéis que dar dos pases picados. El reto concluye con un tiro a canasta.				
Un miembro del equipo debe meter en una canasta de las dos. No es obligatorio que toquen el balón todos los del equipo.				
<b>RETOS SI SALE 3 o 6</b>				
Coge un rebote.				
Dos jugadores del equipo tienen que marcar en una de las dos canastas. Puede ser en jugadas diferentes.				
Después de que todos los jugadores del equipo hayan tocado el balón, un miembro del equipo debe tirar un triple para conseguir éste reto. No importa si enceastas o no.				

## ANEXO 4: Hoja de evaluación

- **Alumnos que menos participan.**

	<b>Actitud del alumno frente al juego</b>	<b>Actitud del grupo frente al alumno</b>	<b>Participación</b>	<b>ALUMNOS</b>
<b>SESIÓN I</b>				Alumno 6
				Alumno 13
				Alumno 22
<b>SESIÓN II</b>				Alumno 6
				Alumno 13
				Alumno 22
<b>SESIÓN III</b>				Alumno 6
				Alumno 13
				Alumno 22
<b>SESIÓN IV</b>				Alumno 6
				Alumno 13
				Alumno 22

### Actitud del alumno frente al juego

- Activo: Participa, ayuda a sus compañeros, coopera y se molesta por cumplir el objetivo del juego. Escucha los consejos de los compañeros para intentar mejorar.
- Pasivo: Intenta pasar desapercibido. No hay movimiento, ni interés durante el juego.

### Actitud del grupo frente al alumno

- Bien: Intentan ayudar al compañero, le dan consejos y le apoyan ante cualquier error.
- Regular: Lo ven como uno más. No opinan sobre él. Pero siempre están al límite del enfado o del reproche en cada cosa que hace (resoplidos, algún gesto...).

- Mal: Intentan que no participe en el juego. Recibe reproches y continuas broncas en cada cosa que hace.

### Participación

- Bien: Se interesa por el juego y ayuda a sus compañeros. Intenta opinar sobre la situación para mejorar a nivel grupal.
- Mal: Intenta pasar desapercibida y no se esfuerza. Mantiene un papel pasivo durante el juego.

## ANEXO 5: Hoja de evaluación

### OBSERVACIÓN DIARIA: PARTICIPACIÓN

	MUY BIEN	BIEN	REGULAR	MAL
Alumno 1				
Alumno 2				
Alumno 3				
Alumno 4				
Alumno 5				
Alumno 6				
Alumno 7				
Alumno 8				
Alumno 9				
Alumno 10				
Alumno 11				
Alumno 12				
Alumno 13				
Alumno 14				
Alumno 15				
Alumno 16				
Alumno 17				
Alumno 18				
Alumno 19				
Alumno 20				
Alumno 21				
Alumno 22				
Alumno 23				

**Muy bien:** Participa en todos los juegos. Se interesa y se implica en cada clase de Educación Física. Aparte de participar en la parte práctica, siempre aporta algo de información en las asambleas.

**Bien:** Participa y se implica en el juego. Se interesa por el grupo intentando mejorar.

**Regular:** Participa en los juegos por obligación. No opina ni se interesa por el juego, solo desea que pase la hora de clase.

**Mal:** Mantiene un papel pasivo durante la hora de Educación Física. No se esfuerza ni tiene interés por hacerlo.

## ANEXO 6: Hoja de evaluación

	<b>Respeto el material del colegio</b>	<b>Trae la ropa y el calzado adecuado</b>	<b>Habla en clase</b>	<b>Respeto a sus compañeros</b>	<b>Comentario</b>
Alumno 1					
Alumno 2					
Alumno 3					
Alumno 4					
Alumno 5					
Alumno 6					
Alumno 7					
Alumno 8					
Alumno 9					
Alumno 10					
Alumno 11					
Alumno 12					
Alumno 13					
Alumno 14					
Alumno 15					
Alumno 16					
Alumno 17					
Alumno 18					
Alumno 19					
Alumno 20					
Alumno 21					
Alumno 22					
Alumno 23					

ESTA TABLA SE VALORARÁ CON **SI** o **NO**.

## ANEXO 7: Hoja de evaluación

### - Estándares de aprendizaje

	<b>Es capaz de botar el balón sin que se le escape</b>	<b>Combina el bote con la carrera</b>	<b>Conoce al menos dos reglas de baloncesto</b>	<b>Realiza desmarques durante el juego</b>	<b>Es capaz de realizar pases con efectividad</b>
Alumno 1					
Alumno 2					
Alumno 3					
Alumno 4					
Alumno 5					
Alumno 6					
Alumno 7					
Alumno 8					
Alumno 9					
Alumno 10					
Alumno 11					
Alumno 12					
Alumno 13					
Alumno 14					
Alumno 15					
Alumno 16					
Alumno 17					
Alumno 18					
Alumno 19					
Alumno 20					
Alumno 21					
Alumno 22					
Alumno 23					

PARA RELLENAR ESTA TABLA ME PUEDO AYUDAR DE LAS PREGUNTAS QUE SE REALIZAN EN LAS ASAMBLEAS O LAS QUE REALIZAN DE FORMA ESCRITA TRAS LA SESIÓN (VER ANEXOS 1 Y 2)

## ANEXO II: HOJA DE EVALUACIÓN, PARTICIPACIÓN

- Alumnos que menos participan.

