

TRABAJO DE FIN DE GRADO
MENCIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA

**EL JUEGO DE LOS DIEZ PASES COMO APRENDIZAJE
DE HABILIDADES MOTRICES**



Nombre del alumno: Javier Llanos Sinovas
Nombre del tutor: Antonio Díez Marqués

RESUMEN

Este trabajo tiene como principal tema las habilidades motrices básicas, y más concretamente las habilidades de lanzamiento, recepción y desplazamiento. De este modo, se puso en práctica una unidad didáctica en 2º de Educación Primaria, sobre este contenido y en la que el juego se utilizó como principal recurso didáctico. A través de la intervención educativa se pretendía comprobar si el juego de los diez pases y el juego del reloj facilitan la adquisición de las habilidades motrices básicas de lanzamiento, recepción y desplazamiento.

Palabras clave: Habilidad motriz básica, lanzamiento, recepción, desplazamiento

ABSTRACT

This project has as main topic the basic motor skills, and more concretely the abilities of throwing, reception and displacement. A didactic unit about this content was carried out in second grade using the game as the principal educational resource. Through the educational interventions was intended to check if the 10 passes game and the clock game facilitate the acquisition of the basic motor skills of throwing, reception and displacement.

Key words: motor skills, throwing, reception and displacement.

ÍNDICE:

| | |
|---|----|
| CAPÍTULO 1: JUSTIFICACIÓN | 3 |
| CAPÍTULO 2: OBJETIVOS | 7 |
| CAPÍTULO 3: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA | 8 |
| 3.1 El concepto de habilidad motriz | 8 |
| 3.2 Habilidades motrices básicas y específicas | 8 |
| 3.3 El lanzamiento como habilidad motriz..... | 10 |
| 3.4 La recepción como habilidad motriz | 12 |
| 3.5 El desplazamiento como habilidad motriz..... | 13 |
| 3.6 Fases del aprendizaje de una habilidad motriz | 15 |
| 3.7 El juego como medio de aprendizaje (juego modificado)..... | 17 |
| 3.8 Evaluación de las habilidades motrices | 18 |
| 3.9 Evolución del planteamiento práctico según diferentes autores..... | 19 |
| CAPÍTULO 4: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN | 21 |
| 4.1 Diseño metodológico..... | 21 |
| 4.2 Propuesta de intervención..... | 22 |
| 4.2.1 Descripción..... | 22 |
| 4.2.2 Contexto | 22 |
| 4.2.3 Actividades de enseñanza-aprendizaje | 23 |
| 4.3 Evaluación del aprendizaje con instrumentos y criterios de evaluación. | 24 |
| 4.3.1 Evaluación, análisis e interpretación de los resultados..... | 26 |
| CAPÍTULO 5: CONCLUSIONES, LIMITACIONES Y REFLEXIÓN | 31 |

| | |
|---|----|
| | 2 |
| 5.1 Conclusiones..... | 31 |
| 5.2 Limitaciones | 35 |
| 5.3 Reflexión final | 36 |
| REFERENCIAS | 38 |
| CAPÍTULO 6: ANEXOS | 40 |
| Unidad didáctica “El juego de los diez pases” | 40 |

CAPÍTULO 1: JUSTIFICACIÓN

Es importante conocer que la competencia motriz de cada persona va evolucionando a lo largo de la vida y desarrolla el saber qué hacer en cada momento, y cómo hacerlo según el entorno que te esté influenciando. Pero hay escolares que presentan grandes dificultades de coordinación motriz, con un comportamiento ineficiente cuando trabajan las habilidades motrices (Ruiz, Mata y Moreno, 2007). Debido a la información del autor he elegido este contenido para realizar una propuesta de intervención que permita al alumnado de una clase de 2º de Educación Primaria explorar su potencial motor, desarrollar las competencias básicas, y que puedan llevarlas a cabo las habilidades motrices en diferentes contextos.

La propuesta curricular de la Educación Física valora el momento madurativo para proponer los contenidos, criterios y estándares que se tienen que percibir en cada etapa. En este caso la unidad didáctica va a dirigirse a una clase de segundo de Educación Primaria donde voy a trabajar sobre el manejo de objetos prestando especial atención en los lanzamientos, recepciones y a la ejecución de diferentes desplazamientos en situaciones de juego.

Es cierto que estas suelen trabajarse desde modelos muy técnicos de ejecución para conseguir llegar a las conductas motrices prefijadas. En mi caso voy a incluir esos modelos técnicos en diferentes juegos, dentro de sesiones basadas en el logro motor donde influye la competencia motriz (Ruiz, 2005). Trabajaré con juegos para que el alumnado participe activamente y los observadores podamos observar los estándares elegidos.

Utilizaré como instrumento de evaluación dos juegos, el primero será el juego de los diez pases para evaluar las habilidades con oposición, y el segundo será el juego del

reloj, para evaluar las habilidades sin oposición. La evaluación será individual para ver si alcanzan el estándar y si progresan, pero también se llevará a cabo una evaluación de la clase en general. Esta evaluación podrá llevarse a cabo porque voy a contar con dos observadores externos que con una lista de control podrán observar a cada alumno en dichas situaciones.

En esta justificación es importante destacar las competencias más significativas que los estudiantes del Título de Grado Maestro -o Maestra- en Educación Primaria deben desarrollar durante sus estudios. Esas competencias también influyen en la elaboración de los diferentes apartados del TFG, por eso muestro en la siguiente tabla las competencias, su aplicación y donde se ha atendido cada competencia en el TFG.

| Competencia | Aplicación | Apartados en el TFG |
|--|--|---|
| Competencia en poseer y comprender conocimientos de su área de estudio que se suelen encontrar apoyándose en libros de texto avanzados de la vanguardia de su campo de estudio, para el conocimiento y comprensión para la aplicación práctica de: | <ul style="list-style-type: none"> • Terminología educativa. • Características psicológicas, sociológicas y pedagógicas del alumnado en sus distintas etapas. • Objetivos, contenidos y criterios que conforman el currículo. • Técnicas de enseñanza-aprendizaje. • Rasgos estructurales del sistema educativo | <ul style="list-style-type: none"> • Marco teórico. • Trabajo previo a la propuesta de intervención |
| Competencia de aplicación de los conocimientos adquiridos en el trabajo de forma profesional, y que posean las competencias para resolver problemas y argumentar según el área de estudio. Es decir: | <ul style="list-style-type: none"> • Ser capaz de reconocer, planificar, llevar a cabo y valorar buenas prácticas de enseñanza-aprendizaje. • Ser capaz de analizar críticamente y argumentar sobre la toma de decisiones en contextos educativos. • Ser capaz de integrar la información y los conocimientos para | <ul style="list-style-type: none"> • Puesta en práctica de la propuesta de intervención. |

| | | |
|--|---|---|
| | <p>resolver problemas educativos, con procesos colaborativos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ser capaz de trabajar en conjunto con personas de otras áreas para crear una cultura de trabajo interdisciplinar. | |
| Competencia en el desarrollo de habilidades que formen a la persona titulada para: | <ul style="list-style-type: none"> • Ser capaz de interpretar datos derivados de las observaciones en contextos educativos. • Ser capaz de reflexionar sobre el sentido y la finalidad de la praxis educativa. • Ser capaz de utilizar procedimientos eficaces para buscar información, en fuentes primarias, secundarias o en la red. | <ul style="list-style-type: none"> • Marco teórico |
| Competencia para que los estudiantes puedan transmitir ideas, problemas y soluciones sobre: | <ul style="list-style-type: none"> • Habilidades de comunicación oral y escrita en el nivel C1. • Habilidades de comunicación oral y escrita, según el nivel B1, en una lengua extranjera. • Habilidades de comunicación a través de Internet. • Habilidades interpersonales. | <ul style="list-style-type: none"> • Puesta en práctica de la propuesta de intervención. |
| Competencia para el desarrollo de habilidades de aprendizaje para emprender estudios superiores con alto grado de autonomía, es decir: | <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de actuación de los conocimientos en el ámbito socioeducativo. • Adquisición de estrategias y técnicas de aprendizaje autónomo. • Conocimientos, comprensión y dominio de metodologías de autoaprendizaje. • Capacidad para iniciarse en la investigación. • Fomento del espíritu de iniciativa y de una actitud de innovación. | <ul style="list-style-type: none"> • Búsqueda de información del marco teórico. |
| Competencia que desarrolla el | <ul style="list-style-type: none"> • Fomento de valores | <ul style="list-style-type: none"> • Trabajo |

| | | |
|---|---|---|
| <p>compromiso ético como profesionales, potenciando la educación integral, con actitudes críticas y responsables, igualdad entre mujeres y hombres, igualdad de oportunidades, accesibilidad universal a las personas con discapacidad, este compromiso se concreta en:</p> | <p>democráticos, con especial incidencia en tolerancia, solidaridad, justicia, no violencia y conocimiento de los derechos humanos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento de la realidad intercultural y el desarrollo de actitudes de respeto. • Toma de conciencia sobre la igualdad de género. • Conocimiento de medidas que hagan efectivo la igualdad de oportunidades con personas con discapacidad. • Desarrollo de analizar críticamente y reflexionar sobre discriminación racial, contra la mujer, orientación sexual, o con discapacidad | <p>previo y puesta en práctica de la propuesta de intervención.</p> |
|---|---|---|

CAPÍTULO 2: OBJETIVOS

El principal objetivo de mi trabajo de fin de grado es diseñar una propuesta de intervención de habilidades motrices que se llevarán a cabo mediante juegos, con el fin de analizar si durante las sesiones el escolar va progresando y adquiriendo los aspectos que se trabajan sobre lanzamiento, recepción y desplazamiento, sin oposición o con oposición.

En relación con lo anterior voy a redactar una serie de objetivos que se intentarán alcanzar después de realizar este trabajo:

- Observar y analizar un incremento de ejecuciones efectivas de las habilidades de lanzamiento, recepción y desplazamiento en el juego de los diez pases, llevando a cabo una comparación de los tres momentos en los que se desarrollará.
- Verificar si los escolares tienen más acierto en la ejecución efectiva de las habilidades motrices de lanzamiento, recepción y desplazamiento sin oposición que con oposición.
- Participar de forma activa en los juegos de la unidad didáctica respetando a todos los escolares y el material.

CAPÍTULO 3: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

3.1 El concepto de habilidad motriz

El concepto de habilidad motriz difiere según las investigaciones que realiza cada autor. Gran cantidad de autores están de acuerdo con que la habilidad motriz es una acción que se adquiere por aprendizaje y que busca un objetivo motriz eficiente.

Las definiciones de los siguientes autores respaldan lo escrito en el párrafo anterior:

Son capacidades adquiridas por aprendizaje que pueden expresarse en conductas determinadas en cualquier momento en que sean requeridas con un menor o mayor grado de destreza. Por lo tanto, para ser hábil en alguna acción motriz, es necesario contar previamente con la capacidad potencial necesaria y con el dominio de algunos procedimientos que permitan tener éxito de manera habitual en la realización de dicha habilidad (Díaz Lucea, 1999, p.54)

Según Sánchez Bañuelos (2002) define la habilidad motriz como: “La competencia que tiene el individuo para resolver un problema motor dando una respuesta eficiente y económica para lograr el objetivo.” (p.141)

Las definiciones anteriores respaldan la unidad didáctica que he llevado a cabo con escolares de 2º de Educación Primaria, para que el alumnado trabaje las habilidades motrices con el objetivo de incrementar las ejecuciones efectivas en lanzamiento, recepción y desplazamiento.

3.2 Habilidades motrices básicas y específicas

La propuesta didáctica está dirigida a un alumnado de 2º de Educación Primaria, por ello voy a centrarme en las habilidades básicas, que para Batalla (2000) se fundamenta en:

Familias de habilidades, amplias, generales, comunes a muchos individuos (por tanto, no propias d una determinada cultura) y que sirven de fundamento para el aprendizaje posterior de nuevas habilidades más complejas, especializadas y propias de un entorno cultural concreto que son las específicas (p.11)

También es importante conocer la clasificación de este autor:



Tabla 1. Clasificación de las habilidades motrices básicas (elaboración propia a partir de Batalla 2000, p. 12)

A la clasificación anterior podemos añadir aspectos de la clasificación que realiza Díaz Lucea (1999) que también forman parte de la propuesta que se va a realizar:

- Espacio-corporales: donde el sujeto interactúa con su cuerpo en un determinado espacio.
- Instrumentales: el individuo interactúa con objetos.
- De cooperación y oposición: el individuo actúa junto con otros compañeros/as cooperando con ellos para oponerse a la acción de los demás.
- Estratégicas: El escolar utiliza de manera reflexiva y no mecánica los procedimientos pertinentes para la resolución más adecuada de un problema motriz.

De las dos clasificaciones anteriores voy a tratar de forma específica tanto el manejo y control de objetos, como el desplazamiento, en las situaciones que se han descrito.

Además de las habilidades básicas también existen las habilidades motrices específicas. De las habilidades específicas voy a exponer la definición de Freire (2000): “Un conjunto de acciones motricias, fundamentadas en las habilidades básicas, mediante las cuales la motricidad se puede expresar de diferentes formas en diferentes contextos” (p.333). Para Lucea (1999): “Los contextos en los que se llevan a cabo son deportivos, expresivos, actividades de la naturaleza, condición física, juegos tradicionales y bailes populares” (p. 63)

3.3 El lanzamiento como habilidad motriz

Wickstrom (1990) define el lanzamiento como: “Toda secuencia de movimientos que implique arrojar un objeto al espacio, con uno o ambos brazos, se clasifica, desde un punto de vista técnico, dentro de la categoría general de lanzamiento” (p.117). Este autor también distingue que en el grupo de edad seis años y medio en adelante se alcanza el patrón maduro de lanzamiento que se caracteriza fundamentalmente por un apoyo de piernas contralateral al lanzamiento y un alejamiento del móvil respecto a la dirección del lanzamiento lo que implica una torsión-distorsión del tronco. Es decir, un lanzamiento de forma coordinada.

La última de las clasificaciones es la que llevarán a cabo los escolares a los que va destinada la propuesta

Sánchez Bañuelos (2002) y Fernández García, Cecchini y Zagalaz (2002) se ponen de acuerdo para explicar las variables que afectan en el escolar a la hora de ejecutar el lanzamiento, tratando el ajuste perceptivo-motor, el ajuste según la ejecución, y la variable cognitivo-motriz. Voy a mostrar un cuadro con las anotaciones que más me interesan de estos dos autores.

| Variable | Características de las tareas |
|---------------------------|---|
| Ajuste perceptivo-motor | Correcta apreciación de trayectorias: <ul style="list-style-type: none"> • Horizontales • Verticales • Parábola |
| Variable de ejecución | Coordinación del movimiento para producir la velocidad adecuada, en la dirección deseada: <ul style="list-style-type: none"> • Diferente tamaño de la referencia • Diferente distancia de la referencia • Referencia fija o en movimiento Fernández García <i>et al.</i> , (2002) las diferencia en: <ul style="list-style-type: none"> • Bilaterales: cuando ambas partes del cuerpo trabajan de manera simétrica. • Lateral: cuando se realiza con una parte del cuerpo. • Predominio lateral: cuando el sujeto utiliza el lado del cuerpo con el que es más hábil. |
| Variable cognitivo-motriz | Decisión/Anticipación del momento de iniciar el movimiento: <ul style="list-style-type: none"> • Trayectorias alejándose • Trayectorias acercándose • Trayectorias desviadas lateralmente |

Tabla 2. Variables que influyen la dificultad de la habilidad de manejar móviles. (Elaboración propia a partir de Bañuelos 2002, p.156 y de Fernández García et al., 2002, p.83)

Hay muchas clasificaciones sobre los tipos de lanzamiento pero voy a definir los lanzamientos de distancia y precisión

Batalla (2000) define los lanzamientos de distancia como: “Lanzamientos que pretenden lanzar un objeto más o menos pesado, lo más lejos posible sin que la precisión sea un requerimiento a tener presente” (p.86). Para mejorar en este estilo, el objeto debe de adaptarse al escolar y crear situaciones diferentes de aprendizaje. Este autor también define los lanzamientos de precisión como: “pretender lanzar un objeto (normalmente de peso reducido) sobre un blanco determinado”. Es importante esta definición porque es una de las más utilizadas en situaciones de juego reales, como destaca en su libro sobre habilidades motrices.

3.4 La recepción como habilidad motriz

El tipo de recepción más estudiado ha sido el de atrapar la pelota de medio tamaño dirigida al pecho. En el comienzo de la Educación Primaria esta capacidad está relativamente bien desarrollada, siempre que el lanzamiento se realice de forma bastante precisa. Para ello Fernández García *et al.*, (2002) explica la recepción como “recoger, atrapar, controlar o despejar un objeto móvil con cualquier parte del cuerpo; para ello es preciso anticipar la trayectoria del móvil y ajustar a la misma los movimientos de los diferentes segmentos corporales” (p.84). Además de trabajar en este apartado, aunque no sea una recepción, la esquivas de móviles o habilidad para evitar que estos causen impacto en nuestro cuerpo. Me parece importante este aspecto porque sí que se trabaja en la unidad didáctica aunque no sea un estándar de evaluación.

Wickstrom (1990) centra la atención en que la recepción sea con la mano: “Orientación de las manos hacia el móvil con movimiento de acompañamiento del cuerpo,

amortiguación del móvil al contacto con las manos” (p.155), que en mi caso es lo que voy a proponer en todas las situaciones de juego.

| Variable | Características de las tareas |
|---------------------------|--|
| Ajuste perceptivo-motor | Correcta apreciación de trayectorias: <ul style="list-style-type: none"> • Desviaciones laterales • Desviaciones verticales Velocidad del móvil |
| Variable de ejecución | Posición del objeto <ul style="list-style-type: none"> • Objetos en movimiento • Objetos en estático |
| Variable cognitivo-motriz | Decisión/Anticipación del momento de iniciar el movimiento: <ul style="list-style-type: none"> • Trayectorias alejándose • Trayectorias acercándose • Trayectorias desviadas lateralmente |

Tabla 3. Variables que influyen la recepción de móviles. (Elaboración propia a partir de Fernández García et al., 2002, p.84)

3.5 El desplazamiento como habilidad motriz

“Consideramos un desplazamiento a toda progresión de un punto a otro del espacio utilizando como medio el movimiento” (Díaz Lucea, 1999, p.132).

Diversos autores tratan de forma muy extensa el desplazamiento, elaborando información sobre el tipo de desplazamiento, decisiones espaciales, energía utilizada.

Pero voy a prestar atención a los aspectos que desde el punto de vista didáctico cobran más importancia en las situaciones de juego colectivo.

| | |
|---|---|
| Intencionalidad educativa | <ul style="list-style-type: none"> • Velocidad • Sentido de la carrera • Ritmo en desplazamiento • Diferentes apoyos |
| Desplazamiento | <ul style="list-style-type: none"> • Forma de desplazamiento • Ubicación y lugar de desplazamiento |
| Decisiones sobre el momento de comenzar, modificar o culminar la acción de correr | <p>Tareas que impliquen la toma de decisiones en alguno de los aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sobre el ritmo a imprimir • Sobre el momento conveniente para modificar el ritmo • Sobre el momento para empezar a parar • Sobre el momento en que se debe variar el desplazamiento |
| Decisión sobre el espacio | <p>Tareas que supongan la toma de decisión sobre el tipo de desplazamiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dirección que se imprime a la |

| | |
|--|---|
| | <p>carrera</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cambios de desplazamiento • Recorrido a utilizar para resolver la situación planteada |
|--|---|

Tabla 4 .Variables que influyen en el desplazamiento. (Elaboración propia a partir de Fernández García et al., 2002, Sánchez Bañuelos 2002 y Díaz Lucea 1990)

3.6 Fases del aprendizaje de una habilidad motriz

Marteniuk (1976) basa la ejecución motriz en tres mecanismos, como el perceptivo, el de decisión y el de ejecución.

