



Facultad de educación de Palencia

UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

TÍTULO DEL TFG

EL JUEGO EN PRIMARIA, ¿METODOLOGÍA Y CONTENIDO?

TRABAJO FIN DE GRADO

GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA/MENCIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA

AUTOR: ÁLVARO MÍNGUEZ BAQUERÍN

TUTOR: NICOLÁS BORES CALLE

PALENCIA, 2018

Resumen/abstract

En este trabajo de fin de grado se analizan dos formas de usar el juego en la etapa educativa de Educación Primaria dentro de la materia de Educación Física. Históricamente, nos encontramos que, en los colegios, los juegos en Primaria se utilizan como un recurso metodológico, pero en otras ocasiones el juego también es utilizado como un contenido de la propia materia, vamos a ver con este trabajo, estas dos formas de utilizar el juego en el aula de manera vivencial dentro de un colegio y el resultado que ha tenido cada una en los alumnos.

Se abordan en este Proyecto dos unidades didácticas en dos cursos diferentes, 5º y 6º de Primaria. Dichas unidades son explicadas, analizadas y llevadas a cabo con el fin de ver los resultados de utilizar el juego como contenido en el aula, así como un método de aprendizaje para desarrollar sus habilidades, y si se han conseguido los objetivos deseados. Al ser un caso práctico, se realizará un análisis y conclusión de los resultados obtenidos en ambas unidades didácticas.

In this end-of-grade project, two ways of using the game in the Primary Education educational stage are analyzed within the subject of Physical Education. Historically, we find that, in schools, games in Primary are used as a methodological resource, but in other cases the game is also used as a concept of the subject itself, let's see with this work, these two ways of using the game in the classroom in an experimental way within a school and the result that each one has had in the students.

Two didactic units are addressed in this Project in two different courses, 5th and 6th of Primary. These units are explained, analyzed and carried out in order to see the results of using the game as content in the classroom, as well as a learning method to develop their skills, and if the desired objectives have been achieved. As it is a practical case, an analysis and conclusion of the results obtained in both didactic units will be carried out.

Palabras clave / Key words

Educación Física / Juego motor reglado / Metodología / Contenido / Habilidades motrices específicas

Physical Education / Regulated motor game / Methodology / Content / Specific motor skills

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. JUSTIFICACIÓN	7
3. OBJETIVOS	10
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	11
4.1 DEFINICIONES DE JUEGO	11
4.2 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO	13
a. CARACTERÍSTICAS GENERALES	13
b. CARACTERÍSTICAS ESPECÍFICAS	14
4.3 CLASIFICACIONES DEL JUEGO	16
4.4 EL JUEGO COMO CONTENIDO	18
4.5 EL JUEGO COMO MÉTODO DE APRENDIZAJE	20
4.6 LEGISLACIÓN	21
5. PRESENTACIÓN DE DATOS O DE LA PROPUESTA	23
UNIDAD DIDÁCTICA 5º DE PRIMARIA	23
UNIDAD DIDÁCTICA 6º DE PRIMARIA	31
PUESTA EN PRÁCTICA	39
6. CONCLUSIONES	44
Conclusiones de la experiencia	44
Conclusiones como docente	46
7. BIBLIOGRAFÍA	48
8. ANEXOS	49

1. INTRODUCCIÓN

El presente documento recoge la redacción del Trabajo de Fin de Grado llevado a cabo en el año académico 2017/2018, como conclusión de los estudios del Grado de Educación Primaria realizados en la Facultad de Educación del Campus la Yutera de Palencia, perteneciente a la Universidad de Valladolid.

En las páginas siguientes, se encuentran desarrollados los contenidos, objetivos, puesta en práctica y análisis de resultados, del estudio del juego en el tercer ciclo de educación primaria como herramienta metodológica y como contenido.

Dicho estudio se lleva a cabo en un colegio de la provincia de Palencia, aprovechando el periodo del Practicum durante el 4º curso del Grado.