	Actitud del alumno frente al juego	Actitud del grupo frente al alumno	Participación	ALUMNOS
<b>SESIÓN I</b>				Alumno 6
				Alumno 13
				Alumno 22
<b>SESIÓN II</b>				Alumno 6
				Alumno 13
				Alumno 22
<b>SESIÓN III</b>				Alumno 6
				Alumno 13
				Alumno 22
<b>SESIÓN IV</b>				Alumno 6
				Alumno 13
				Alumno 22

### Actitud del alumno frente al juego

- Activo: Participa, ayuda a sus compañeros, coopera y se molesta por cumplir el objetivo del juego. Escucha los consejos de los compañeros para intentar mejorar.
- Pasivo: Intenta pasar desapercibido. No hay movimiento, ni interés durante el juego.

### Actitud del grupo frente al alumno

- Bien: Intentan ayudar al compañero, le dan consejos y le apoyan ante cualquier error.
- Regular: Lo ven como uno más. No opinan sobre él. Pero siempre están al límite del enfado o del reproche en cada cosa que hace (resoplidos, algún gesto...).

- Mal: Intentan que no participe en el juego. Recibe reproches y continuas broncas en cada cosa que hace.

### Participación

- Bien: Se interesa por el juego y ayuda a sus compañeros. Intenta opinar sobre la situación para mejorar a nivel grupal.
- Mal: Intenta pasar desapercibida y no se esfuerza. Mantiene un papel pasivo durante el juego.

### ANEXO III: HOJA DE AUTOEVALUACIÓN, 1ª SESIÓN

Nombre:

PREGUNTAS	SÍ	NO
¿Has realizado algún tipo de estrategia individual o grupal?		
¿Has sido capaz de realizar pases con efectividad?		
¿Has logrado deshacerte del contrario en alguna ocasión para recibir un pase?		
¿Habéis sido capaces de lograr el objetivo de los 10 pases?		

1.- ¿Con qué deporte relacionarías los juegos de hoy?

## ANEXO IV: HOJA DE AUTOEVALUACIÓN, 3ª SESIÓN

Nombre y apellidos:

PREGUNTAS	SÍ	NO
¿Has logrado botar el balón en carrera más de una vez?		
¿Has sido capaz de mantener el equilibrio cuando no podías botar el balón y el equipo contrario te estaba presionando?		
¿Has conseguido lanzar a canasta en alguna ocasión?		
¿Crees que tu equipo podría jugar mejor?		

1.- ¿Qué cambiarías de tu equipo? ¿Por qué?

2.- ¿Consideras como algo fácil que todos tus compañeros toquen el balón antes de tirar a canasta?