- Mecanismo perceptivo: donde identifica e integra los datos sensoriales que proceden del entorno y también del propio sujeto. Las informaciones del entorno son enviadas al mecanismo de decisión, pero también son guardadas en la memoria. Gracias a esto, los procesos perceptivos pueden identificar e interpretar estímulos, comparando los datos presentes con los almacenados. Durand (1988) la nombra fase de edificación y añade que el resultado de la fase es que la habilidad no es conseguida. Meinel y Schnabel (1988) utilizan el nombre de desarrollo de coordinación gruesa y además trata que las tareas son desarrolladas en espacios muy favorables.
- El mecanismo decisional: Hace referencia al proceso de decisión interno que tiene lugar antes de ejecutar cualquier tarea motora, proceso que no siempre es consciente y que fundamentalmente en él se plantea cual es el problema y las posibles soluciones al mismo problema. Esto significa que una vez abstraídas las propiedades del ambiente, el sujeto elige de entre aquellas respuestas que tiene almacenadas, las más ajustada a la situación concreta en que se encuentra. Meinel

y Schnabel (1988) añade que la tarea se desarrolla de forma eficaz en un contexto favorable.

- El mecanismo de ejecución: Es el encargado de la realización del movimiento, de este mecanismo depende que el resultado este de acuerdo con el propósito de la tarea motriz. Una vez escogida la respuesta motora es necesario programar su ejecución. De ello se encarga este mecanismo efector o de ejecución, el cual es el encargado de definir las condiciones específicas de aplicación del programa motor escogido.

Durand (1988) dividiría en dos este apartado diferenciando la fase de automatización donde el escolar está en el momento en el que puede realizar la habilidad trabajada pero con dificultades debido a la falta de coordinación y de eficacia en la acción. Y la segunda sería la fase de ajuste, cuando el escolar consigue realizar la habilidad salvando los problemas anteriores. Meinel y Schnabel (1988) no duda de que la tarea se desarrolla con seguridad incluso en situaciones difíciles y variadas.

La interacción de estos autores hace que comprendamos de forma muy visual y sencilla las diferentes etapas para la adquisición de una habilidad motriz.

Todas las fases son necesarias y desde la Educación Física tenemos que tenerlas en cuenta para saber que el escolar tiene que pasar por todas ellas y que cada uno tendrá un ritmo de aprendizaje diferente. También me llama la atención de Meinel y Schnabel (1988) que remarca la necesidad de que no hay que quedarse en el aprendizaje de la habilidad, sino que el alumno/a tiene que saber llevarla a cabo en diferentes contextos y situaciones. Para llegar a esto es necesario el trabajo de las habilidades de forma amplia y motivante como se va a trabajar en la unidad didáctica.

3.7 El juego como medio de aprendizaje (juego modificado)

Mi propuesta es desarrollar las habilidades motrices previamente dichas en un contexto de juego porque no necesito un entorno deportivo para llevarlo a cabo. Entendiendo como juego: “Una actividad que responde a la demandas de la sociedad en la que viven los niños y de la que deben llegar a ser miembros activos” (Lleixa, Flecha y Puigvert, 2002, p.69). Añadiendo: “El factor de desarrollo global (cognitivo, afectivo, social y motriz) y de autorrealización personal” (García López, 2000, p.13). Además de que las características más significativas del juego son: placentero, natural y motivador, voluntario, mundo aparte, creador, expresivo, socializador.

Cobra importancia dentro de mi propuesta los juegos modificados (Ruiz Omeñaca, 2014) que tienen como principal característica la flexibilidad, porque se pueden adaptar según los objetivos que marque el maestro con dicho juego, por ejemplo, mi objetivo con el juego de los diez pases es que progresen en lanzamiento, recepciones y desplazamientos, pero también se pueden trabajar otros contenidos como la cooperación entre otros.

Una agrupación muy interesante de los juegos según su estructura y su lógica es la de Almond (1986)

- Juegos de blanco o diana (golf, bolos...), donde el objetivo es que el móvil alcance un lugar, en el menor número de intentos posibles.

Dentro de este estilo, podemos hacer referencia a juegos de lanzamiento a un blanco fijo, que realizaremos en la propuesta dos juegos con aros de este estilo.

- Juegos de campo y bate (béisbol, cricket,...) donde un equipo lanza el móvil dentro de un espacio, con la intención de atrasar el máximo posible su devolución por parte del otro grupo.

- Juegos de cancha dividida o de muro (tenis, voleibol, bádminton, pelota, frontenis...) que consisten en lograr que el móvil caiga en el espacio compartido o campo del oponente. Este tipo de juegos también los pondré en práctica con el juego de “La vela”, que está explicado en la unidad didáctica.
- Juegos de invasión (fútbol, baloncesto...) en los que cada equipo trata de alcanzar su respectiva zona de marca con el móvil al tiempo que los miembros del otro equipo tratan de impedirlo y de recuperar el móvil. En el propuesta se realizará el juego de los diez pases y diferentes posesiones que tienen la misma lógica que los de invasión pero el espacio es compartido y no tienen cada uno su campo.

3.8 Evaluación de las habilidades motrices

Fernández García, Gardoqui y Sánchez Bañuelos (2007) en su estudio sobre las habilidades motrices de desplazamiento, giros y manejo de móviles evalúan dichas habilidades a partir de una lista de tareas. Es decir, si la tarea que se propone son los desplazamientos, evalúa las tareas directamente relacionadas con la ejecución de esta habilidad motriz mediante unas listas de control. También a la hora de evaluar construye escalas de valoración que dividen las tareas según la dificultad en cinco niveles. Después presentan estas evaluaciones en gráficos para poder observarlos y trabajarlos de forma más visual y ordenada.

Salvando las diferencias, he orientado mi evaluación en estos autores y voy a llevar a cabo una lista de control con los lanzamientos, recepciones y desplazamientos realizados de forma correcta, para después contabilizarlos, y elaborar un gráfico donde se vea la evaluación y el progreso de cada alumno y de la clase en general. También he

tenido en cuenta los intervalos a la hora de llevar a cabo la evaluación, pero en mi caso los he dividido tan solo en tres niveles.

Otro autor que apoya la utilización de listas de control como instrumento de evaluación es Díaz Lucea (1999) que las define como:

Frases referidas a conductas, acciones, comportamientos cuya presencia o ausencia se comprobará mediante una observación sistemática y metódica. Se trata de anotar al de cada una de las frases la presencia o ausencia de la citada conducta o comportamiento. Básicamente consiste en anotar sí o no en cada una de las frases que conforman la lista de control (p.126)

Para poder realizar la observación con más certeza me apoyaré en dos observadores externos para extraer los datos que resulten de la actividad. Fraile (1995) apoya en el trabajo sobre su tesis doctoral la presencia de observadores externos que tomen nota de todo lo que sucede en el aula, aportando una información de gran interés para el estudio que se está realizando, y para analizar la interacción profesor-escolar y entre los propios alumnos.

3.9 Evolución del planteamiento práctico según diferentes autores

Para tratar de la mejor forma los juegos y actividades propuestos en el diseño he trabajado con diferentes modelos y técnicas de enseñanza.

La instrucción directa Sánchez Bañuelos (2002) la divide en dos fases. La primera fase es la de información inicial o referencia donde voy a comenzar con actividades de lanzamiento a blanco fijo para que comiencen a adquirir la habilidad de pases. En esta primera fase es muy importante el mensaje inicial del profesor y la respuesta del estudiante.

En la segunda fase el escolar tiene que mejorar la tarea reduciendo las diferencias con lo que realmente hay que hacer. En esta fase es importante la respuesta del estudiante, el feedback de este y el del profesor.

Otro modelo que se va a aplicar va a ser el de la resolución de problemas que como indica Sánchez Bañuelos (2002, p.219) tiene que seguir unos pasos determinados:

- Dar tiempo a que la actividad del estudiante represente una búsqueda significativa.
- Feedback propio del estudiante continuado a través de su búsqueda.
- Si la búsqueda ha tenido un resultado satisfactorio el profesor se lo comunica así al estudiante.
- Si la búsqueda no ha tenido un resultado satisfactorio el profesor indica una nueva.

También se llevará acabo el aprendizaje significativo porque las actividades están planteadas con un grado de dificultad adecuado al alumnado que según Díaz Lucea (1999): “Este aprendizaje estimula una necesidad en los alumnos y se incorpora a las estructuras de conocimiento que estos ya poseen” (p.89). Por eso el profesor en este caso no es el protagonista sino que es el alumno.

Otro punto importante es el aspecto motivacional como indica Batalla (2000):

Porque el aprendiz debe ver el sentido de lo que está aprendiendo, debe sentirse capaz de aprender, el profesor debe informar de forma correcta, sencilla y clara de lo que se está trabajando, crear un ambiente armónico y positivo, por último procurar que las actividades sean variadas y divertidas (p.30)

CAPÍTULO 4: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

4.1 Diseño metodológico

La primera fase de la propuesta de investigación ha sido la búsqueda de información sobre habilidades motrices, para respaldar el marco teórico con autores que hayan estudiado este ámbito. Para ello he contado con diferentes herramientas de trabajo como Google Academy, artículos en Dialnet, diferentes libros de la biblioteca y tesis de profesores de la mención de Educación Física.

Después de buscar información y de revisar distintos autores como Batalla, Díaz Lucea y Sánchez Bañuelos entre otros, he investigado y analizado más autores que tenían que ver con mi tema. Después de recopilar toda la información comencé a elaborar el marco teórico utilizando a diversos autores para contrastar el contenido. Durante este tiempo y paralelamente al Prácticum II, lleve a cabo la propuesta previamente elaborada sobre “El juego de los diez pases”, como aprendizaje de las habilidades básicas de lanzamiento, recepción y desplazamiento para que el alumnado progrese en dichas habilidades, y para analizar los resultados que previamente he observado con las actividades evaluadas. Para evaluar las actividades he utilizado una lista de control para extraer información de cada alumno, además de contar con la ayuda de observadores externos que también me ayudaban en esta labor y en otras, como observar la interacción profesor-alumno y viceversa además de escribir los sucesos más notorios que surgían durante la sesión.

La propuesta de intervención se ha llevado a cabo entre el 20 de Mayo y el 3 de Junio en la clase de 2ºA del CEIP Cardenal Mendoza.

4.2 Propuesta de intervención

4.2.1 Descripción

Esta unidad didáctica está dirigida a trabajar las habilidades del lanzamiento, recepción y desplazamiento en diferentes juegos durante las sesiones, con el fin de observar y analizar el progreso del alumnado en las anteriores habilidades. He creado esta unidad para que el alumnado experimente y progrese en estas habilidades fundamentales porque son esenciales para mejorar motrizmente en distintas situaciones tanto en Educación Física, como en actividades deportivas que se realicen fuera del aula.

Para trabajar estas tres habilidades se propone una unidad didáctica dividida en cinco sesiones, con el fin de trabajarlas para ponerlas en práctica en el juego de los diez pases, que me servirá como actividad de evaluación. Otra actividad de evaluación será el juego de “El reloj” donde analizaré las mismas habilidades pero sin oposición.

4.2.2 Contexto

La unidad se llevara a cabo en la clase de 2º A del colegio Cardenal Mendoza. El colegio cuenta con gran cantidad de población extranjera y en concreto esta clase con 9 alumnos de los 18 totales.

En relación a los recursos, materiales y espacios en el contexto de la Educación Física, la propuesta se va a realizar integra en la sala de psicomotricidad que es lo suficientemente amplia para llevar a cabo la propuesta con escolares de segundo.

Además, hay dos cuartos de material para Educación Física que disponen de balones y pelotas de diferentes deportes, conos, setas, ladrillos, aros y petos.

Centrándome en el curso de 2º A, mi clase de referencia, tiene 18 alumnos de los cuales 9 son extranjeros. Las nacionalidades que conviven en esta clase son, árabes, brasileños, cubanos, chinos, alemanes y estadounidenses. En cuanto al número de niños son 10 y el

de niñas es 8. Es importante destacar la presencia de un alumno que repitió 1º el año pasado pero que no se le aplica adaptación curricular.

Hay varios casos con dificultad de aprendizaje ya que hay 3 alumnos que van a educación compensatoria y 1 alumno con la especialista de audición y lenguaje. Pero no es necesaria ninguna adaptación específica en el área de Educación Física.

La convivencia en clase es buena y existe un clima adecuado para realizar las actividades.

4.2.3 Actividades de enseñanza-aprendizaje

En la siguiente tabla se muestran las cinco sesiones que se van a llevar a cabo en la propuesta de intervención.

| Sesiones | Nombre de la sesión | 1ª Actividad | 2ª Actividad | 3ª Actividad |
|---------------------------|--|---------------------------|-------------------------|--|
| Sesión 1 17/04 | El juego de los 10 pases | El juego de los 10 pases. | | |
| Sesión 2 19/04 | Aprendamos a pasar | Pases por parejas. | Balón-aro | Posesión 8vs2 |
| Sesión 3 20/04 | Soy capaz de dársela a mi compañero/a | Los aros | El reloj | |
| Sesión 4 26/04 | Dominamos la pelota en equipo | La vela | Pato mareado | Posesión en igualdad con comodines fuera |
| Sesión 5 27/04 | ¿Cuánto hemos aprendido? | Posesión con comodines | Juego de los diez pases | |

Además considero conveniente adjuntar una tabla con la relación de las actividades con los estándares, contenido y el criterio de cada una de ellas.

| Actividades | Criterios de evaluación | Contenidos | Estándares de evaluación |
|--------------------------------|--------------------------------|-------------------|-----------------------------------|
| 1. Los aros | 1.1 | 1 | 1.1.1, 3.1.1, 3.1.2 |
| 2. Balón-aro | 1.1 | 1 | 1.1.1,3.1.1,3.1.2 |
| 3. Pases por parejas | 1.1 | 1 | 1.1.1, 1.1.2, 3.1.1, 3.1.1,3.1.2 |
| 4. El reloj | 1.1 | 1 | 1.1.1, 1.1.2, 1.1.3, 3.1.1, 3.1.2 |
| 5. La vela | 2.1 | 2 | 2.1.1, 2.1.2, 2.1.3, 3.1.1, 3.1.2 |
| 6. Pato mareado | 2.1 | 2 | 2.1.1, 2.1.2, 2.1.3, 3.1.1, 3.1.2 |
| 7. Posesión con comodines | 2.1 | 2 | 2.1.1, 2.1.2, 2.1.3, 3.1.1, 3.1.2 |
| 8. Posesión en igualdad | 2.1 | 2 | 2.1.1, 2.1.2, 2.1.3, 3.1.1, 3.1.2 |
| 9. Posesión en superioridad. | 2.1 | 2 | 2.1.1, 2.1.2, 2.1.3, 3.1.1, 3.1.2 |
| 10. El juego de los diez pases | 2.1 | 2 | 2.1.1, 2.1.2, 2.1.3, 3.1.1, 3.1.2 |

La relación de los números del cuadro de actividades se puede comprobar en la página 46 de este documento.

4.3 Evaluación del aprendizaje con instrumentos y criterios de evaluación.

La forma de evaluación de esta unidad será a través de una lista de control con los estándares que se quieren observar, para ello cada observador externo tendrá una lista de control con los diferentes escolares que tienen que visualizar. Tras haber finalizado la sesión me entregarán la lista de control y yo pasaré a analizar los resultados de cada alumno, y del grupo completo, mediante tablas y gráficos. Los instrumentos de evaluación se llevarán a cabo en el juego de los diez pases y en el juego del reloj, con el fin de observar las habilidades motrices con oposición y sin oposición.

La valoración de las listas de control será entre 1 y 5.

- Con menos de 3 puntos el estándar no está alcanzado.
- 3 y 4 puntos el estándar es superado.
- 5 puntos es la valoración máxima.

Al haber tres momentos de evaluación, veremos que alumno ha mejorado, y me quedaré con la puntuación más alta de las tres, a la hora de evaluar. Además los tres momentos de evaluación me sirven para valorar si el grupo ha mejorado o no lo ha hecho.

En cuanto a los estándares del respeto a las reglas y a los compañeros, se evaluarán con la observación directa que describo en los narrados de sesión, de donde extraigo la información a partir de mi diario de campo y el de los observadores externos. Para saber si alcanzan o no el estándar, después de finalizar la unidad realizaré un conteo de las veces que cada alumno haya tenido alguna llamada de atención por mal comportamiento o incumplir las normas. En el momento que dicho escolar tenga 5 llamadas de atención por faltar el respeto a algún compañero/a o no cuidar el material, el escolar no alcanzará el estándar.

| NOMRES | ESTÁNDAR | | Número máximo de pases: |
|-----------------|----------|---------------------|--------------------------|
| | | Lanza correctamente | Recepciona correctamente |
| SUJETO 1 | xxxxx | xxxx | x |

| NOMRES | ESTÁNDAR | | |
|--------|-----------------------------------|--|---|
| | Lanza correctamente sin oposición | Recepciona correctamente sin oposición | Realiza desplazamientos efectivos sin oposición |

| | | | |
|-----------------|-------|------|---|
| SUJETO 1 | XXXXX | XXXX | X |
|-----------------|-------|------|---|

| NOMBRE/ CONDUCTA | Respeto a los compañeros/as durante la sesión. | | Trabaja de buen modo con el material. | |
|-----------------------------|---|----|--|----|
| | SI | NO | SI | NO |
| SUJETO 1 | X | | X | |

4.3.1 Evaluación, análisis e interpretación de los resultados

Evaluación de los estándares

- 1. Lanza de forma coordinada y acierta a un blanco fijo en estático y en movimiento sin oposición.**
- 2. Recepciona la pelota tras pase del compañero desde una distancia de 5 metros sin oposición.**
- 3. Realiza desplazamientos efectivos sin oposición**

Para evaluar estos tres estándares he utilizado el juego de “El reloj”. Tras realizar dos sesiones con diferentes juegos que trabajan este estándar como: pases por parejas, balón-aro y los aros, evalué con dicho juego anteriormente los estándares.

Todos los escolares superan los estándares, pero a continuación voy a especificar las puntuaciones de cada uno.

Los sujetos que tienen la máxima puntuación en los tres estándares son:
1,2,3,4,5,6,10,12,13,15,16,17,18

1. Lanza de forma coordinada y acierta a un blanco fijo en estático y en movimiento sin oposición.

Sujeto 8 y 11 con 4 puntos en lanzamiento.

- Recepciona la pelota tras pase del compañero desde una distancia de 5 metros sin oposición.