Voy a analizar la importancia que tiene el juego en primaria desde dos enfoques bien distintos. Veremos cómo ha sido el progreso en un grupo de alumnos comparado con otro, desde dos perspectivas del juego muy diferentes y analizaremos las causas y los resultados obtenidos. Debido a que este estudio comparativo lo vamos a realizar con dos cursos diferentes, en 5º de primaria vamos a trabajar varios juegos como herramienta metodológica para mejorar las habilidades de lanzar, recepcionar y la coordinación óculo-manual; y en 6º de primaria vamos a desarrollar un único juego como contenido de la asignatura de educación física, donde a través de las sesiones tienen que aprender y conseguir jugar mejor, desarrollando sus habilidades motrices específicas en las situaciones de juego para ser mejores jugadores y conseguir ganar.

Los objetivos de ambas unidades didácticas son completamente diferentes, no se busca el mismo fin. Por eso en este estudio voy a afrontar de manera bien distinta las sesiones para conseguir alcanzar estos objetivos, no porque eso es lo que quiero al desarrollar cada unidad didáctica con una correcta programación de las sesiones que veremos más adelante.

No se trata de un estudio comparativo para ver cuál es mejor, más eficaz o más beneficiosa, sino un estudio para comprobar que son dos formas muy distintas de utilizar el juego en una clase de educación primaria, en las cuales tanto los objetivos como el bloque de contenidos al que pertenecen no tienen nada que ver, su única similitud es el uso de juegos.

Se podrá ver el desarrollo de dos unidades didácticas diferentes a través del juego y los resultados obtenidos en el aprendizaje de los alumnos. El juego es una necesidad básica de cualquier niño, pero cada maestro, posee unas creencias sobre el mismo y un uso diferente en el ámbito educativo. Por eso, el fin de este proyecto es realizar un estudio para comprobar que existen diferentes formas de usar el juego en Educación Física, es un recurso muy amplio y eficaz en el aprendizaje de un niño y su control.

Por ello, también lo que busco es conocer los beneficios del juego en el ámbito educativo para llevar, en un futuro, esos conocimientos a la función docente y mejorando, con ello, el proceso de aprendizaje de nuestro alumnado dependiendo los objetivos que te plantees en un principio y el bloque de contenidos que vayas a abordar.

A lo largo de toda nuestra formación hemos adquirido diversas competencias que nos ayudarán a desarrollar con éxito nuestra profesión pero, para la realización de este trabajo, hemos destacado la importancia que tenemos que tener los docentes sobre reflexionar acerca del trabajo llevado a cabo en el aula, realizando un detallado y minucioso análisis de resultados y sabiendo que tenemos que ir perfeccionando nuestra función y metodología para ir adaptándonos a los cambios científicos, pedagógicos y sociales a lo largo de nuestra vida.

2. JUSTIFICACIÓN

El estudio del juego fue algo completamente nuevo y extraño para mí, no concebía para nada la importancia que tiene el juego en la escuela y la cantidad de posibilidades formativas que tiene para los alumnos, mis primeras prácticas en clase durante los primeros años de universidad, no tuvieron nada que ver con las últimas que realicé. Por ello, he sentido la curiosidad de conocer a fondo las posibilidades educativas que tiene el juego en la escuela y llevarlo a la práctica para poder realizar este proyecto y analizar los resultados.

El juego es algo innato, desde pequeños empezamos a jugar sin ser conscientes de ello, jugamos con todo lo que podemos o tenemos a mano sin saber que estamos jugando, por el que el juego es algo que no paramos de buscar para que surja y nos hace desarrollarnos como personas. (Jiménez, M^a, I., 2004).

Solemos asociar el hecho de juego a los profesores de Educación Física, pero es un aspecto que se puede trabajar en cualquier materia dentro del colegio. Esta percepción relaciona el juego con espacio ilimitado y distribución libre. El docente en su aula tiene estas dos variables en contra. Pero la realidad puede ser otra. Se puede jugar en el aula utilizando solo el espacio personal del niño y sin llegar a desplazarse por toda el aula.

En el juego se trabajan valores sociales. A través de ellos los niños practican roles y situaciones cotidianas para relacionarse con sus iguales. A través del juego muestran su carácter interior. A medida que pasa el tiempo se va encauzando a un juego más normativo en el que aparecen roles de liderazgo y superación. Para resumir, el juego destapa la personalidad del niño y junto a él se van trabajando valores sociales.