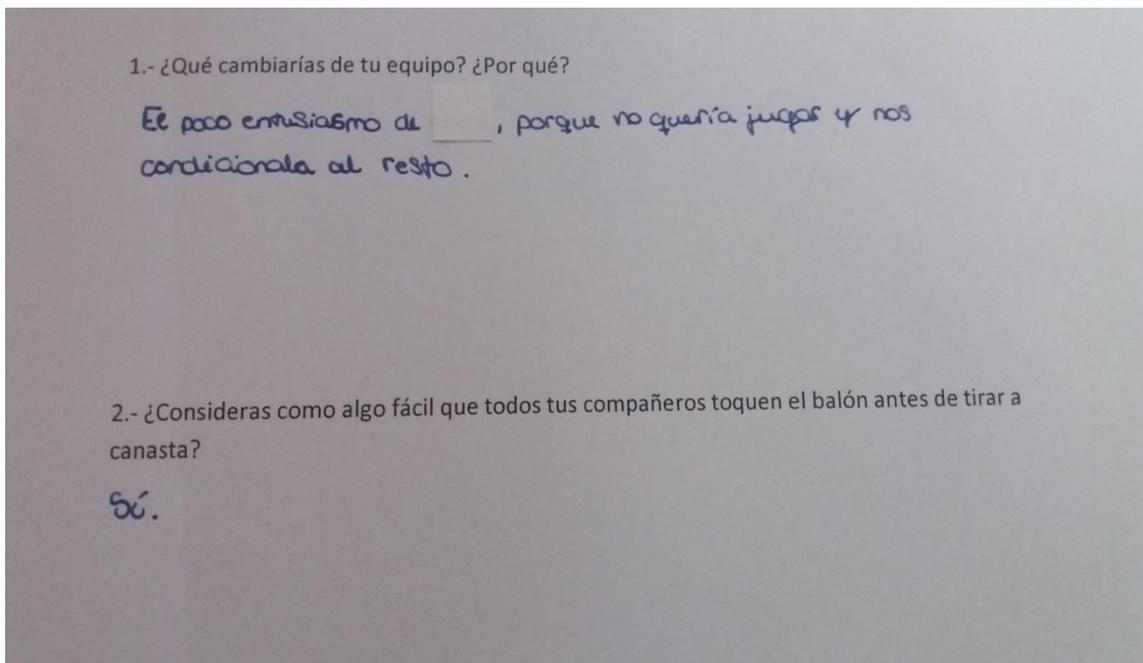
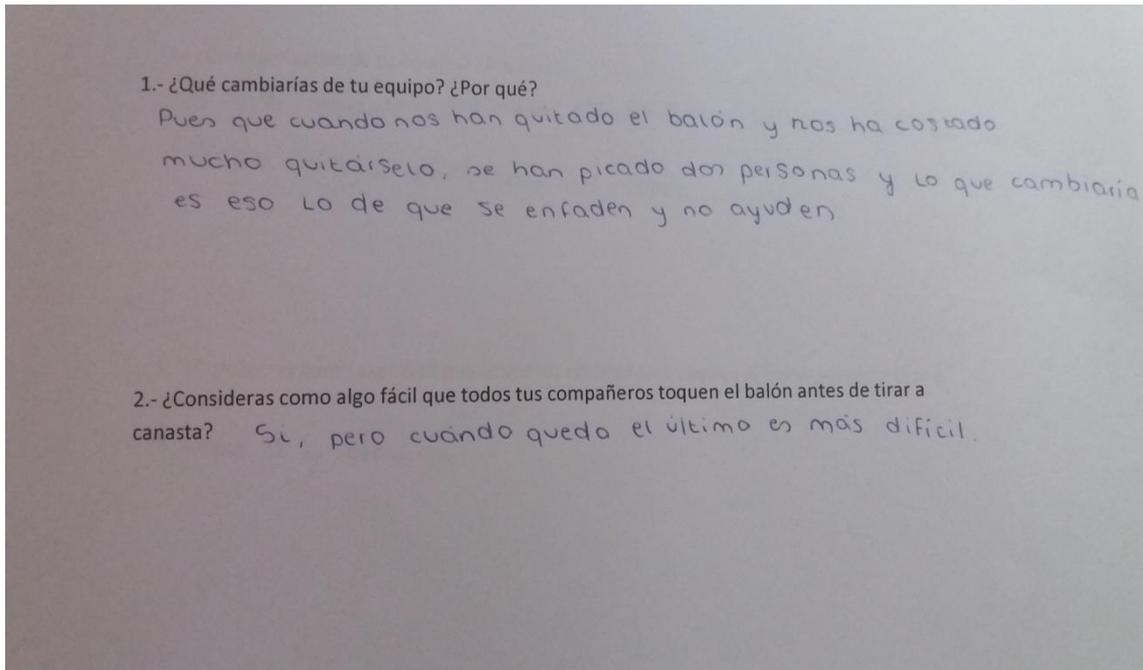
## ANEXO V: RETOS

RETOS SI SALE 1 o 5	EQUIPO 3		EQUIPO 4	
	HACIENDO	HECHO	HACIENDO	HECHO
Dar 5 pases seguidos y que todo el equipo toque el balón al menos una vez.				
Ser capaces de dar 5 pases seguidos y que todo el equipo toque el balón al menos una vez. En este caso el que posea el balón no podrá moverse.				
Todo el equipo debe tocar el balón. Debéis mantener la posesión durante 25 segundos y cada jugador no podrá estar más de 5 segundos seguidos con la posesión de este. Obligatorio: contar los segundos en alto.				
<b>RETOS SI SALE 2 o 4</b>				
Todos los compañeros del equipo deben botar el balón al menos una vez. El reto debe concluir con un tiro a canasta (no importa si no metes).				
En una posesión en la que todos participéis tenéis que dar dos pases picados. El reto concluye con un tiro a canasta.				
Un miembro del equipo debe meter en una canasta de las dos. No es obligatorio que toquen el balón todos los del equipo.				
<b>RETOS SI SALE 3 o 6</b>				
Coge un rebote.				
Dos jugadores del equipo tienen que marcar en una de las dos canastas. Puede ser en jugadas diferentes.				
Después de que todos los jugadores del equipo hayan tocado el balón, un miembro del equipo debe tirar un triple para conseguir éste reto. No importa si enceastas o no.				

## ANEXO VI: EVIDENCIA, COMPETITIVIDAD

Esta es la respuesta de varios compañeros que formaban equipo con dos alumnos muy competitivos y que ante los malos resultados obtenidos en el juego tenían este tipo de reacciones.

Autoevaluación, 3ª sesión



## ANEXO VII: EVIDENCIA, PARTICIPACIÓN

Comentario de una de las alumnas, la cual, se frustró tras ver la misma acción. Alumno 13, después del pase número 8, siempre intentaba tirar a canasta, da igual su posición o dificultad de lanzamiento.

Autoevaluación, 3ª sesión