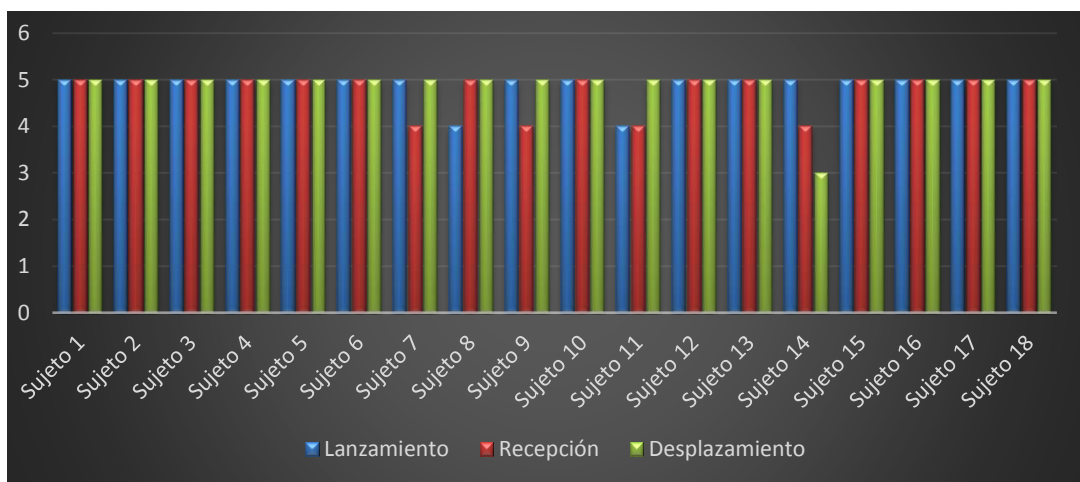
Sujeto 7, 9,11 con 4 puntos en recepción.

Sujeto 14 con 3 puntos en recepción.

- Realiza desplazamientos efectivos sin oposición

Sujeto 14: en desplazamiento

La siguiente tabla muestra los resultados descritos anteriormente:



4. Pasa de forma efectiva a un compañero en situación de juego

5. Recepciona de forma efectiva un pase con oposición

6. Realiza desplazamientos efectivos tácticamente en juegos

- Pasa de forma efectiva a un compañero en situación de juego.

Los sujetos que alcanzan la máxima puntuación en el estándar son: 1, 2, 4, 5, 6, 9, 11, 13, 14,18.

Los sujetos que logran el estándar con 3-4 puntos son: 7, 8, 10, 12, 15, 16,17

5. Recepciona de forma efectiva un pase con oposición.

Los sujetos con máxima puntuación en el estándar son: 4, 5, 6, 11, 13, 14,18

Los sujetos que logran el estándar con 3-4 puntos son: 1, 2, 7, 8, 9, 10, 12, 15, 16,17

Los sujetos que no logan el estándar son: 3

6. Realiza desplazamientos efectivos tácticamente en juegos

Los sujetos que alcanzan el estándar con la máxima puntuación son: 4, 5, 6, 11, 13, 14, 16,18.

Los sujetos que alcanzan el estándar con 3-4 puntos son: 2, 7, 8, 10,15.

Los sujetos que no alcanzan el estándar son: 1, 3, 10, 12,17.

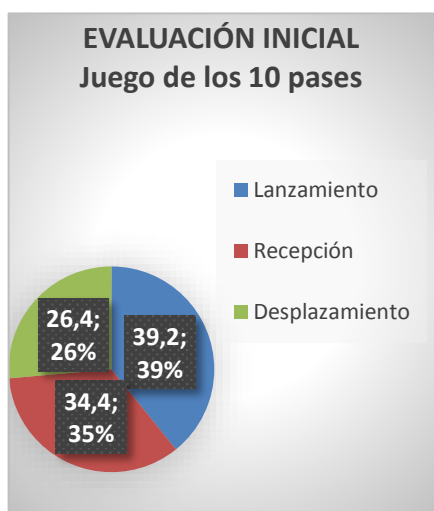
En la tabla siguiente muestro los datos descritos anteriormente.

| EL JUEGO DE LOS DIEZ PASES | | | | | | | | | |
|-----------------------------------|-------------|---|---|-----------|---|---|----------------|---|---|
| | Lanzamiento | | | Recepción | | | Desplazamiento | | |
| | I | M | F | I | M | F | I | M | F |
| Sujeto 1 | 1 | 5 | 5 | 0 | 4 | 3 | 0 | 2 | 2 |
| Sujeto 2 | 3 | 5 | 5 | 2 | 4 | 4 | 1 | 3 | 3 |
| Sujeto 3 | 0 | 3 | 2 | 0 | 1 | 1 | 0 | 2 | 2 |
| Sujeto 4 | 2 | 5 | 5 | 1 | 4 | 5 | 1 | 4 | 5 |
| Sujeto 5 | 4 | 5 | 5 | 3 | 5 | 5 | 3 | 5 | 5 |
| Sujeto 6 | 2 | 5 | 5 | 3 | 5 | 5 | 0 | 5 | 5 |
| Sujeto 7 | 1 | 3 | 3 | 0 | 2 | 3 | 0 | 1 | 3 |
| Sujeto 8 | 4 | 2 | 2 | 4 | 2 | 2 | 3 | 0 | 1 |
| Sujeto 9 | 4 | 5 | 4 | 3 | 3 | 4 | 2 | 1 | 3 |
| Sujeto 10 | 3 | 1 | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 | 0 | 2 |
| Sujeto 11 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 3 | 5 |

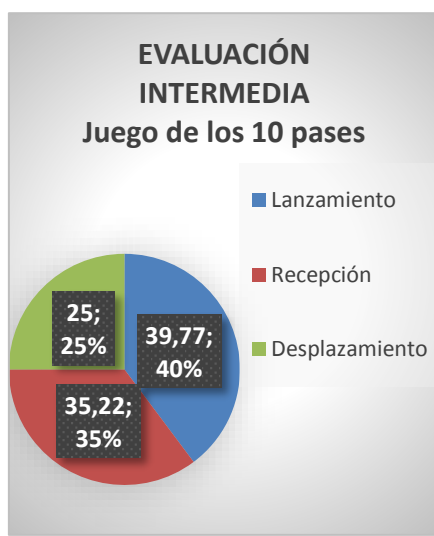
| | | | | | | | | | |
|------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Sujeto 12 | 1 | 3 | 2 | 1 | 3 | 2 | 0 | 1 | 1 |
| Sujeto 13 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 2 | 3 |
| Sujeto 14 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 3 | 4 |
| Sujeto 15 | 4 | 1 | 3 | 4 | 1 | 3 | 3 | 1 | 2 |
| Sujeto 16 | 0 | 4 | 2 | 0 | 4 | 1 | 0 | 5 | 2 |
| Sujeto 17 | 1 | 3 | 3 | 1 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| Sujeto 18 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 5 | 5 |

I*Evaluación Inicial, M*Evaluación Intermedia, F*Evaluación final

Además de evaluar los estándares con la tabla anterior, quiero presentar 3 gráficos sobre la evolución general de la clase en torno al juego de los diez pases realizado en la primera sesión, pasando por la segunda sesión y finalizando en la última.



- Número de pases seguidos: 6
- Lanzamientos totales efectivos: 49
- Recepciones totales efectivos: 44
- Desplazamientos totales efectivos: 33
- Total de acciones efectivas: 125



- Número de pases seguidos: 10
- Lanzamientos totales efectivos: 70
- Recepciones totales efectivos: 62
- Desplazamientos totales efectivos: 44
- Total de acciones efectivas: 176



- Número de pases seguidos: 10
- Lanzamientos: 60
- Recepciones: 60
- Desplazamientos: 55
- Total acciones acertadas: 175

Los gráficos muestran el progreso de la clase en cuanto al total de acciones acertadas que aumenta de la sesión 1 a la sesión 3. También aumenta tanto lanzamientos, recepciones como desplazamientos.

El número de pases seguidos de los equipos también aumenta de la sesión 1 que fueron 6 pases a la sesión 3 que alcanzan los 10.

Destacar el aspecto del desplazamiento que es el estándar más costoso para los escolares, ya que ha sido el más negativo en la evaluación. Aunque haya sido en el que los escolares más han errado, el gráfico nos muestra que a nivel global es el que más ha mejorado respecto a los progresos de las otras dos habilidades.

7. Cumple las reglas de las actividades.

8. Respeta a los compañeros/as durante la sesión.

Estos estándares se evalúan con las observaciones externas, tanto las mías como la de mi compañera que he descrito en el narrado de sesión. El alumno que haya incumplido 5 veces este estándar no lo habrá superado.

| NOMBRE/ CONDUCTA | Respeta a los compañeros/as durante la sesión. | | Trabaja de buen modo con el material. | |
|---------------------|--|----|---------------------------------------|----|
| | SI | NO | SI | NO |
| | | | | |

| | | | | |
|------------------|--|---|--|--|
| SUJETO 2 | | 3 | | |
| SUJETO 3 | | 2 | | |
| SUJETO 4 | | 1 | | |
| SUJETO 6 | | 1 | | |
| SUJETO 8 | | 2 | | |
| SUJETO 9 | | 2 | | |
| SUJETO 11 | | 1 | | |

Los escolares que más se les ha llamado alguna vez la atención son: Sujeto 6, Sujeto 4, Sujeto 9 (2), Sujeto 3 (2), Sujeto 16, Sujeto 2 (3), Sujeto 8 (2), Sujeto 11. Por lo tanto toda la clase supera este estándar.

CAPÍTULO 5: CONCLUSIONES, LIMITACIONES Y REFLEXIÓN

En este apartado voy a exponer las conclusiones finales en relación a los objetivos planteados. También trato diferentes aspectos del trabajo para finalizar con una reflexión.

5.1 Conclusiones

Llegados hasta aquí y habiendo reflexionado sobre todo el trabajo, es el momento de analizar si los objetivos propuestos se han cumplido.

El primer objetivo “observar y analizar un incremento de ejecuciones efectivas de las habilidades de lanzamiento, recepción y desplazamiento en el juego de los diez pases, llevando a cabo una comparación de los tres momentos en los que se desarrollará” considero que este ha sido cumplido en el grupo clase debido a que en los diagramas realizados se observa que hay un incremento de acciones efectivas y que el número de pases ha aumentado respecto a la primera sesión.

| | Evaluación inicial | Evaluación intermedia | Evaluación final |
|--|---------------------------|------------------------------|-------------------------|
| Nº de pases seguidos | 6 | 10 | 10 |
| Lanzamientos efectivos totales | 49 | 70 | 60 |
| Recepciones efectivas totales | 44 | 62 | 60 |
| Desplazamientos efectivos totales | 33 | 44 | 55 |
| Total de acciones efectivas | 125 | 176 | 175 |

Individualmente voy a especificar los sujetos que incrementan las acciones efectivas desde la evaluación inicial hasta la final (esto no tiene que ver con si alcanza o no el estándar, porque eso está evaluado en el punto de evaluación de la unidad didáctica)

A nivel individual alcanzan el objetivo de incrementar las acciones efectivas en lanzamiento los sujetos: 1,2,3,4,5,6,7,11,12,13,16,17,18.

Los sujetos que no aumentan las acciones efectivas son: 8, 9, 10, 14,15.

En cuanto a la habilidad de recepción alcanzan el objetivo de incrementar las acciones efectivas en lanzamientos los sujetos: 1,2,3,4,5,6,7,9,11,12,16,17,18.

Los sujetos que no aumentan las acciones efectivas son: 8, 10, 13, 14, 15.

Respecto a la habilidad de desplazamiento los sujetos que incrementan esta habilidad de forma efectiva son: 1,2,3,4,5,6,7,9,11,12,16,18.

Los sujetos que no aumentan las acciones efectivas son: 8, 10, 13, 14, 15, 17.

En resumen, hay 13 sujetos que aumentan las acciones efectivas en cada habilidad, y hay 5 sujetos que no lo hacen, debido a que las igualan o están un punto por debajo. Es

decir, este objetivo esta conseguido de forma grupal al cien por cien, pero de forma individual hay cinco sujetos que no permiten lograr este objetivo en su totalidad.

Utilizo el juego de los diez pases como juego modificado porque Ruíz Omeñaca (2014) escribe sobre que los juegos modificados son muy flexibles y se pueden adaptar según los objetivos que marque el maestro, en mi caso era la observación del lanzamiento, recepción y desplazamiento.

En segundo lugar el objetivo “verificar si los escolares tienen más acierto en la ejecución efectiva de las habilidades motrices de lanzamiento, recepción y desplazamiento sin oposición que con oposición” se cumple en los sujetos 1,2,3,4,5,6,10,12,13,15,16,17,18 que obtienen la máxima puntuación en las tres habilidades en el juego del reloj, por lo tanto aseguran tener igual o más acierto sin oposición que con oposición.

Lanzamiento sin oposición: el sujeto 8 obtiene 4 puntos sin oposición como con oposición. El sujeto 11 tiene 4 puntos sin oposición y 5 puntos con oposición.

Recepción sin oposición: el sujeto 7 tiene 4 puntos sin oposición y 3 con oposición. El sujeto 9 tiene 4 puntos sin oposición y con oposición. El sujeto 11 tiene 5 puntos con oposición y 4 puntos sin oposición. El sujeto 14 tiene 3 puntos sin oposición y 5 con oposición.

Desplazamiento sin oposición: el sujeto 14 tiene 3 puntos sin oposición y 5 con oposición

El sujeto 8 obtiene 4 puntos tanto con oposición como sin oposición.

En resumen, salvo los sujetos 8, 11, 14, que en alguna habilidad tienen más puntuación con oposición que sin ella, el grupo mayoritario de 15 sujetos tiene más acierto sin

oposición que con oposición. Por tanto concluyo que el segundo objetivo no se logra al cien por cien, pero si en su inmensa mayoría, debido a los tres sujetos que no alcanzan este objetivo.

Para verificar si tienen más acierto me baso en las listas de control de Fernández García, Gardoqui y Sánchez Bañuelos (2007) que realizaron un estudio sobre habilidades motrices donde para evaluar dichas habilidades, trabajaban con una lista de tareas o lista de control para luego realizar gráficos y distinguir la evaluación de cada alumno.

Para finalizar el último objetivo “participar de forma activa en los juegos de la unidad didáctica respetando a todos los escolares y el material” se ha cumplido por parte de todo el alumnado debido a que el estándar te dejaba tener cinco llamadas de atención y ningún escolar las ha sobrepasado. El sujeto 2, tiene 3 llamadas de atención, los sujetos 3, 8, 9 tienen 2 llamadas de atención y los sujetos 4, 6, 11 tienen una llamada de atención.

Una autora como Blández (2005) trata el juego como algo que fomenta valores educativos positivos y de interrelación entre el alumnado en clase. Además de que en este rango de edad es muy importante que se cumpla este objetivo y que sigan las pautas que da el maestro tanto de la actividad como del material.

Después de llevar a cabo la propuesta, analizarla y aportar los resultados que se han abstraído de esta, se puede concluir que:

- Se puede llevar a cabo una propuesta basada en juegos motrices para la mejora de la competencia motriz del alumnado de 2º de Educación Primaria.

- El juego de los diez pases, y el juego del reloj son muy útiles para utilizarlos como herramienta de evaluación de las habilidades motrices de lanzamiento, recepción y desplazamiento con oposición y sin oposición respectivamente.
- Los escolares de 2º de Educación Primaria apenas tienen complicaciones en las habilidades motrices trabajadas sin oposición.
- De las habilidades motrices llevadas a cabo las más costosas para el alumnado de este nivel son los desplazamientos ya que les cuesta mucho trabajo desplazarse sin la pelota.
- El alumnado en general es respetuoso tanto con el material como con los compañeros.

Esto conlleva que es necesario trabajar estas habilidades motrices de 2º de Educación Primaria mediante el juego, para desarrollarlas y mejorarlas progresivamente. En particular la de desplazamiento que es la más costosa para el alumnado.

5.2 Limitaciones

Desde mi punto de vista, lo que más costoso me ha parecido es el cómo evaluar, es cierto que conocemos de forma teórica distintos instrumentos de evaluación pero a la hora de ponerlos en práctica y analizar los datos me ha resultado complicado. Este hecho se debe a que apenas hemos diseñado y puesto en práctica evaluaciones a grupos de escolares, y esto hace que los instrumentos de evaluación diseñados no sean de gran calidad. Cuando la evaluación es uno de los apartados más importantes del docente porque es la que te refleja los progresos del alumnado y la que te va a hacer reflexionar sobre que se ha hecho bien y que es lo que se puede mejorar.

Otro aspecto que me hacía reflexionar cuando construía la unidad didáctica fue si el alumnado iba a ser capaz de realizar las actividades, de tal manera que los observadores

externos pudiésemos recopilar información para proceder a la evaluación de las habilidades. Pero mediante la puesta en práctica de las sesiones, esa preocupación fue disipándose porque les observaba hábiles para realizar lo planificado.

Para finalizar es cierto que el número de sesiones era limitado para observar grandes cambios en el alumnado, porque con 5 sesiones se pueden observar cambios pero con un número mayor de estas, podría haber experimentado con más juegos y podía haber sacado más conclusiones.

5.3 Reflexión final

En este último apartado quiero realizar una valoración del tfg desde que comencé a llevarlo a cabo.

Para un estudiante del grado en Educación Primaria este trabajo es el más importante y complicado de la carrera porque es muy novedoso para nosotros, debido a que no estamos acostumbrados a la investigación, y esto hace que el trabajo sea costoso y lento. Pero todo esto hace que aprendas acciones que se realizan constantemente en el mundo de la investigación educativa, y de cuáles son los pasos para llevar una a cabo.

Es de verdadera importancia expresar que este laborioso trabajo me ha ayudado a aprender y reforzar aspectos teóricos que durante la carrera nos han ido transmitiendo. En mi caso en el ámbito de las habilidades motrices, el cual siempre me ha llamado la atención y durante este tiempo he ido informándome sobre diversos aspectos.

En cuanto a los apartados del trabajo también es destacable uno de los primeros puntos como es el marco teórico, que es un apartado con verdadera importancia y que es muy laborioso debido a la citación en normas APA, que los estudiantes no estamos muy acostumbrados a utilizarlas.

Otro aspecto curioso del trabajo es la recogida de información durante la unidad didáctica, que en mi caso fue muy abundante porque tras finalizarla, hay cantidad de material sobre las evaluaciones y sobre todo en los narrados de sesión que aportan gran cantidad de información. El problema estaba en que escoger de todo ese material, que era lo verdaderamente importante que debías de valorar a la hora de evaluar.

Es conveniente realizar una reflexión pensando en si volvería a realizar otra investigación sobre este tema que cambiaría. El primer cambio o modificación sería el número de sesiones, ya que para poder investigar y sacar datos más claros y concisos sobre cierta habilidad motriz, debería aumentar el número de sesiones. Otro aspecto a modificar sería el número de habilidades motrices a observar, reduciéndolo a una sola y hacerlo de forma más precisa. Es decir, realizar un estudio sobre la habilidad de lanzamiento, no prestando atención ni al desplazamiento ni a la recepción.

Y como todo no tiene que ser negativo en la reflexión final, me gustaría escribir que gracias a la total libertad durante mi practicum que es donde puse en práctica esta propuesta, pude observar gran cantidad de aspectos que se pueden trabajar con el alumnado mediante las habilidades motrices.

Para finalizar me gustaría dar las gracias al tutor del TFG, a la tutora del colegio, y a la observadora externa que me han ayudado a realizar este trabajo, y que sin ello hubiese sido más difícil llevarlo a cabo.