Pero, ¿el juego en primaria es una metodología o un contenido? Es una pregunta que no tiene una respuesta concreta. Si vemos diferentes libros, documentos o revistas, donde expertos del ámbito educativo hablan del juego, comprobamos que unos están más a favor de utilizar el juego solo como una herramienta metodológica, otros en cambio piensan que se debe desarrollar como un contenido conceptual, y otros muchos opinan que no se deben comparar ambas, ya que afirman que son formas compatibles de utilizar el juego en la educación de nuestros alumnos.

Por este motivo, he decidido llevar a cabo dos unidades didácticas en diferentes cursos, para que en cada una de ellas se trate el juego de forma diferente. Y poder comprobar que son maneras totalmente distintas de abordar unos objetivos dentro del área de Educación Física, que no existe la necesidad como docentes de escoger una forma o la otra, ya que pueden ser complementarias en una programación de aula.

Podemos resolver muchas dudas sobre esta encrucijada del juego, que incluso los propios docentes tienen, llevándolo a cabo en un centro con los alumnos ambas formas de trabajar, utilizando el juego como contenido y como metodología en diferentes cursos para ver cómo se desarrollan las clases y ver de qué forma consiguen los alumnos los objetivos planteados, y eso es lo que he hecho y reflejado en este proyecto ya que quiero analizar el resultado de ambas unidades didácticas, pero a través de dos cursos diferentes.

"El juego es un medio de aproximación, contacto, apropiación y aprendizaje de nuestro entorno más próximo, convirtiéndose en un extraordinario instrumento de educación integral". (Payá, A., 2013), miembro del Observatorio del Observatorio de juego Infantil (OJI) y doctor en pedagogía.

A través del juego los niños buscan, exploran, prueban, y descubren el mundo por sí mismos, siendo un instrumento eficaz para la educación. El juego potencia todos estos factores que son imprescindibles en la vida del alumno y en su formación, por lo que tenemos como profesores el deber de que el juego les enseñe algo, que les forme como alumnos y como personas. Por eso es un recurso que necesita un estudio y trabajo necesario para conocer todas sus posibilidades. No podemos permitir situaciones de este estilo:

- + Hijo, ¿qué has hecho hoy en Educación Física?
- + Hemos jugado a la Araña.
- + ¿Y qué habéis aprendido con ese juego?
- + Ah, nada, simplemente corríamos para que no nos pillasen.

Un profesor de Educación Física no es el “profe que les da balones” o “el profe con el que juegan mis hijos en clase” o a la propia asignatura llamarla “recreo”. Debemos tener claros los objetivos y contenidos a desarrollar y que nuestros alumnos consigan un aprendizaje de nuestra enseñanza sino estaremos dando razón a los estereotipos puestos por la sociedad.

Se debe acabar con la mediocridad en las aulas, los alumnos se merecen una buena educación y para ello se necesita buenos docentes y buenos métodos de enseñanzas, por eso quiero abordar las diferentes posibilidades del juego en la escuela y más específicamente en la materia de Educación Física y conseguir las mejores formas de abordarlo para que sea beneficioso en los alumnos.

3. OBJETIVOS

- Clasificar el juego como metodología y contenido
- Llevar a cabo dos unidades didácticas en las que se diferencie el uso del juego como metodología y el uso del juego como contenido
- Analizar y realizar una observación sistemática de ambas.
- Interpretar los resultados y realizar un estudio de los resultados.
- Recopilar datos e información sobre el buen funcionamiento del juego.
- Ver el juego como un elemento motivador en su desarrollo.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

4.1 DEFINICIONES DE JUEGO

La Real Academia Española (RAE), dentro de su amplio campo de aplicación, lo define como “la acción y efecto de jugar por entretenimiento o como ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas y en el cual se gana o se pierde”.

Huizinga (1938) (citado en Gallardo & Fernández, 2010), donde nos propone dos definiciones de juego:

- Una acción libre ejecutada “como si” y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual.
- Una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente.

El autor Pugmire-Stoy (1996) define el juego como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo.

Gimeno y Pérez (1989), define el juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad. Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego.