REFERENCIAS

- Almond, L (1986). Orientaciones para el desarrollo de una propuesta de cambio en la enseñanza de los juegos deportivos. En J. Devís y C. Peiró. (Inde.), *Nuevas perspectivas curriculares en Educación Física: la salud y los juegos modificados* (pp. 161-184). Barcelona, España: Inde
- Bañuelos, F. S. (2002). *Didáctica de la Educación Física para Primaria..* Madrid, España: Pearson Educación.
- Batalla Flores, A. (2000). *Habilidades motrices* (Vol. 557). Barcelona: *Inde*.
- Blández, J. (2005). *La utilización del material y del espacio en Educación Física: Propuestas y recursos didácticos*. Barcelona: INDE.
- DECRETO 26/2016, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León. BOCYL núm.142, Comunidad de Castilla y León, 25 de julio de 2016.
- Díaz Lucea, J. (1999). *La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas* (Vol. 133). Inde
- Durand, M. (1988). *El niño y el deporte*. Barcelona. Edt. Paidos
- Fernández, E., Cecchini, J. A., y Zagalaz, M. L. (2002). *Didáctica de la educación física en la educación primaria*. Síntesis, Madrid.
- Fraile, A. (1995). *El maestro de educación física y su cambio profesional*. Salamanca: Amarú.
- Freire, A. (2000). Capacidades objetuales: La dimensión extensiva en E. Trigo, *Fundamentos de la motricidad* (pp. 319-331). Madrid, España: GYMNOS.

- García, E. F., Torralba, M. L. G., & Bañuelos, F. S. (2007). *Evaluación de las habilidades motrices básicas: determinación de escalas para la evaluación de desplazamientos, giros y manejo de móviles* (Vol. 40). Inde.
- Ley orgánica 8/2013, para la mejora de la calidad educativa. BOE núm. 295, Jefatura del Estado, de 10 de diciembre de 2013.
- Lleixa, T., Flecha, R., y Puigvert, L. (2002). *Multiculturalismo y educación física*. España.
- López, A. G. (2000). *Los juegos en la Educación Física de los 6 a los 12 años*. Inde.
- Marteniuk, R. G. (1976). *Information processing in motor skills*. Holt, Rinehart and Winston.
- Omeñaca, J. V. R. (2014). *La Educación en valores desde los deportes de equipo. Estudio de la aplicación de un programa sistémico en un grupo de Educación Primaria* (Doctoral dissertation, Universidad de La Rioja).
- Ruiz, L. M. (2005). *Moverse con dificultad en la escuela. Introducción a los problemas evolutivos de coordinación motriz*. Sevilla: Wanceulen.
- Ruiz, L.M., Mata, E. y Moreno, J.A. (2007). Los problemas evolutivos de coordinación motriz y su tratamiento en la edad escolar: estado de la cuestión. Motricidad. *European journal of Human Movement*, (18), 1-17.
- Schnabel, M., & Meinel, E. (1988). Teoría del Movimiento. *Bs. As, Stadium. Hahn, E.: Entrenamiento con niños, Barcelona: Editorial Martínez Roca*
- Wickstrom, R. L. (1990). *Patrones motores básicos*. Madrid: Alianza.

CAPÍTULO 6: ANEXOS

Unidad didáctica “El juego de los diez pases”

INDICE

| | |
|---|-----------|
| 1. INTRODUCCIÓN..... | 41 |
| 2. FUNDAMENTACIÓN LEGAL..... | 41 |
| 3. CONTEXTO | 42 |
| 4. CONTENIDOS | 43 |
| 5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES..... | 43 |
| 6. METODOLOGÍA | 47 |
| 7. SESIONES..... | 47 |
| 8. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN | 47 |
| 9. CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS..... | 48 |
| 10. ANEXOS | 48 |
| 10.1 ANEXO 1. DESCRIPCIÓN DE LOS JUEGOS | 49 |
| 10.2 ANEXO 2. NARRADOS DE SESIÓN..... | 57 |
| 10.3 ANEXO 3. OBSERVACIONES DE LAS SESIONES Y LISTAS DE CONTROL..... | 67 |

1. INTRODUCCIÓN

Esta unidad didáctica está dirigida para la clase de 2ºA del Colegio Cardenal Mendoza donde se van a trabajar las habilidades del lanzamiento, recepción y desplazamiento en diferentes juegos, con el fin de realizar el juego de los diez pases como evaluación de los contenidos de la unidad. He propuesto esta unidad para que el alumnado experimente y progrese en estas habilidades fundamentales porque son necesarias para mejorar motrizmente en diversas situaciones tanto de Educación Física, además de que son aprovechables para otras unidades didácticas y para sus actividades extraescolares.

El fin de esta unidad es llegar a realizar el juego de los diez pases de forma dinámica, para poder observar alumno por alumno como progresa en dichas habilidades. Además de poder analizar los resultados de forma grupal. Y por último observar si con esta unidad didáctica los escolares han progresado o no lo han hecho.

La unidad se va a dividir en cinco sesiones que se llevarán a cabo durante dos semanas donde la habilidades a trabajar son las anteriormente expuestas.

La metodología a utilizar será mixta, trabajando con la instrucción directa, el aprendizaje significativo, la resolución de problemas y el feedback.

2. FUNDAMENTACIÓN LEGAL

Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.

DECRETO 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León

Los contenidos están relacionados a 2º de Educación Primaria de Educación Física.

3. CONTEXTO

La unidad se llevara a cabo en la clase de 2º A del colegio Cardenal Mendoza. El colegio cuenta con gran cantidad de población extranjera y en concreto esta clase con 9 alumnos de los 18 totales. El centro cuenta con un plan de convivencia y un plan de acogida importante para que la llegada y la inclusión de estos sea inmediata, de hecho, en esta clase no hay ningún problema con ninguno de ellos.

En relación a las instalaciones y al contexto de la Educación Física, el centro cuenta con una sala de psicomotricidad (no muy amplia), un polideportivo que dispone de canchas de fútbol sala, baloncesto y bádminton, además de un patio con dos canchas pequeñas de baloncesto y un juego en el suelo de tres en raya y rayuela.

Además, hay dos cuartos de material para Educación Física que disponen de balones y pelotas de diferentes deportes, conos, setas, ladrillos, raquetas y petos. También cuentan con gran cantidad de colchonetas que están dentro de la sala de psicomotricidad.

Centrándome en el curso de 2º A, mi clase de referencia, tiene 18 alumnos de los cuales 9 son extranjeros. Las nacionalidades que conviven en esta clase son, árabes, brasileños, cubanos, chinos, alemanes y estadounidenses. En cuanto al número de niños son 10 y el de niñas es 8. Es importante destacar la presencia de un alumno que repitió 1º el año pasado pero que no se le aplica adaptación curricular.

Hay varios casos con dificultad de aprendizaje ya que hay 3 alumnos que van a educación compensatoria y 1 alumno con la especialista de audición y lenguaje. Pero no es necesaria ninguna adaptación específica en el área de Educación Física.

La convivencia en clase es buena y existe un clima adecuado para realizar las actividades, y muy importante destacar la inclusión total de todas las nacionalidades.

4. CONTENIDOS

Lanzamiento, recepción y desplazamiento sin oposición

Lanzamiento, recepción y desplazamiento con oposición

Comprensión y cumplimiento de las normas del juego.

5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

La propuesta está basada en conseguir jugar al juego de los diez pases realizando previamente juegos y actividades que ayuden a comprender y mejorar los contenidos del mismo.

Siguiendo esta fundamentación teórica, planteo la siguiente propuesta de intervención para un alumnado de 2º de Primaria, en la cual buscará de forma general, desarrollar los siguientes contenidos y alcanzar los consiguientes objetivos, a través de diversos estándares de aprendizaje criterios de evaluación.

Por un lado esta propuesta didáctica atiende a los Criterios de Evaluación que aparecen en el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria para todo el estado español, con sus respectivos Estándares de Aprendizaje

| Criterios de Evaluación | Estándares de Aprendizaje |
|---|--|
| <p>1. Resolver situaciones motrices con diversidad de estímulos y condicionantes espacio-temporales, seleccionando y combinando las habilidades motrices básicas y adaptándolas a las condiciones establecidas de forma eficaz.</p> <p>2. Resolver retos tácticos elementales propios del juego y de actividades físicas, con o sin oposición, aplicando principios y reglas para resolver las situaciones motrices, actuando de forma individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en juegos y actividades.</p> <p>3. Opinar coherentemente con actitud crítica tanto desde la perspectiva de participante como de espectador, ante las posibles situaciones conflictivas surgidas, participando en debates, y aceptando las opiniones de los demás</p> | <p>1.1 Adapta las habilidades motrices básicas de manipulación de objetos (lanzamiento, recepción, golpeo, etc.) a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas aplicando correctamente los gestos y utilizando los segmentos dominantes y no dominantes</p> <p>2.1 Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.</p> <p>3.1 Explica a sus compañeros las características de un juego practicado en clase y su desarrollo.</p> |

Por otro lado, siguiendo el Decreto 26/2016, de 21 de julio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León, la cual concreta el currículo para 2º de Educación Primaria, en su bloque número 3, Habilidades motrices, destaco en la siguiente tabla:

| Contenidos | Criterios de Evaluación | Estándares de Aprendizaje |
|-----------------------------|--------------------------------|----------------------------------|
| 1. Identificación de formas | 1.1 Resolver situaciones | 1.1.1 Realiza pase- |

| | | |
|---|---|--|
| <p>y posibilidades de movimiento.</p> <p>Experimentación de diferentes formas de ejecución de desplazamientos, saltos, giros equilibrios y manejo de objetos.</p> <p>2. Desarrollo general de las capacidades físicas básicas a través de situaciones de juego.</p> <p>3. Respeto de las normas en el uso de materiales y espacios en la práctica de actividad física, teniendo en cuenta medidas básicas de seguridad y prevención de accidentes</p> | <p>motrices con diversidad de estímulos y condicionantes espacio-temporales, seleccionando y combinando las habilidades motrices básicas y adaptándolas a las condiciones establecidas de forma eficaz</p> <p>2.1 Resolver retos tácticos elementales propios del juego y de actividades físicas, con o sin oposición, aplicando principios y reglas para resolver las situaciones motrices, actuando de forma individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en juegos y actividades.</p> <p>3.1 Identificar e interiorizar la importancia de la prevención, la recuperación y las medidas de seguridad en la realización de la práctica de la actividad física</p> | <p>recepción de balón/pelota sin que caiga al suelo.</p> <p>1.1.2 Lanza, recoge, bota y conduce pelotas y balones en diferentes posiciones, distancias y situaciones, con precisión.</p> <p>1.1.3 Realiza desplazamientos, conducciones o transporte de pelotas y balones realizando diferentes trayectorias y manteniendo el control sobre ellos.</p> <p>2.1.1 Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.</p> <p>3.1.1 Respeto las normas de uso del material utilizado durante las actividades.</p> <p>3.1.2 Respeto a los compañeros durante la realización de sus actividades</p> |
|---|---|--|

Es cierto que todos estos aspectos van a aparecer de una forma u otra dentro de la puesta en práctica de la Propuesta Didáctica, no considero que estos sean algo definitorio de lo que se pretende conseguir con el desarrollo de esta propuesta, por lo que mis intenciones aparecen en la siguiente tabla de forma más concreta.

| Contenidos | Criterios de evaluación | Estándares de | Actividad |
|------------|-------------------------|---------------|-----------|
|------------|-------------------------|---------------|-----------|

| | | aprendizaje | |
|--|--|---|---------------------------------|
| 1. Lanzamiento, recepción y desplazamientos sin oposición. | 1.1 Controlar el lanzamiento, la recepción y el desplazamiento efectivo en estático y en movimiento sin oposición. | <p>1.1.1. Lanza de forma coordinada y acierta a un blanco fijo en estático y en movimiento sin oposición.</p> <p>1.1.2. Recepiona la pelota tras pase del compañero desde una distancia de 5 metros sin oposición.</p> <p>1.1.3. Realiza desplazamientos efectivos sin oposición.</p> | 1. Los aros |
| | | | 2. Balón-aro |
| | | | 3. Pases por parejas |
| | | | 4. El reloj |
| 2. Lanzamiento, recepción y desplazamientos con oposición. | 2.1 Progresar en los lanzamientos, recepciones y desplazamientos en juegos colectivos. | <p>2.1.1 Pasa de forma efectiva a un compañero en situación de juego.</p> <p>2.1.2. Recepiona de forma efectiva un pase con oposición.</p> <p>2.1.3 Realiza desplazamientos efectivos tácticamente en juegos</p> | 5. La vela |
| | | | 6. Pato mareado |
| | | | 7. Posesión con comodines |
| | | | 8. Posesión en igualdad |
| | | | 9. Posesión en superioridad |
| 10. El juego de los diez pases | | | |
| 3. Comprensión y cumplimiento de las normas del juego. | 3.1 Manifestar un buen comportamiento consigo mismo y con los demás, acatando las reglas establecidas. | <p>3.1.1 Cumple las reglas de las actividades.</p> <p>3.1.2 Respeta a los compañeros/as durante la sesión</p> | Feedback al final de la sesión. |

6. METODOLOGÍA

La metodología a utilizar será mixta y aparecerán las siguientes:

- Instrucción directa porque voy a plantear un modelo en el que tienen que fijarse para ponerlo en práctica. El maestro reproducirá el movimiento, y después el escolar tratará de realizarlo con las menores diferencias posibles.
- Resolución de problemas, de tal modo que el escolar tendrá un tiempo para buscar la mejor solución de la tarea.
- También aparecerán momentos de aprendizaje significativo donde el escolar incorporará el nuevo aprendizaje a estructuras que ya posee.
- Al finalizar las sesiones se realizará el feedback para obtener el punto de vista del alumnado.

7. SESIONES

| Sesión 1 | Sesión 2 | Sesión 3 | Sesión 4 | Sesión 5 |
|-----------------------------------|----------------------------|----------------------------|----------------------------|-----------------------------------|
| El juego de los diez pases | Aprendemos a lanzar | Jugamos juntos | Dominamos la pelota | El juego de los diez pases |
| El juego de los diez pases | Pases por parejas | Los aros | La vela | Poseción con comodines |
| | Balón-aro | El reloj | Pato mareado | El juego de los diez pases |
| | Poseción en igualdad | El juego de los diez pases | Poseción en superioridad | |

*La sesión 1 dispone de media hora.

8. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

La forma de evaluación de esta unidad será a través de una lista de control con los estándares que se quieren observar, para ello cada observador externo tendrá una lista de control con los diferentes escolares que tienen que visualizar. Tras haber finalizado la sesión me entregarán la lista de control y yo pasaré a analizar los resultados de cada

alumno, y del grupo completo, mediante tablas y gráficos. Los instrumentos de evaluación se llevarán a cabo en el juego de los diez pases y en el juego del reloj, con el fin de observar las habilidades motrices con oposición y sin oposición. (Anexo 1)

La valoración de las listas de control será entre 1 y 5.

- Con menos de 3 puntos el estándar no está alcanzado.
- 3 y 4 puntos el estándar es superado.
- 5 puntos es la valoración máxima.

Al haber tres momentos de evaluación, veremos que alumno ha mejorado, y me quedaré con la puntuación más alta de las tres, a la hora de evaluar. Además los tres momentos de evaluación me sirven para valorar si el grupo ha mejorado o no lo ha hecho.

En cuanto a los estándares del respeto a las reglas y a los compañeros se evaluarán con la observación directa que describo en los narrados de sesión. Para saber si alcanzan o no el estándar, después de finalizar la unidad realizaré un conteo de las veces que cada alumno haya tenido alguna llamada de atención por mal comportamiento o incumplir las normas. En el momento que dicho escolar tenga 5 llamadas de atención o más no alcanzará los estándares

9. CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS.

- Competencia social y cívica porque están trabajando en grupos y deben de respetar a sus compañeros ya sean del mismo equipo o rivales.
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor porque para llegar al objetivo del juego tienen que realizar estrategias tanto individuales como de equipo que deben de inventarse.

10. ANEXOS

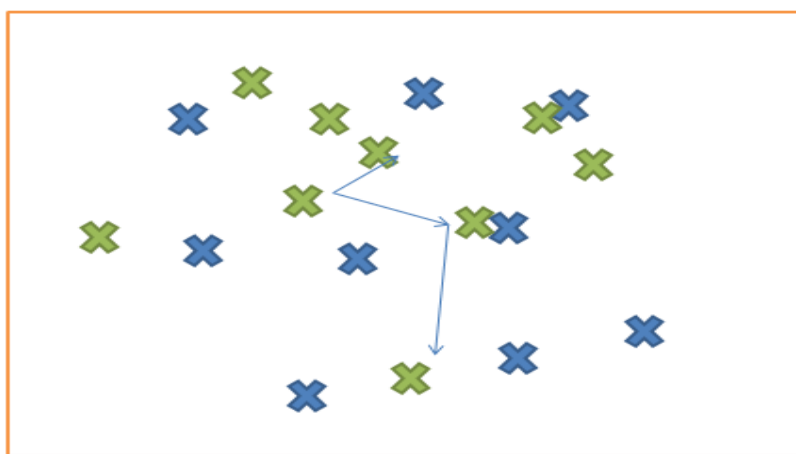
10.1 ANEXO 1. DESCRIPCIÓN DE LOS JUEGOS

Sesión 1: El juego de los 10 pases

1. Parte principal:

- El juego de los diez pases

En el juego habrá dos equipos en un espacio amplio que deberán hacer diez pases entre ellos, sin que bote el balón y sin que el equipo rival lo intercepte. Está prohibido tocar al contrario y la única forma de quitar el balón es interceptándolo entre dos compañeros del equipo contrario que estén ejecutando un pase, o que el balón lo pierda el otro equipo.



Esta sesión dura tan sólo 30 minutos porque lo tienen así estipulado en el horario.

Este juego me va a servir como evaluación inicial de lanzamiento, recepción y desplazamiento con oposición. Para ello utilizaré el instrumento de evaluación que expongo en la parte de evaluación

- Vuelta a la calma

Se llevará a cabo el feedback con la clase donde se preguntaran aspectos que han ocurrido en la sesión del tipo:

¿Cuántas veces has lanzado bien?

¿Cuántas veces has recepcionado bien?

¿Te movías para pedir el balón?

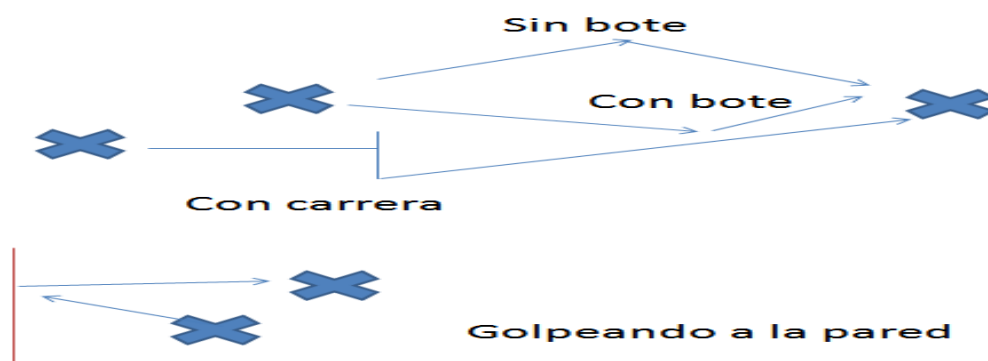
Sesión 2: Aprendemos a lanzar

1. Parte inicial

• Pases por parejas

El grupo se dividirá en parejas a una distancia de 5 metros y comenzaran a pasarse la pelota de espuma. Cada cierto tiempo detendré la actividad para realizarlo con otra variante. Las variantes a utilizar son:

- Pasarla con o sin bote.
- Pasársela en carrera.
- Pasarla con salto previo.
- Dar a la pared y que el compañero la coja sin bote.



2. Parte principal

- Balón-aro

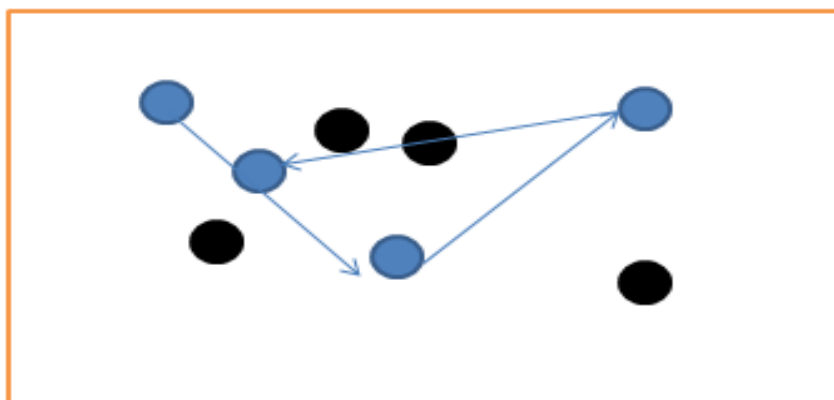
Para seguir trabajando el lanzamiento a blanco fijo en el primer juego se pondrán los alumnos por parejas a una distancia de cinco metros. Uno de ellos tendrá una pelota de espuma, y el compañero que esté en frente sujetará un aro a la altura de la cintura. El objetivo del juego es introducir la pelota por el aro lanzando de forma coordinada.

Cada dos minutos avisaré el cambio para que cambien los roles de los escolares



- Posesión en igualdad

En grupos pequeños, se realizará una posesión de 4 contra 4 para aprender a lanzar, recepcionar y desplazarse con oposición. Se realiza en grupos pequeños para que en sesiones posteriores poder ir haciéndolos poco a poco más grandes.



3. Vuelta a la calma

Reunidos en círculo realizaremos un Feedback para tratar los aspectos más importantes que hayan sucedido en la sesión para intentar mejorarlos.

Sesión 3: Jugamos juntos

1. Parte inicial

- Los aros

Los aros es un juego de precisión en el que hay que lanzar una pelota de forma coordinada y tiene que botar dentro de los aros que hay en el suelo. Habrá tres aros con diferentes puntuaciones: el aro más cercano tendrá el valor de 1 punto, el aro del medio valdrá 2 puntos y el aro que está más alejado valdrá 3 puntos. Los grupos estarán distribuidos por la clase para no fomentar la competitividad entre ellos, porque el objetivo es que cada participante lance cuantas más veces mejor

La clase estará dividida en 4 grupos para que cada alumno lance cuantas más veces mejor.

El profesor prestará especial atención en el lanzamiento de forma coordinada, es decir, el pie contrario adelantado al brazo que ejecuta el lanzamiento.



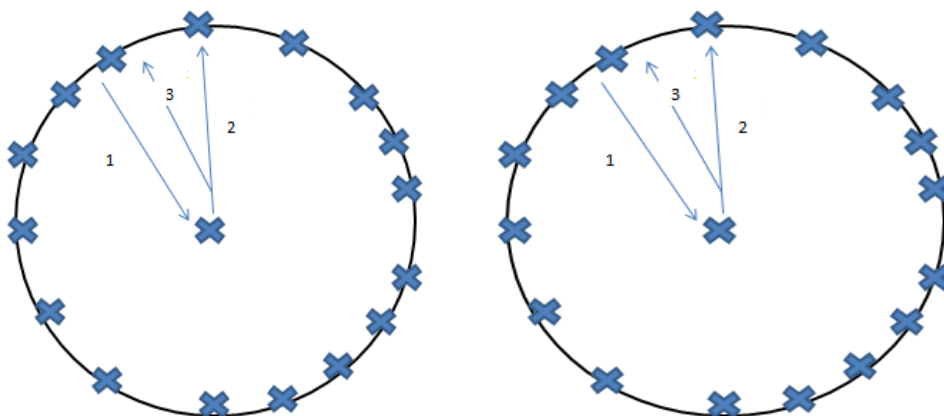
2. Parte principal

- El reloj

En este juego se formará un círculo con una persona dentro. El escolar que tiene la pelota fuera se la tiene que pasar sin que bote al de dentro y moverse hacia el centro. Este cuando la reciba se la tendrá que pasar a la persona que está al lado del que se la ha pasado previamente y ocupar el espacio que había dejado el del primer pase. Ahora, el que está en el centro tiene que hacer el mismo movimiento. El reloj termina cuando el balón haya pasado por todos los escolares.

Para realizar este juego dividiremos la clase en dos grupos para poder observar a toda la clase y que sea más ameno para ellos.

Este juego será objeto de evaluación de lanzamiento, recepción y desplazamiento a blanco fijo sin oposición, con el instrumento de evaluación que más adelante trataré.



3. Vuelta a la calma

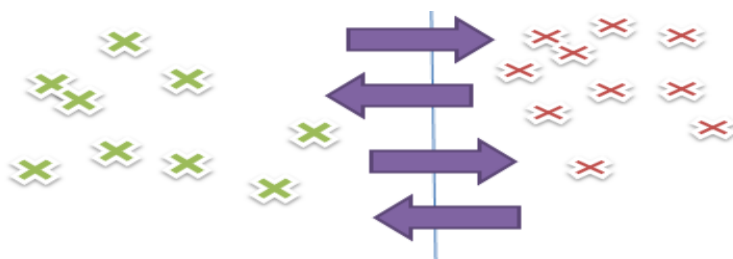
Reunidos en círculo realizaremos un Feedback para tratar los aspectos más importantes que hayan sucedido en la sesión para intentar mejorarlos.

Sesión 4: Dominamos la pelota en equipo

1. Parte inicial

- La vela

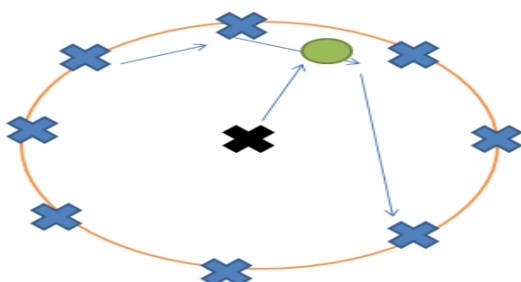
Para este juego dividiremos la clase en dos grupos y realizaremos un campo para cada grupo. Los grupos disponen de balones que tienen que lanzar al otro equipo y darles por debajo de la cintura. En el momento en que te da un lanzamiento sin previo bote, pasas a formar parte del otro equipo. En el supuesto caso de que al lanzarte la pelota lo coges sin que bote, no pasas al otro equipo y sigues lanzando.



2. Parte principal

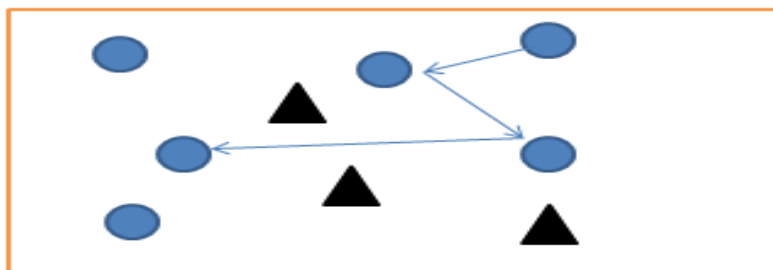
- Pato mareado

En este juego también hay que estar dispuestos en círculo y dentro del mismo habrá dos alumnos/as. Los alumnos de fuera del círculo se tendrán que pasar la pelota sin que los de dentro la intercepten. Los de dentro se pondrán en el círculo cuando la intercepten en medio de un pase, o cuando los de fuera no realicen un buen pase y la pelota bote.



- **Posesión en superioridad**

En esta posesión un equipo va a tener más jugadores que otro con el fin de que las posesiones sean más largas y fáciles para el equipo en superioridad.



3. **Vuelta a la calma**

Reunidos en círculo realizaremos un Feedback para tratar los aspectos más importantes que hayan sucedido en la sesión para intentar mejorarlos.

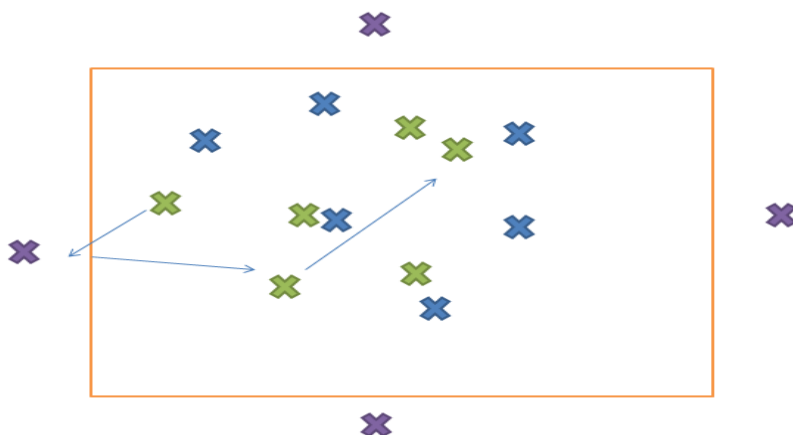
Sesión 5: El juego de los diez pases

1. **Parte inicial y principal**

- **Posesión con comodines**

Para este juego necesitamos un campo amplio, dos equipos y cuatro comodines.

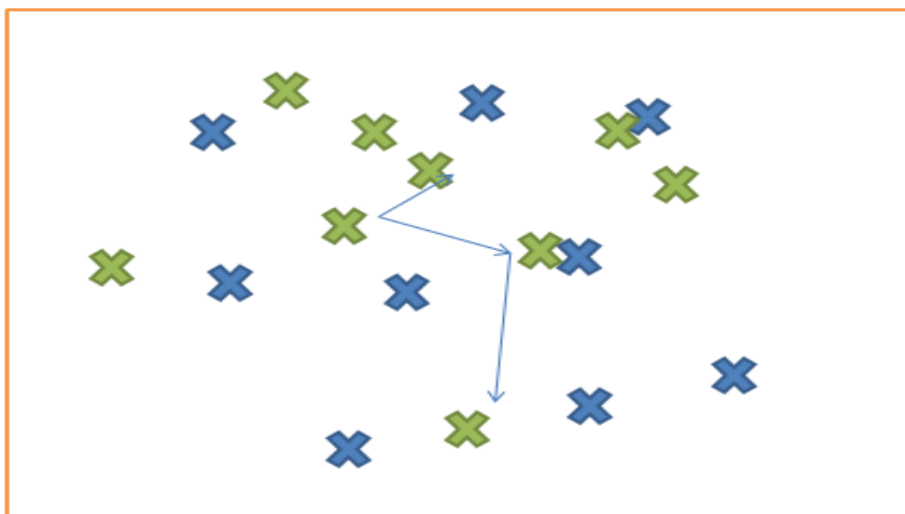
Los comodines se ubicarán fuera del cuadrado, uno en cada lado. El objetivo es que el equipo que tiene el balón, no la pierda, pudiendo pasarse entre los miembros del equipo más los comodines de fuera. En el momento que el balón toca el suelo, este cambia de equipo.



- **El juego de los diez pases**

En el juego habrá dos equipos en un espacio amplio que deberán hacer diez pases entre ellos, sin que bote el balón y sin que el equipo rival lo intercepte. Está prohibido tocar al contrario y la única forma de quitar el balón es interceptándolo entre dos compañeros del equipo contrario que estén ejecutando un pase, o que el balón lo pierda el otro equipo.

Con este juego y el instrumento de evaluación del mismo, lo analizaremos y veremos las mejoras o no, respecto a la sesión 1.



2. Vuelta a la calma

Los escolares tendrán que rellenar una ficha que trabajará las habilidades motrices que se han estado realizando durante estos días, en la que tendrán que relacionar las habilidades que se trabajan en los juegos, mediante flechas y dibujos

10.2 ANEXO 2. NARRADOS DE SESIÓN

| Sesión 1: El juego de los 10 pases | | | |
|---|--------------------------------|-------------------|-----------------------------------|
| Duración: 30 minutos | | | |
| Fecha:17/04 | | | |
| Actividades de la sesión | Criterios de evaluación | Contenidos | Estándares de aprendizaje |
| 10 | 2.1 | 2 | 2.1.1, 2.1.2, 2.1.3, 3.1.1, 3.1.2 |

| Nº de actividad | Nombre de la actividad | Variantes utilizadas |
|------------------------|-------------------------------|--|
| S1A10 | El juego de los diez pases | El balón no cambia de equipo cada vez que toca el suelo. |

Narrado de la sesión

La sesión que se realizó es de 30 minutos debido al horario del colegio, por eso he decidido realizar el juego de los 10 pases y obtener información mediante el instrumento de evaluación. La distribución de la clase fue en dos grupos mixtos e introduciendo a los escolares más hábiles en los dos equipos para nivelarlos.

La sesión comienza a las 11:10 y debido a la escasez de tiempo no realizo la ronda de nombres y empiezo a explicar el juego con muchos ejemplos para que le entiendan lo mejor posible. Pero tras una explicación de 6 minutos (muy larga para el juego que es)

parece que todo queda claro. Es cierto que durante la explicación aparecen dudas sobre si pueden pasar botando o no, pero las resuelvo rápidamente.

A las 11:15 comienzan a jugar y uno de los dos grupos presta atención a que todos toquen el balón, mientras en el otro equipo hay 4 jugadores que prácticamente tienen siempre el balón. A las 11.19 un niño que practica baloncesto se fija de continuo en sus compañeros y dice: “Queréis pasar bien chicos.”

11:20. En el juego hay una participación activa de la mayoría de la clase hasta que Sujeto 8 se enfada porque no la pasan el balón y comienza a discutir con Sujeto 2, se sale del juego y no quiere volver. Otras dos alumnas muestran poco interés por el juego y se esconden detrás de las columnas.

A las 11:21 aprovecho para parar el juego y volver a repetir que todos los miembros del equipo tienen que tocar la pelota. Pregunto a Sujeto 8 si quiere volver al juego y responde que no.

11:24 Sujeto 6 se sube a la espaldera, pero le manda bajar Irene y responde “estaba arriba para ver mejor “, a las 11:26 Sujeto 9 y Sujeto 4 comienzan a enfadarse porque Sujeto 4 pasa el balón a Sujeto 9 y este no la coge, pero no pasa a más.

El juego finaliza a las 11:29 para reunirles en círculo y hacer un feedback. Vuelvo a decir a la niña que se ponga en el círculo y se vuelve a negar. En ese momento la reto y la digo que si no viene al círculo su equipo se verá perjudicado. La respuesta de ella es que no quiere ponerse en el círculo. Dejo el tema apartado para realizar la reflexión del juego con los demás y cuando termino me quedo con ella hablando. Parece ser que llevan enfadadas toda la mañana y no solo en nuestra clase, por lo tanto, se comenta a la tutora para conocer la situación.

11.32. Salen al patio.

| Sesión 2: Aprendamos a pasar | | | |
|-------------------------------------|--------------------------------|-------------------|-----------------------------------|
| Duración: 60 minutos. | | | |
| Sesión 19/04 | | | |
| Actividades de la sesión | Criterios de evaluación | Contenidos | Estándares de evaluación |
| 3 | 1.1 | 1 | 1.1.1, 1.1.2, 3.1.1, 3.1.1,3.1.2 |
| 2 | 1.1 | 1 | 1.1.1,3.1.1,3.1.2 |
| 8 | 2.1 | 2 | 2.1.1, 2.1.2, 2.1.3, 3.1.1, 3.1.2 |

| Nº de actividad | Nombre de la actividad | Variantes utilizadas |
|------------------------|-------------------------------|--|
| S2A3 | Pases por parejas | Lanzar con la mano no dominante |
| S2A2 | Balón-aro | |
| S2A8 | Posesión en igualdad | El balón no cambia de equipo cada vez que toca el suelo. |

Narrado de la sesión

La sesión empieza a las 13:07 con la ronda de nombres, y se recuerda lo realizado en la sesión anterior. Después de comentar ciertos aspectos de lanzamientos y recepciones, comienza la explicación de la primera actividad, mientras Sujeto 4 y Sujeto 9 están en su mundo. El juego que se va a realizar es la recepción y pases por filas. Expongo el estándar que quiero observar en este juego que es el de lanzar de forma coordinada con el pie contrario adelantado a la mano que lanza.

El juego empieza a las 13:16, y a las 13:20 tanto el lanzamiento como la recepción de la mayoría del grupo es mala y no respetan la norma del tiro coordinado. Tan sólo hay 5

escolares que lo hacen bien. A las 13:24 Irene me dice que muy pocos hacen caso al lanzamiento de forma coordinada y decido parar la clase para recordar cómo se lanzaba de forma coordinada mediante ejemplos. En este mismo instante Sujeto 2 dice: “Lanzar suave para que los que recibamos podamos coger el balón” y Sujeto 4 contesta: “A mí me han tirado súper fuerte y no he podido cogerlo por eso yo he tirado súper fuerte”. A las 13.26 se reanuda el juego y a las 13:28 observo que gran cantidad de alumnos se preocupan de lanzar de forma coordinada. Hay compañeros/as que se quejan de los que lo hacen mal.

A las 13:31 paro el juego para explicar el siguiente que es balón-aro. La clase atiende a la explicación mientras yo voy realizando la misma mediante ejemplos. Realizo los 4 grupos de forma que estén compensados de género. Comienzan a jugar y a las 13:33, y observo que hay 3 grupos implicados en realizar el juego bien y otro grupo que no. A las 13:37 paro el juego para repetir lo de lanzar de forma coordinada con el fin de que el grupo que peor lo hace mejore. A las 13:39 la actividad ha mejorado por parte del grupo más conflictivo y a las 13:41 finalizó el juego. Algún niño pregunta la puntuación de cada grupo pero no la doy, y les digo que se preocupen en hacerlo bien que eso es lo que cuenta.

Explico rápidamente la última actividad a las 13:44, y hago cuatro grupos para que jueguen dos posesiones en igualdad. El juego comienza a las 13:47 y un minuto más tarde varios niños preguntan si se pueden cambiar de equipo, mi respuesta es no. A las 13:51 percibo que los lanzamientos y recepciones han mejorado, aunque se cometen muchos errores.

A las 13:58 paro el juego y les mando al círculo para hacer el feedback, como veo que no recoge nadie el material pregunto en alto: ¿Los conos tienen patas y se recogen solos? Varios escolares corren a recogerlos y les doy las gracias.

| Sesión 3: Soy capaz de pasársela a mi compañero | | | |
|--|--------------------------------|-------------------|-----------------------------------|
| Duración: 60 minutos. | | | |
| Sesión 20/04 | | | |
| Actividades de la sesión | Criterios de evaluación | Contenidos | Estándares de evaluación |
| 1 | 1.1 | 1 | 1.1.1, 3.1.1, 3.1.2 |
| 4 | 1.1 | 1 | 1.1.1, 1.1.2, 1.1.3, 3.1.1, 3.1.2 |
| 10 | 2.1 | 2 | 2.1.1, 2.1.2, 2.1.3, 3.1.1, 3.1.2 |

| Nº de actividad | Nombre de la actividad | Variantes utilizadas |
|------------------------|-------------------------------|--|
| S3A1 | Los aros | |
| S3A4 | El reloj | |
| S3A10 | El juego de los diez pases | El balón no cambia de equipo cada vez que toca el suelo. |

Narrado de la sesión

El primer juego que se lleva a cabo es el lanzar al aro que el compañero sostiene, para ello, mando hacer parejas y la clase obedece. Las parejas son todas del mismo género salvo una que es mixta. A las 13:08 comienza el juego y en general todos participan activamente lanzado de forma coordinada, pero algún alumno comienza a: lanzar con el pie, mover el aro para que el balón siempre entre, adelantare para lanzar y meter siempre. Los alumnos que realizan las acciones anteriores son Sujeto 4, Sujeto 6 y Sujeto 9. A las 13:18 paro el juego para realizar un conteo de las veces que la han introducido en el aro, y todos los escolares dan un dato real. Reanudo el juego y me voy pasando por las parejas para corregir aspectos del lanzamiento y de los que sujetan el aro. A las 13:21 vuelvo a parar la ronda y en este caso, muchos alumnos dan unos

datos irreales, y esto es porque han hecho trampas adelantándose o moviendo el aro. Hasta que el niño no me dice la puntuación no me doy cuenta de que estaba haciendo trampas y después ya le observo más detenidamente. A las 13:24 Sujeto 6 me pregunta que cuando cambiamos de juego porque su compañero está molestando y no está jugando. En ese momento veo a Sujeto 9 hacer lo que no debe, le saco fuera del juego y me quedo con el otro niño lanzando. A las 13:29 termina el juego ya que poco a poco algunos alumnos van perdiendo el interés y se suben a las colchonetas.

El segundo juego es el del reloj, para formar los grupos dejo total libertad al alumnado, pero estos hacen los grupos del mismo sexo, por lo tanto intervengo y les digo que tienen que ser mixtos. No tardan en solucionar el problema.

El juego empieza y se desarrolla muy bien, los alumnos cuentan en alto los pases de los compañeros y se animan entre ellos, sin tener que decir yo nada. En resumen todos participan activamente salvo Sujeto 16 que no está por la labor. La clase entera pasa por el medio y da tiempo a observar a todo el grupo.

El último juego empieza a las 12:45 y es el de los 10 pases. Vuelvo a dejar hacer a ellos los equipos, en este caso les hacen mixtos. El juego transcurre mejor que en la sesión 1 pero Sujeto 13, Sujeto 5, Sujeto 6 y Sujeto 11 tocan el balón muchas más veces que los demás. A las 12:50 paro el juego para decir que todos la tienen que tocar, y que compañeros como Sujeto 12 y Sujeto 17 le piden pero no se la pasan. La respuesta del grupo es buena porque ponen más atención en pasársela y los que menos la tocan en pedirla.

La sesión finaliza y apenas da tiempo al feedback debido a la falta de tiempo y que el alumnado no estaba por la labor de callarse.

| Sesión 4: Dominamos la pelota en equipo | | | |
|--|--------------------------------|-------------------|-----------------------------------|
| Duración: 60 minutos. | | | |
| Sesión: 26/04 | | | |
| Actividades de la sesión | Criterios de evaluación | Contenidos | Estándares de evaluación |
| 5 | 2.1 | 2 | 2.1.1, 2.1.2, 2.1.3, 3.1.1, 3.1.2 |
| 6 | 2.1 | 2 | 2.1.1, 2.1.2, 2.1.3, 3.1.1, 3.1.2 |
| 9 | 2.1 | 2 | 2.1.1, 2.1.2, 2.1.3, 3.1.1, 3.1.2 |

| Nº de la actividad | Nombre de la actividad | Variantes utilizadas |
|---------------------------|-------------------------------|--|
| S4A5 | La vela | Reduje el campo del equipo que siempre estaba por delante. |
| S4A6 | Pato mareado | La pelota podía tocar el suelo |
| S4A9 | Posesión en superioridad | La pelota podía tocar el suelo y no cambiaba de equipo |

Narrado de la sesión

La sesión comienza tras la ronda de nombres y explico con muchos ejemplos el juego de “La vela”. En el juego es necesario realizar dos grupos por lo que dejo que les realicen ellos. Al ver que no se ponen de acuerdo para hacer los grupos, intervengo y les hago yo. En el juego constantemente hay que cambiar de grupo cada vez que te dan con la pelota y toda la clase comienza respetando la regla. Hay que destacar que Sujeto 11 lanza más veces que ningún otro escolar y que Sujeto 7 se aburre ya que los juegos de lanzar no le gustan. Visto esto, digo al grupo que deben de lanzar todos los compañeros/as. Debido a la superioridad de un equipo, decido hacer más pequeño su campo para ponérselo más complicado. Dentro del juego Sujeto 4 se deja dar para cambiarse de equipo, Sujeto 2 y Sujeto 3 discuten en torno si le ha dado la una al otro, y

Sujeto 3 reacciona llamándola mentirosa y fantasma. Javi saca del juego a Sujeto 3, y Sujeto 7 sale por su propio pie porque no la apetece jugar.

Explico el segundo juego, pero Sujeto 2 y Sujeto 3 hablan entre ellos y no escuchan, en ese momento echo del grupo a Sujeto 2 para que escriba lo que está haciendo mal. Para el juego del pato mareado divido la clase en dos, pero vuelvo a dejarlo a su elección, esta vez se agrupan muy bien y de forma mixta por lo que empieza el juego. Con el juego empezado me doy cuenta de que un grupo trabaja muy bien y es muy dinámico y al otro le cuesta más, esto es porque en el grupo bueno, muchos de los escolares son los más hábiles en estos aspectos, después de que Sujeto 3 y Sujeto 2 están castigados los introduzco en grupos diferentes. En este juego Sujeto 7 también intenta evadirse del juego para no tocar el balón. El juego funciona y los grupos trabajan bien dentro de sus posibilidades.

El tercer juego es la posesión en superioridad de un grupo, la explico muy rápido porque es muy parecido al segundo. Los escolares como Sujeto 15, Sujeto 7, Sujeto 16, Sujeto 1 prefieren evadirse y no participar constantemente. Al ver que la actitud de este grupo no es la apropiada y quiero realizar el feedback, cortó el juego y empieza la asamblea.

En el feedback trato los aspectos positivos y negativos de la sesión que ellos van diciendo uno a uno.

Sesión 5: ¿Cuánto hemos aprendido?

Duración: 60 minutos.

Sesión: 27/04

| Actividades de la sesión | Criterios de evaluación | Contenidos | Estándares de evaluación |
|---------------------------------|--------------------------------|-------------------|-----------------------------------|
| 7 | 2.1 | 2 | 2.1.1, 2.1.2, 2.1.3, 3.1.1, 3.1.2 |
| 10 | 2.1 | 2 | 2.1.1, 2.1.2, 2.1.3, 3.1.1, 3.1.2 |

| N° de la actividad | Nombre de la actividad | Variantes utilizadas |
|---------------------------|-------------------------------|--|
| S5A7 | Posesión con comodines | El balón puede tocar el suelo y no cambia de equipo. |
| S5A10 | El juego de los diez pases | El balón puede tocar el suelo y no cambia de equipo. |

Narrado de la sesión

La sesión comienza a las 12:12 mandando hacer dos equipos para jugar una posesión con comodines. Para esto, dejo que ellos hagan los equipos, gran parte de la clase participa en la confección de los mismos, salvo Sujeto 2, Sujeto 3 y Sujeto 16. En ese instante veo a Sujeto 3 encima de la colchoneta y le mando a sentar. A las 12:15 doy los petos a los comodines, y comienzan el juego. Me doy cuenta de que los equipos son muy similares a los de la sesión anterior y uno de ellos es más hábil que el otro. Los escolares que menos participan son: Sujeto 3, Sujeto 14, Sujeto 8 y Sujeto 7.

Cuando cambio de comodines, Sujeto 2 no quiere de primeras el peto y se lo deja a Sujeto 18. La digo que para la próxima, ella tiene que tener peto. En la siguiente ronda molesta pero acaba poniéndose el peto.

A las 12:28 Sujeto 3 se sale del juego y le digo que siga jugando, este hace caso. A las 12:29 paro el juego para formar un círculo y pasar al juego de los diez pases. Este juego

sirve de evaluación, por eso hago los dos equipos con el fin de que estén compensados. Sujeto 2 me dice que no quiere estar en su equipo y la digo que no tiene elección. Sujeto 3 dice lo mismo pero yo me mantengo en el no. A las 12:37 comienzan el juego pero están muy amontonados y apenas hacen algún pase, por esto, paro el juego y volvemos a comenzar. Ahora el juego es más dinámico y se enlazan más pases. A las 12:42 Sujeto 4 se encara a Sujeto 13 y Sujeto 11 dice: “Sujeto 4 hace eso porque juega al fútbol”, en ese momento hablo con ellos para eliminar esa conducta. A las 12:44 veo un manotazo sin sentido de Sujeto 8 a Sujeto 2 y esta se lo devuelve, decido echarlas fuera del juego y las digo que se pidan perdón. Durante el juego Sujeto 7 dice que se lo está pasando bien, me llama la atención porque es la primera vez que dice algo positivo en este tipo de juegos. A esto se suma Sujeto 3 que dice: “Estoy tocando mucho el balón”. Continuamente en el juego animo y felicito a los niños que están activos y que no suelen estarlo, esto hace que se motiven y continúen intentándolo.

A las 12:50 Sujeto 2 pide perdón cuando Sujeto 8 es la que suelta mano, Sujeto 15 quiere saber qué ha pasado y Sujeto 8 la mira mal. A las 12:52 corto el juego y hacemos el feedback. Les pregunto que recuerden un juego de todos que hemos hecho, y una norma de dicho juego. Todos quieren participar y los juegos más recordados son: la vela, el pato mareado, el juego de los diez pases y balón-aro.

A las 12:59 finaliza la clase y también la unidad didáctica.

10.3 ANEXO 3. OBSERVACIONES DE LAS SESIONES Y LISTAS DE CONTROL

Sesión 1

Observación de Irene:

11:00. Subimos a clase a por los alumnos.

11:10 Llegamos al gimnasio y al retrasarnos no realizamos la ronda diaria de nombres.

11:11. Comienza la explicación de la sesión de hoy.

11:12. Atienden todos a la explicación y Javi interactúa con ellos para comprobar que lo están entendiendo.

11:14. Sujeto 2 pregunta una duda y crea una duda a Javi ya que podría ser una opción que diese otro sentido al juego, pero decide dejar las normas como están. (Sujeto 2 preguntó que si se podía pasar botando).

11:15. Javi crea los grupos con la intención de que estén compensados de género. Comienzan el juego de los 10 pases.

11:18. De los 2 grupos que se han formado, 1 de ellos están muy pendientes en pasársela a todos miembros del grupo, el otro grupo participan muy activamente 4 y los demás lo hacen de forma intermitente

11:19. Sujeto 13 indignado y como si se le va la vida en ello dice: “Queréis pasar bien chicos”.

Sujeto 7 no está activa en el juego

11:20. Sujeto 8 muestra descontento y frustración porque no la pasan el balón además comienza a discutir con la de siempre, con Sujeto 2.

Sujeto 16 da vueltas por detrás de la columna para no participar.

11:21. Javi para el juego para aclarar otra vez la norma de que todos los miembros del equipo tienen que tocar la pelota. Parece que todos ya se han enterado y se les ve motivados a seguir jugando.

11:22. Se desarrolla la actividad con normalidad, menos Sujeto 8 que se sienta en los bancos porque la siguen sin pasar pero ella tampoco hace por participar en el juego, tras animarla Javi, ella se niega enfadada a volver con su grupo.

11:24. Sujeto 6 se sube a la espaldera y Javi no se percató de ello pero se le manda bajar, Sujeto 6 responde “estoy arriba para ver mejor “

11:26. Sujeto 9 y Sujeto 4 comienzan a enfadarse porque Sujeto 4 pasa el balón a Sujeto 9 y este no lo coge, pero no pasa a más.

11:29. Javi para el juego y ordena recoger el material, mientras no son muchos los alumnos que se acercan a Javi a preguntar qué equipo tiene más puntuación, la cual Javi se niega a dar esa información.

11:30. En la formación del círculo final algunos alumnos comienzan a dar patadas al balón, tras el aviso de Javi se sientan en el círculo. Sujeto 8 se niega a hacer el círculo.

11:31. Javi saca a Sujeto 9 para que explicase el juego y comprobar que se ha enterado. Se hace un pequeño feedback sobre lo que se ha hecho bien y lo que se ha hecho mal.

11:31. Javi vuelve a dar la oportunidad de unirse a Sujeto 8 al círculo diciéndola que o su equipo se verá perjudicado, Sujeto 8 dice que la da igual, se dialoga con ella para que entre en razón y que explique por qué hace esas cosas.

11:32 salen todos al patio.

Aquí introduzco la lista de control Irene y la de Pilar.

Observación Javier:

La hora de entrada al gimnasio son las 11:12, me propongo realizar una explicación breve del juego de los 10 pases pero cuando vuelvo a mirar el reloj, este marca las 11:15, realizo los grupos mixtos y equilibrados para que salga el juego lo mejor posible. Una niña me pregunta una duda sobre si se puede pasar botando y se lo respondo rápidamente. El juego comienza y hay tiempo suficiente para trabajar las dos observadoras externas y yo con la lista de control.

El juego comienza con muchos fallos pero es normal, y había sido previsto. Hay un equipo mejor que otro porque llegan a 4 pases seguidos, pero no tocan todos el balón y muchas veces pasa por la mano de Sujeto 5, este juega al baloncesto y se le nota técnicamente.

A las 11:21 parece haber un conflicto entre dos niñas porque una pasa mal el balón, una de ellas enfadada sale de la actividad, en ese instante me acerco yo y la propongo que siga jugando pero no quiere. Vuelvo a la observación del grupo porque prefiero seguir anotando en la lista de control para observar a la clase, que prestar atención sólo a una niña que se ha enfadado sin motivo aparente.

Paro el juego un instante para recordarles la norma de que todos tienen que tocar el balón porque no se está cumpliendo y se tiene que llevar a cabo. Se reanuda el juego hasta las 11:29 que termino de realizar mis anotaciones.

Les reúno en corro, digo a la niña que se una al círculo y que si no lo hace el grupo saldrá perjudicado, pero ella decide que no quiere volver. En el círculo pregunto a un niño que a que hemos jugado y que explicase el juego para ver si lo había comprendido.

11:31. Suena el timbre para el patio, marchan al patio, y preguntamos a la niña enfadada de nuevo y nos dice que se lleva mal con Sujeto 2. Decidimos preguntar a la tutora y confirma que llevan toda la mañana molestándose en otras áreas y que iba a tomar medidas.

LISTA DE CONTROL DEL JUEGO DE LOS DIEZ PASES

| IRENE | ESTÁNDARES | | |
|----------|-----------------------------------|--|---|
| | Lanza correctamente con oposición | Recepciona correctamente con oposición | Realiza desplazamientos efectivos con oposición |
| SUJETO 1 | 1 | 0 | 0 |
| SUJETO 2 | 3 | 2 | 1 |
| SUJETO 3 | 0 | 0 | 0 |
| SUJETO 4 | 2 | 1 | 1 |
| SUJETO 5 | 4 | 3 | 3 |
| SUJETO 6 | 2 | 3 | 0 |
| SUJETO 7 | 1 | 0 | 0 |

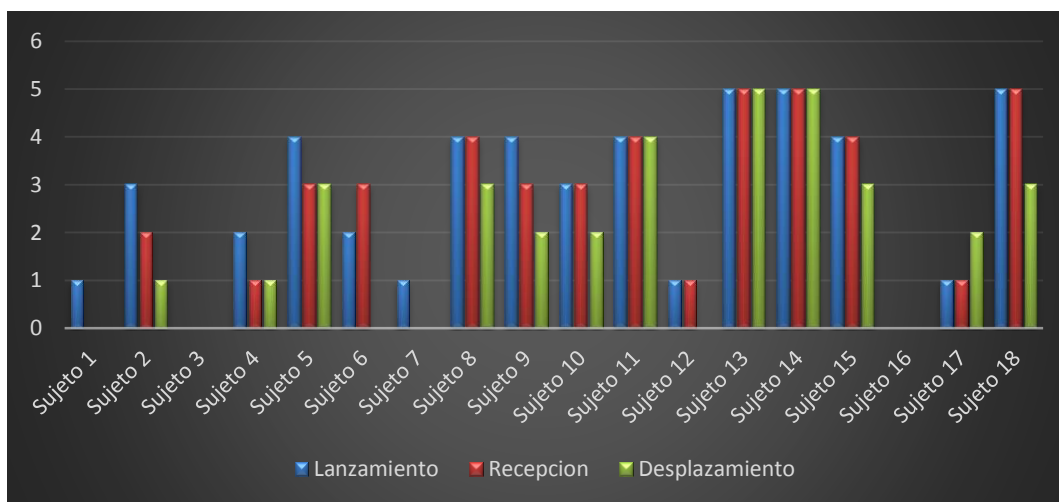
| PILAR | ESTÁNDAR | | |
|-----------|-----------------------------------|--|---|
| | Lanza correctamente con oposición | Recepciona correctamente con oposición | Realiza desplazamientos efectivos con oposición |
| SUJETO 8 | 4 | 4 | 3 |
| SUJETO 9 | 4 | 3 | 2 |
| SUJETO 10 | 3 | 3 | 2 |
| SUJETO | 4 | 4 | 4 |

| | | | |
|-----------|---|---|---|
| 11 | | | |
| SUJETO 12 | 1 | 1 | 0 |
| SUJETO 13 | 5 | 5 | 5 |
| SUJETO 14 | 5 | 5 | 5 |

| JAVIER | ESTÁNDAR | | |
|-----------|-----------------------------------|--|---|
| | Lanza correctamente con oposición | Recepciona correctamente con oposición | Realiza desplazamientos efectivos con oposición |
| SUJETO 15 | 4 | 4 | 3 |
| SUJETO 16 | 0 | 0 | 0 |
| SUJETO 17 | 1 | 1 | 2 |
| SUJETO 18 | 5 | 5 | 3 |

Este diagrama de barras muestra gráficamente los estándares recogidos en las tablas anteriores. Es decir, la cantidad de veces que realizan correctamente dicho estándar cada alumno.

Evaluación inicial



Número de pases seguidos: 6

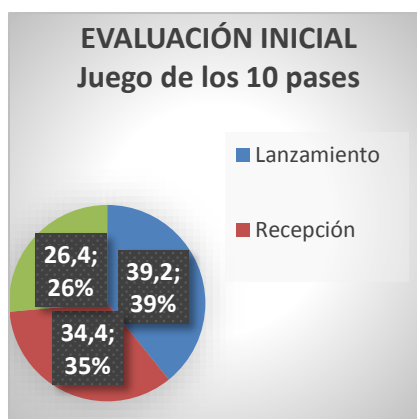
Lanzamientos totales efectivos: 49

Recepciones totales efectivos:44

Desplazamientos totales efectivos: 33

Total de acciones efectivas: 125

A continuación el diagrama de sectores muestra los diferentes estándares sobre el total de estándares efectivos. Es decir que los lanzamientos con respecto a recepciones y desplazamientos es en lo que más acierta la clase.



- Número de pases seguidos: 6
- Lanzamientos totales efectivos: 49
- Recepciones totales efectivos:44
- Desplazamientos totales efectivos: 33
- Total de acciones efectivas: 125

Sesión 2:

Observación de Irene:

13:07. Círculo bien hecho y ronda de nombres.

13:11. En el círculo se recuerda lo que se hizo la sesión anterior.

13:12. Se explica lo que se va hacer en la sesión y mediante ejemplos se explica la 1ª actividad. (Sujeto 4y Sujeto 9 están en su mundo).Explica que por filas vamos a dar

pases con la norma de que el pie contrario a la mano con la que tiramos debe estar adelantado para poder tirar.

13:15. Tras varios ejemplo y llamadas de atención a Sujeto 9 y Sujeto 4, preguntan alguna duda.

13: 17. Dos amigos se prometen “estar siempre juntos en la fila”.

13: 20. Tanto el lanzamiento como la recepción de la mayoría del grupo es mala ya que no respetan la noma impuesta para tirar, tiran como quieren, hay balones por el suelo los cuales no había que haber ninguno, el balón bota entre pase y pase. Son 4 o 5 los que realizan correctamente lo dicho.

13:24. Javi para el juego para recordar de qué forma había que lanzar, la explicación se acompaña mediante ejemplos.

Sujeto 15 dice como consejo: “Lanzar suave para que los que recibamos podamos coger el balón “

Sujeto 4dice: “A mí me han tirado súper fuerte y no he podido cogerlo por eso yo también lo he tirado súper fuerte.

13:26 Se reanuda el juego

13:28. Parece que la mayoría mejora y respeta las normas pero siguen algunos haciéndolo mal. Sigue habiendo fallos de las mismas personas. Compañeros y compañeras se quejan de ello.

13:31. Se para el juego, para explicar el siguiente, balón aro. Atienden a la explicación y Javi interactúa con para comprobar que están entendiendo. Javi crea los grupos con la intención de que estén compensados en género.

13:33. Surgen dudas una vez que están colocados en su grupo y en sus respectivos aros, Javi las aclara.

13:34. Comienzan a lanzar los grupos. De los 4 grupos que se han formado, 3 de ellos están muy pendientes en cumplir la instrucción de lanzar con un pie adelantado, la norma de lanzar con una mano parece que no se ha dicho claro por lo que algunos lanzan con dos manos.

13:37. Javi para el juego para aclarar otra vez las dos normas que había que cumplir. Parece que todos ya se han enterado y se les ve motivado a seguir jugando.

13:39. Se desarrolla la actividad con normalidad.

13:41. Algún niño pregunta la puntuación de cada grupo pero Javi no la da, y les dice que se preocupen en hacerlo bien que eso es lo que cuenta.

13:43. Finaliza la actividad.

13:44. Explicación del último juego muy rápida por parte de Javi. Divide a la clase en cuatro y explica la posesión en igualdad.

13:47. Empiezan las dos posesiones y a las 11: 48 vienen dos niños y preguntan si se pueden cambiar de equipo, Javi les dice que no.

13:55. Sujeto 13 sale fuera del campo porque se había chocado con otro, pero Javi no se percata porque está pendiente del otro grupo.

13:58. Javi para el juego y les manda al círculo para hacer el feedback, como ve que nadie recoge los conos, pregunta en alto ¿Los conos tienen patas y se recogen solos? Varios escolares corren a recogerlos y Javi les da las gracias.

En el feedback pregunta a varios niños que juegos han hecho, las normas y si les ha gustado, estos dicen que el que más les ha gustado es el de lanzar al aro.

14:00. Finaliza la clase.

Observación de Javier:

13:16. Empiezan el primer juego que son pases de cinco metros y cambiarse de fila.

En la explicación me interrumpen dos niños.

El juego transcurre bien, están bien organizados, no se molestan en las filas, y están pendientes de hacerlo bien.

Irene me avisa de que hay muchos niños que no ponen el pie de forma correcta, a las

13:25 paro el juego y vuelvo a explicar cómo se lanza de forma coordinada.

El segundo juego es el balón-aro, entienden el juego, y comienzan a hacerlo, pero tras unos minutos, tengo que parar el juego y volver a explicar la norma de lanzar de forma coordinada.

Termina el juego a las 13:45 y un grupo pequeño de niños me pregunta quien ha ganado, y les respondo con otra pregunta ¿Habéis lanzado muchas veces dentro del aro? me responden que sí y se marchan.

A las 13:47 empiezan el juego de posesión y varios me preguntan si pueden ellos quitar la pelota. El juego de posesión es en igualdad y prácticamente todos los alumnos están activos en el juego, lanzan y reciben bien, aunque cometen muchos errores, pero el juego es fluido.

Sesión 3:**Observación de Irene:**

13:08. Se empieza a jugar.

13:09. Las parejas hechas por ellos son del mismo género, menos Sujeto 7 y Sujeto 3.

13:11. Sujeto 6, por ejemplo, no sigue la norma de tirar con un pie adelantado y con una mano.

13:12. Sujeto 4 lanza en vez con la mano con el pie. Javi le llama la atención unos minutos después.

13:14. Se para para hacer recuento.

13:16. Sujeto 9 sujeta el aro por encima de su cabeza cuando le tocaba tirar, más tarde se da cuenta y cambian posiciones.

13:18. Javi va corrigiendo algún niño y niña que no se han enterado como es la posición de tiro.

La mayoría tiran correctamente

Se para la ronda.

13:22. Todos respetan el material sin hacer el burro con él.

13:24. Algún niño con la excusa de tirar el balón hacia las colchonetas se suben en ella.

13:24. Sujeto 6 dice a Javi que quiere cambiar de juego

13:25. Los alumnos que hacen 37 puntos o más es porque hacen trampas y se ponen cerca del aro para meterla más fácil. Javi se da cuenta minutos más adelante y corrige la posición ya que llevaba dos rondas haciendo trampas.

13:26. Las de las colchonetas siguen arriba buscando el balón.

13:27. Sujeto 9 no hace nada, razón por la que Sujeto 6 quiere cambiar de juego, por eso se aburría. Javi se pone a jugar con Sujeto 6 y manda a Sujeto 9 a sentarse.

13:28. Se para el juego y se les concentra en círculo.

Las mismas de los balones en la colchoneta vuelven a estar subidas intentando otra vez coger el balón.

13:29 Se pelean por recoger el material.

Sujeto 9 aun castigada incordia a quienes recogen los balones

13:30. Explicación del juego del reloj, todos atienden y preguntan dudas. Sujeto 11 pregunta si se juega para ganar. Se deja libertad para formar dos grupos, quedan chicas en unos y chicos en otros. Sujeto 13 dice: “Qué guay”. Javi se percata y les dice que tienen un minuto para que los equipos sean mixtos. Sujeto 14 se va corriendo al grupo de los chicos y la sigue Sujeto 16. Se empieza el juego.

13: 32. Sujeto 8 y Sujeto 2 tienen muy buen rollo y se animan.

Un grupo cuenta los pases en alto, posterior a este el otro grupo también les imita contando los pases en alto. Todos están jugando tranquilos y se están divirtiendo.

13:38. Sujeto 9 dice que le duele la tripa pero vuelve enseguida al juego

13:38. El clima del aula es muy bueno, no existe reprimenda alguna y todos se animan. Todos están jugando salvo Sujeto 16 que no está a lo que tiene que estar.

13: 45. Se explica el tercer juego y se les da libertad para hacer los dos equipos. Sujeto 4 se sale del juego porque no le gusta su equipo, Javi decide no decirle nada.

Empieza el juego, Sujeto 3 y Sujeto 2 son reñidos porque están tirándose a las colchonetas Sujeto 13 está metido en el juego. Sujeto 16 anima a Sujeto 4a jugar y se sale el juego.

Sujeto 8 se quiere quitar el peto y Javi para el juego para el juego para decir que está prohibido cambiarse de equipo porque ellos los habían elegido.

Sujeto 2 dice también que se quiere cambiar d equipo.

Sujeto 16 pasa del juego.

13:47. Javi habla con Sujeto 4pero siguen sin querer jugar. Sujeto 7 como días atrás huye del balón.

13:49. Siempre suelen tener 4 el balón. Sujeto 4entra al juego. Sujeto 16 anda por la clase pero pasa del juego.

Siempre tienen el balón Sujeto 13, Sujeto 5, Sujeto 6, Sujeto 11.

13:50. Javi para el juego para mejorar esta situación y que todos toquen la bola. Parece que algunos que estaban desinteresados en el juego, ahora se animan.

13:52. Sujeto 7 se cae y se sale del juego llorando. Caída triple. Todos están metidos en el juego menos Sujeto 2 y Sujeto 1.

13:53 Sujeto 8 también se queja pero Javi dice que siga en el juego. Javi para el juego, para hacer recuento de que personas no han tocado el balón. Les dice que ahora tienen que tocar todas estas personas. Sujeto 6 no le interesa y se sale del juego a las colchonetas.

13:54. Todos gritan para ofrecerse ahora. Parece que hay más variedad de personas que tocan la bola aunque el protagonismo siempre son los mismos.

Sujeto 2 se enfada y se sienta perro de repente se levanta cuando ve el balón cerca. Se dirige hacia Pilar y le dice que no la pasan. Sujeto 9 está por el suelo, pero se levanta enseguida cuando ve el balón.

13:55. Parece que todos están participando. Javi para el juego y hace círculo.

Se les manda descansar y empieza el feedback, mientras Sujeto 3 no se calla. Se pregunta quien se ha aburrido en la sesión anterior y en esta. No se callan y juegan a estar un minuto callados. A las 12:58 Sujeto 2 pica con patadas a Sujeto 9 pero la bronca le cae a Sujeto 9.

14:01. Fin de la sesión.

Observación de Javier:

13:08. Explico el juego del aro, donde un alumno sujeta un aro y a una distancia de 5-6 metros se sitúa el compañero que tiene que lanzar la pelota e introducirla en el aro. Para ello digo que se pongan por parejas, y estos se ponen con parejas del mismo sexo salvo Sujeto 7 y Sujeto 3.

Comienza el juego y todo parece correcto por parte de los participantes, voy pasando por todas las parejas y en alguna corrijo algún aspecto del lanzamiento o de la posición del que sujeta el aro porque el aro justo en la cara, y lo más normal en ese caso es que se hagan daño.

Hay un niño que da el balón con el pie y le tengo que decir que sea la última vez

13:20. Mando parar para hacer el primer recuento y reanudo la partida. La actividad está saliendo bien, toda la clase participa activamente.

13: 23. Vuelvo a parar para hacer recuento, hay niños que han hecho demasiados puntos, lo cual me parece muy extraño. Se reanuda el juego y tras un tiempo me fijo en

los que están haciendo trampas y tiran más cerca, o el que sujeta el aro lo mueve para que entre el balón.

Un niño me pregunta que cuando cambiamos de juego porque su compañero está pasando del juego, al ser un alumno reincidente en comportamiento, le mando sentarse y juego con el otro niño

13:29. Finaliza el primer juego y se sientan en los bancos.

13:30. Explico el juego del reloj y el grupo atienden activamente, preguntan las dudas y son solucionadas en el instante. Para que el juego sea más dinámico y los observadores externos puedan trabajar mejor, el grupo se divide en dos. Los grupos los hacen ellos, de primeras no los hacen mixtos y yo les obligo a que lo hagan.

La dinámica del juego es muy buena y apenas tengo que intervenir durante el juego. Este finaliza a las 13:45 y los observadores han podido observar a todos los alumnos. Vuelvo a reunirlos en grupo para pasar al juego de los 10 pases, vuelvo a dejarles hacer a ellos los dos equipos, pero en uno hay dos jugadores más. Sujeto 4 no quiere estar en su grupo y decide sentarse. En este caso no le presto atención.

Es importante resaltar que de forma global el juego ha mejorado con respecto a la primera sesión, hasta el punto que un equipo logra llegar a los 10 pases, y el alumnado que menos participo en la primera sesión juega de forma más activa.

A las 14:00 finaliza la sesión y apenas da tiempo al feedback debido a la falta de tiempo y que el alumnado no estaba por la labor de callarse.

LISTA DE CONTROL SOBRE EL JUEGO DE LOS DIEZ PASES

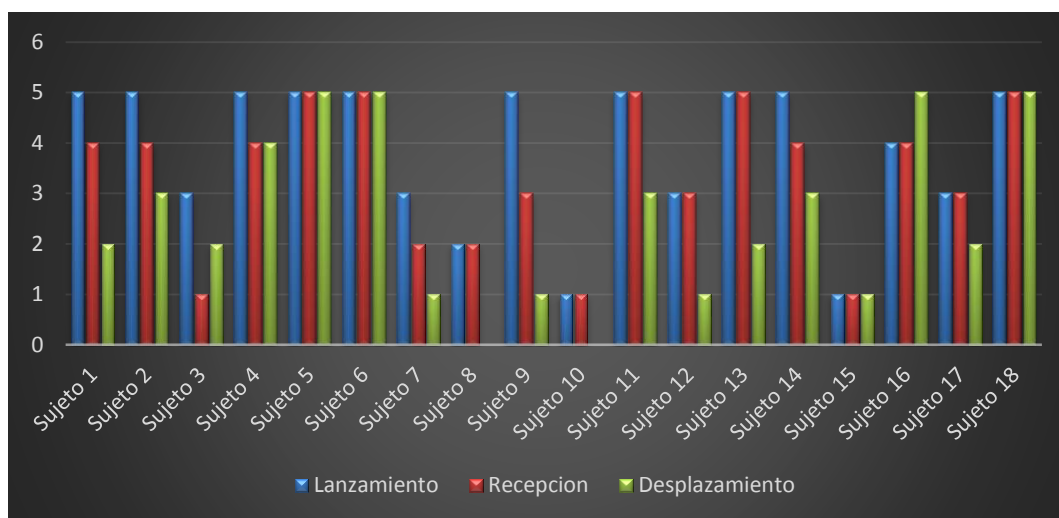
| IRENE | ESTÁNDARES | | |
|-------|-------------------------|-----------------------------|---|
| | Lanza correctamente con | Recepiona correctamente con | Realiza desplazamientos efectivos con oposición |

| | oposición | oposición | |
|----------|-----------|-----------|---|
| SUJETO 1 | 5 | 4 | 2 |
| SUJETO 2 | 5 | 4 | 3 |
| SUJETO 3 | 3 | 1 | 2 |
| SUJETO 4 | 5 | 4 | 4 |
| SUJETO 5 | 5 | 5 | 5 |
| SUJETO 6 | 5 | 5 | 5 |
| SUJETO 7 | 3 | 2 | 1 |

| PILAR | ESTÁNDAR | | |
|-----------|-----------------------------------|--|---|
| | Lanza correctamente con oposición | Recepciona correctamente con oposición | Realiza desplazamientos efectivos con oposición |
| SUJETO 8 | 2 | 2 | 0 |
| SUJETO 9 | 5 | 3 | 1 |
| SUJETO 10 | 1 | 1 | 0 |
| SUJETO 11 | 5 | 5 | 3 |
| SUJETO 12 | 3 | 3 | 1 |
| SUJETO 13 | 5 | 5 | 2 |
| SUJETO 14 | 5 | 4 | 3 |

| JAVIER | ESTÁNDAR | | |
|-----------|-----------------------------------|--|---|
| | Lanza correctamente con oposición | Recepciona correctamente con oposición | Realiza desplazamientos efectivos con oposición |
| SUJETO 15 | 1 | 1 | 1 |
| SUJETO 16 | 4 | 4 | 5 |
| SUJETO 17 | 3 | 3 | 2 |
| SUJETO 18 | 5 | 5 | 5 |

Evaluación intermedia 1



Número de pases seguidos: 10

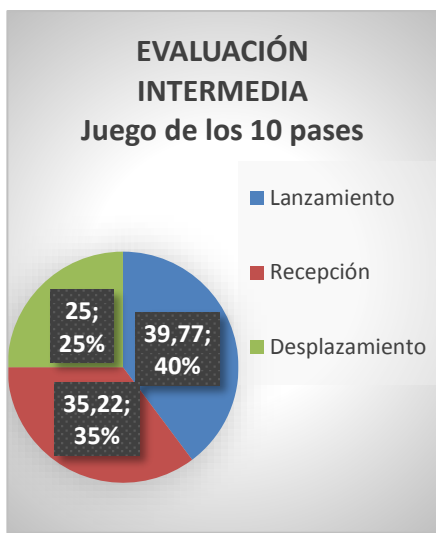
Lanzamientos totales efectivos: 70

Recepciones totales efectivos: 62

Desplazamientos totales efectivos: 44

Total de acciones efectivas: 176

A continuación el diagrama de sectores muestra los diferentes estándares sobre el total de estándares efectivos. Es decir que, los lanzamientos con respecto a recepciones y desplazamientos es en lo que más acierta la clase.



- Número de pases seguidos: 10
- Lanzamientos totales efectivos: 70
- Recepciones totales efectivos: 62
- Desplazamientos totales efectivos: 44
- Total de acciones efectivas: 176

LISTA DE CONTROL SOBRE EL JUEGO DE EL RELOJ

| IRENE | ESTÁNDARES | | |
|----------|-----------------------------------|--|---|
| | Lanza correctamente sin oposición | Recepciona correctamente sin oposición | Realiza desplazamientos efectivos sin oposición |
| SUJETO 1 | 5 | 5 | 5 |
| SUJETO 2 | 5 | 5 | 5 |
| SUJETO 3 | 5 | 5 | 5 |
| SUJETO 4 | 5 | 5 | 5 |
| SUJETO 5 | 5 | 5 | 5 |
| SUJETO 6 | 5 | 5 | 5 |
| SUJETO 7 | 5 | 4 | 5 |

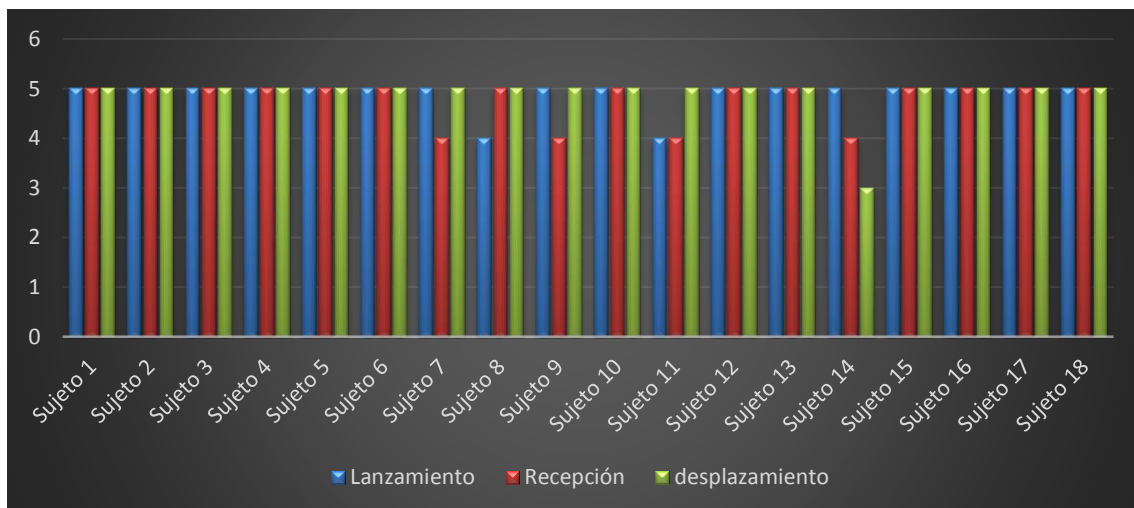
| PILAR | ESTÁNDAR | | |
|----------|-----------------------------------|--|---|
| | Lanza correctamente sin oposición | Recepciona correctamente sin oposición | Realiza desplazamientos efectivos sin oposición |
| SUJETO 8 | 4 | 5 | 5 |
| SUJETO 9 | 5 | 4 | 5 |

| | | | |
|-----------|---|---|---|
| SUJETO 10 | 5 | 5 | 5 |
| SUJETO 11 | 4 | 4 | 5 |
| SUJETO 12 | 5 | 5 | 5 |
| SUJETO 13 | 5 | 5 | 5 |
| SUJETO 14 | 5 | 4 | 3 |

| JAVIER | | | |
|---------------|-----------------------------------|--|---|
| | Lanza correctamente sin oposición | Recepciona correctamente sin oposición | Realiza desplazamientos efectivos sin oposición |
| SUJETO 15 | 5 | 5 | 5 |
| SUJETO 16 | 5 | 5 | 5 |
| SUJETO 17 | 5 | 5 | 5 |
| SUJETO 18 | 5 | 5 | 5 |

Evaluación final

EL RELOJ



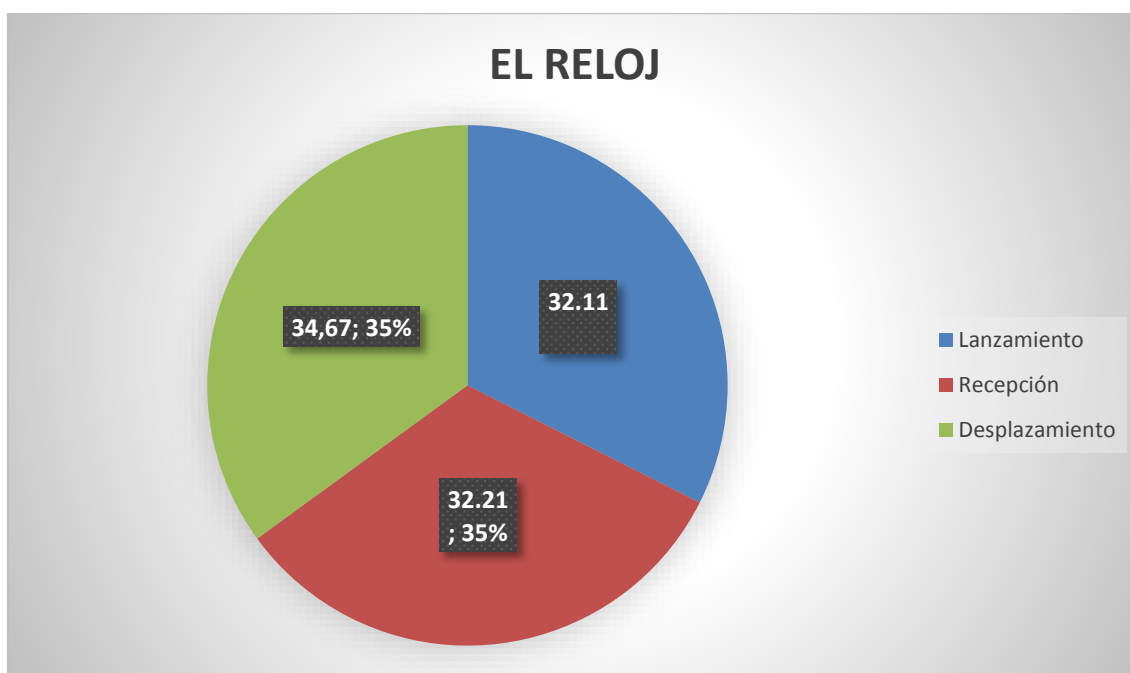
Lanzamientos totales efectivos: 88

Recepciones totales efectivos: 91

Desplazamientos totales efectivos: 95

Total de acciones efectivas: 274

A continuación el diagrama de sectores muestra los diferentes estándares sobre el total de estándares efectivos. Es decir que los lanzamientos con respecto a recepciones y desplazamientos es en lo que más acierta la clase.



Sesión 4:

Observación de Irene:

13:11. Se explica el juego, todos atienden menos Sujeto 2 y Sujeto 3 que hacen el bobo.

13:12. Hacen los grupos ellos solos. Sujeto 2 se va sola a un lado y dice que aquí somos muy pocos.

13:13. No se ponen de acuerdo por lo que Javi cambia los grupos.

13:14. Todos hacen el sonido de los perros.

13:16. Sujeto 11 tira más de una vez como siempre. Todos juegan bien y respetan los cambios de campo.

13:17. Sujeto 2 se queja de ha dado a una compañera pero viene Sujeto 3 y la corrige. Sujeto 7 dice “Me aburro “pero como en todos estos juegos de lanzar siempre se esconde para no tirar.

13: 18. Javi para el juego para aclarar donde está permitido tirar el balón.

13:19. Sujeto 8 sale del juego para decir a Pilar que la han dado en la tripa con el balón.

13:20. Javi amplía el campo de los gatos para hacer más difícil el juego a un equipo.

Sujeto 4 intenta hacer trampas pero Javi lo ve y le manda cambiarse de equipo.

13: 22. Marco no quiere coger el balón para que no le pillen.

13: 23. Sujeto 4 se deja dar para cambiarse de equipo. Javi para el juego. Sujeto 3 dice que ha dado a Sujeto 2. Sujeto 2 dice que no y Sujeto 3 se ríe de ella y la llama fantasma y mentirosa.

13:24. Javi saca a Sujeto 2 porque ha dado a Sujeto 16. Da el balón al niño que siempre juega bien pero no le pasan nunca el balón. Sujeto 2 rellena la ficha del castigo. Hay muchos chillidos en la clase. Sujeto 7 se sale del juego porque dice que le ha dado el balón en la mano pero es para no participar.

13: 26. Sujeto 8 lleva toda la clase quejándose.

13: 27. A Sujeto 17 le golpean en la cara y duda si llorar o no pero no llora. Sujeto 16 le abraza para que no llore.

13: 28. Sujeto 7 se escaquea en todo el juego. Javi para el juego y forma un círculo.

Sujeto 5 dice “No me toques las pelotas”, Sujeto 3 dice “Los chicos tenemos pelotas “

13: 29. En el círculo salvo Sujeto 3 y Sujeto 2 todos los demás están bien. Sujeto 16 no deja los conos en paz.

13: 31. Sujeto 2 es echada por Javi por segunda vez a rellenar la hoja de castigo.

13:32. Empieza el juego y ellos hacen los grupos.

13: 33. Sujeto 2 es castigada. Se hacen los grupos rápidamente y sin quejas Sujeto 2 y Sujeto 3 no paran de intentar ver lo que escribo.

13: 34. Empiezan a jugar. Sujeto 2 esta insoportable la gusta las hojas de castigo.

13: 35. Todos juegan bien. Sujeto 3 pide hojas de castigo.

13: 37. Sujeto 2 y Sujeto 3 se lo pasan bien aunque estén castigados en un banco sin jugar. Todos juegan muy bien. Un grupo destaca porque juegan genial.

Da la casualidad que en este grupo está Sujeto 4, Sujeto 13, Sujeto 5, Sujeto 6, Sujeto 14, Sujeto 16 que son los que mejor juegan.

13: 41. El juego funciona genial Javi manda a Sujeto 2 a un grupo y Sujeto 3 a otro grupo.

13:42. Sujeto 3 quiere ir al baño pero es para escaquearse. Javi cambia de juego y hace una posesión.

13: 49. Sujeto 1, Sujeto 2 y Sujeto 3 están a lo suyo.

13: 50 Sujeto 15 no participa porque está jugando con el celo de las columnas.

13. 51 Sujeto 7 sigue escaqueándose del juego. Sujeto 4da a Sujeto 9 y se queja él. Le he cazado.

13: 52 Sujeto 15 y Sujeto 16 siguen a su bola. Todo el grupo está a su bola y Javi intenta poner orden ya que como todos los días no aguantan la clase entera bien asique termina el juego y hace asamblea.

13: 54. Se hacen feedback d las cosas positivas y negativas de la sesión después de esto se van a la fila.

Observación de Javier.

13:11. Empieza la sesión con la explicación del primer juego “La vela” para explicarlo utilizo ejemplos visuales con dos alumnos para que entiendan, como tienen que cambiar de campo, donde pueden lanzar al compañero, siempre por debajo de la cintura. Dejo que ellos hagan los equipos.

13:16. Dentro del juego observo que hay niños que lanzan más veces que otro, paro el juego y les digo que tienen que lanzar todos.

13:20. Al ver la clara superioridad de un equipo introduzco una modificación. El campo del que va ganando le hago más pequeño y más grande del que pierde, con el objetivos de los que son más vayan consiguiendo más personas.

Paro el juego les vuelvo a mandar comenzar como al principio, observo que la mayoría participa activamente, pero hay otros que se esconden como Sujeto 7 o que se dejan pillar como Sujeto 3 y Sujeto 7 para ir juntos.

13:34. El segundo juego que explico es “el pato mareado”, para ello les dejo hacer los dos equipos a ello. Durante la explicación echo a Sujeto 2 del grupo porque no deja de molestar. Tras comenzar el juego me fijo que en un grupo están casi todas las personas más hábiles en lanzamiento y recepción, de hecho el juego les sale muy bien a ese grupo, y el otro grupo queda más descompensado y el juego no es tan dinámico.

13:45. No hay ningún problema a la hora de cambiar los patos mareados, y finalizo el juego, para unir a los dos grupos y hacer una posesión con superioridad de un equipo.

13:46. Está a la vista que hay un grupo de 9-10 personas que tocan más la pelota que los otros 8, este grupo es más grande que en otras sesiones, es decir, hay escolares que han cogido conceptos y han entrado en el juego de los que más tocan el balón.

En la sesión 1 destacaban 4 escolares, en esta sesión destacan por encima 9-10 escolares que han progresado en lanzamientos, recepciones y desplazamientos. Los demás han mejorado pero es menos notorio y se integran de mejor forma que en ocasiones anteriores. Salvo Sujeto 7, que es la que más la cuesta, porque no la gusta este tipo de juegos.

Sesión 5:

Observación de Irene:

12:12. No han empezado a jugar. No se ponen de acuerdo para colocarse en los equipos.

12:13 Sujeto 2 y Sujeto 3 se suben a las colchonetas. Sujeto 16 está sentada en el banco sin ganas. Javi castiga a Sujeto 3 al banco.

12:14. Están muy revolucionados. Todavía no se ha empezado a jugar.

12:15. Se empieza a jugar una posesión con comodines

12:16. Uno de los equipos es muy similar al de días anteriores. El equipo de los buenos.

12:17. Sujeto 3 y Sujeto 14 dan golpes en las colchonetas.

12:18 Un equipo juega más en serio que el otro.

Sujeto 8 se vuelve a quejar como todos los días.

12:21 Sujeto 8 dice que quiere ser comodín.

12:22. Hay mucho alboroto. Un equipo le cuesta más jugar.

12:24. Sujeto 7 como todos los días esquiva el balón y está desganada.

12:26. Sujeto 13 está en el banco llorando.

12:28 Sujeto 3 se sale del juego y Javi le dice que participe.

12:29. Javi para el juego y forma un círculo. Sujeto 3 y Sujeto 2 están dando golpes a las colchonetas.

Sujeto 3 tira los petos.

12:30. Javi da una charla.

12:32 Javi echa bronca a los que se han portado mal.

12:33. Javi reparte petos para hacer los grupos. Sujeto 11 no para de correr.

12:34. Sujeto 3 dice: “No quiero peto “. Sujeto 2 también dice que no quiere peto y Javi la dice que deje de decir que no. Sujeto 3 no quiere jugar porque le ha tocado peto. Sujeto 9 y Sujeto 4 juegan al pilla-pilla. Sujeto 3 tira el peto al suelo. Javi le obliga a jugar y Sujeto 3 cede.

12:37. Empiezan a jugar pero tiene que parar Javi porque se golpean los unos a los otros. Sujeto 3 sigue sin ponerse el peto, Sujeto 7 no participa.

12:39. Sujeto 4, Sujeto 11 y Sujeto 9 juegan entre ellos.

12:41. Sujeto 1 y Sujeto 16 discuten: “No te pongas tan cerca”

12:42. Sujeto 4 y Sujeto 13 empieza a discutir. Se encaran. Sujeto 11 dice: “Sujeto 4 hace eso porque juega al futbol “

12:44. Sujeto 3 contesta a Javi y le dice: “Si quieres no participo “. Mientras la charla Sujeto 11 y Sujeto 6 andan por las espalderas.

Sujeto 2 y Sujeto 8 se pelean, se dan un golpe en la espalda. Javi las castiga y las dice que se pidan perdón. Sujeto 2 y Sujeto 8 no se hablan ni se piden perdón cada una está a su bola.

12:48 Sujeto 3 se emociona y va a contar a Javi que la ha tocado. Constantemente Javi facilita para que pasen a aquellos que la tocan menos y va felicitando a aquellos que lo hacen bien.

12:49 Sujeto 7 está muy bien, ha entrado en el juego y se lo está pasando muy bien por como participa.

12:50 Sujeto 2 va a pedir perdón a Sujeto 8 pero esta la rechaza. Sujeto 15 pregunta a Sujeto 8 que qué ha pasado. Sujeto 2 se aburre, Sujeto 8 mira muy mal.

12:52. Javi les junta en círculo e incorpora a Sujeto 2 y Sujeto 8. Comienza a adivinar quien se ha aburrido y quién no.

12:53. Ellos participan en la charla y Sujeto 7 explica porque no se ha aburrido.

13:55. Javi hace memoria de todos los juegos de lanzar que han hecho. Todos atienden y quieren decir algún juego y alguna norma. Recuerdan: la vela, el pato mareado, perros y gatos, el de lanzar el balón en los aros, juego de los 10 pases, relevos.

12:59. Sujeto 3 no se da cuenta cuando le pregunta Javi de qué estamos hablando Sujeto 9 dice que no le ha gustado ninguno.

Observación de Javier:

Primero dejo hacer los equipos a ellos con la obligación de que sean mixtos. Los equipos que se forman lo son y además son muy parecidos a los de la sesión anterior.

No hay problemas para dar los petos a los comodines, y comienzan el juego.

Cuando cambio de comodines, Sujeto 2 no quiere de primeras el peto y se lo deja a Sujeto 18. La digo que para la próxima, ella tiene que tener peto. En la siguiente ronda molesta pero acaba poniéndose el peto.

Hay un equipo que mueve muy bien la pelota dando más de 10 pases seguidos, al otro le cuesta ya que hay miembros que no participan activamente como Sujeto 16, Sujeto 3, Sujeto 9 y Sujeto 7.

En el segundo juego, que es el de los diez pases, hago yo los equipos para igualarlos. Comienza el juego y para mi sorpresa 3 de los 4 que no participaban, sí que lo hacen, son Sujeto 9, Sujeto 3 y Sujeto 7, a Sujeto 16 la cuesta más pero la animo.

Hay un conflicto entre Sujeto 8 y Sujeto 2 y se sueltan un manotazo en la espalda. Expulsó a las dos del juego y no vuelven a participar.

Paro el juego para indicar que Sujeto 17 y Sujeto 12 piden la pelota pero no la toca, entonces ese grupo hace más por pasarela.

En el Feedback final me llevo una gran sorpresa, cuando Sujeto 7 por primera vez en la unidad me dice que el juego la había gustado y es porque hoy sí que ha participado activamente y además ha conseguido tocar muchos balones.

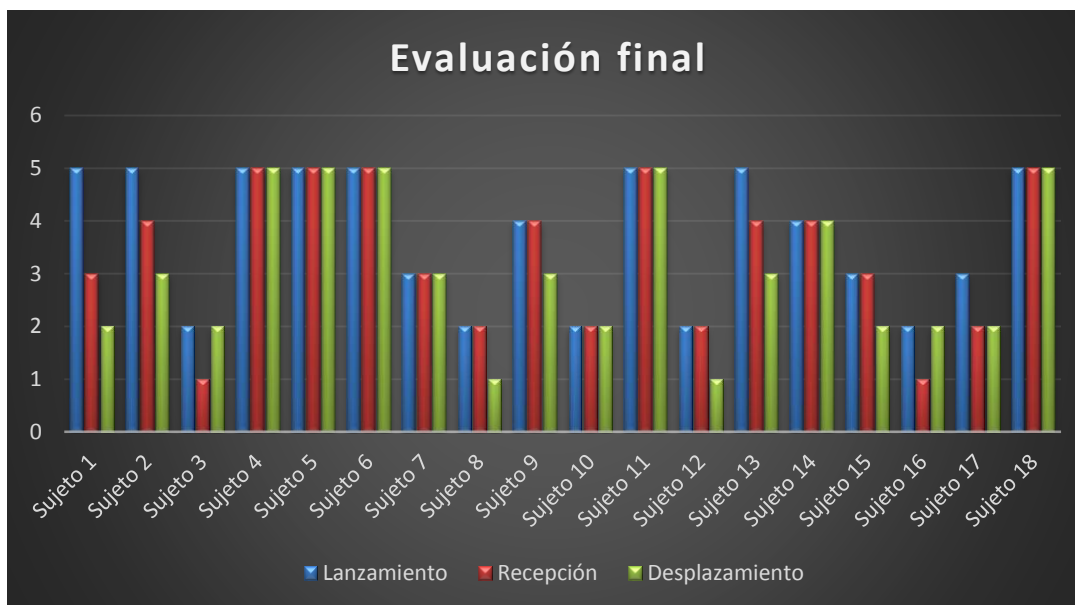
Mi impresión antes de hacer el conteo del juego de los 10 pases es que salió mejor el juego en la sesión 3.

| IRENE | ESTÁNDARES | | |
|----------|-----------------------------------|--|---|
| | Lanza correctamente con oposición | Recepciona correctamente con oposición | Realiza desplazamientos efectivos con oposición |
| SUJETO 1 | 5 | 3 | 2 |
| SUJETO 2 | 5 | 4 | 3 |
| SUJETO 3 | 2 | 1 | 2 |

| | | | |
|----------|---|---|---|
| SUJETO 4 | 5 | 5 | 5 |
| SUJETO 5 | 5 | 5 | 5 |
| SUJETO 6 | 5 | 5 | 5 |
| SUJETO 7 | 3 | 3 | 3 |

| PILAR | ESTÁNDAR | | |
|-----------|-----------------------------------|--------------------------------------|---|
| | Lanza correctamente con oposición | Repciona correctamente con oposición | Realiza desplazamientos efectivos con oposición |
| SUJETO 8 | 2 | 2 | 1 |
| SUJETO 9 | 4 | 4 | 3 |
| SUJETO 10 | 2 | 2 | 2 |
| SUJETO 11 | 5 | 5 | 5 |
| SUJETO 12 | 2 | 2 | 1 |
| SUJETO 13 | 5 | 4 | 3 |
| SUJETO 14 | 4 | 4 | 4 |

| JAVIER | ESTÁNDAR | | |
|-----------|-----------------------------------|--------------------------------------|---|
| | Lanza correctamente con oposición | Repciona correctamente con oposición | Realiza desplazamientos efectivos con oposición |
| SUJETO 15 | 3 | 3 | 2 |
| SUJETO 16 | 2 | 1 | 2 |
| SUJETO 17 | 3 | 2 | 2 |
| SUJETO 18 | 5 | 5 | 5 |



- Número de pases seguidos: 10
- Lanzamientos: 60
- Recepciones: 60
- Desplazamientos: 55
- Total acciones acertadas: 175