Blanchard y Cheska (1986, citado en Lavega & Olaso, 2007) lo define desde una perspectiva antropológica “como una forma de comportamiento que incluye tanto dimensiones biológicas como culturales, que se define difícilmente por eliminación de los demás comportamientos, pero que se distingue por una variedad de rasgos. Es agradable, intencional, singular en sus parámetros temporales, cualitativamente ficticio y debe su realidad a la irrealidad”. (p.12)

Carmona y Villanueva (2006, citado en Gallardo & Fernández, 2010) lo definen como “un modo de interactuar con la realidad, determinado por los factores internos (actitud del propio jugador ante la realidad) de quien juega con una actividad intrínsecamente placentera, y no por los factores externos de la realidad externa”. (p.16).

Elkonin (1980, citado en Lavega & Olaso, 2007) define el juego como “una actividad en la que se reconstruyen, sin fines utilitarios directos, las relaciones sociales. Es una variedad de práctica social consistente en reproducir en acción, en parte o en totalidad, cualquier fenómeno de la vida al margen de su propósito práctico real. La importancia social del juego se debe a su función de entretenimiento del hombre en las fases tempranas de su desarrollo y en su papel colectivizado”. (p.11)

Según Huizinga en su libro “Homo Ludens”, citado por Hill (1976), dice: “el juego es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tienen su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentido de tensión y alegría”.

Por otra parte, Freire (1989) relata sobre el juego educacional: “el niño es un ser humano bien diferenciado de los animales irracionales que vemos en el zoológico o el circo. Los niños son para ser educados, no adiestrados”.

En síntesis, el juego es una actividad propia del ser humano y se presenta en todos los niños/as, aunque su contenido varíe debido a las influencias culturales que los distintos grupos sociales ejercen. El juego no es solamente algo que acontece en la infancia, sino que va mucho más allá, y sucede durante toda la vida.

4.2 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

a. CARACTERÍSTICAS GENERALES

El juego es una actividad que posee muchas y diversas características y que ejerce en la educación una función importante, pues a través del juego se adquieren roles que el niño asume de forma particular. Veamos algunas de las características generales del juego según Muñoz Sandoval, A. (2008):

- A través del juego el niño y niña se comunica con el mundo, ya que desde que nace es su principal lenguaje.
- Siempre tiene sentido, según sus experiencias e intereses particulares.
- Muestra la ruta a la vida interior de los niños/as, ya que expresan sus deseos, sus fantasías, temores y conflictos de forma simbólica a través del juego.
- A través de él los niños reflejan su percepción de sí mismos, de otras personas y del mundo que los rodea.
- Lidian con su pasado y presente y se preparan para el futuro.
- Estimula los sentidos, y enriquece la creatividad y la imaginación.
- Ayuda a utilizar energía física y mental de maneras productivas y/o entretenidas.
- Facilita diversos aprendizajes tales como:
 - El desarrollo de las actividades físicas como agarrar, sujetar, balancearse, correr, trepar...
 - El desarrollo del habla y el lenguaje, desde el balbuceo hasta contar cuentos.
 - El desarrollo de las habilidades sociales como cooperar, negociar, competir, seguir reglas, esperar turnos...
 - El desarrollo de la inteligencia emocional como la autoestima y compartir sentimientos con otro.
 - La inteligencia racional tal como comparar, categorizar, contar, memorizar...
 - Estudio de su cuerpo, en cuanto a habilidades y limitaciones.
 - El desarrollo de su personalidad en lo referente a intereses y preferencias
 - La relación con otras personas en lo que compete a expectativas, reacciones, cómo tratar a los adultos y a los niños.

- La relación con el medio ambiente, en cuanto a explorar posibilidades, reconocer peligros y límites.
- La solución de problemas, a través de efectuar y considerar estrategias.
- La toma de decisiones, al reconocer opciones, escoger, y lidiar con las consecuencias.

b. CARACTERÍSTICAS ESPECÍFICAS

Estas características son cambiantes según el tipo de juego. Sin embargo, engloban los aspectos más específicos que definen al juego como una actividad extraordinaria. Lavega Burgués (2000. pp. 13-14) enumera las siguientes:

- **Libre.** Podemos jugar en cualquier momento, en cualquier lugar y con quien nos apetezca. No existe un sitio no adecuado para poder desarrollar el juego.
- **Divertido.** Jugamos para pasárnoslo bien. Jugar conlleva alegría, diversión y satisfacción.
- **Espontáneo.** El juego nos lleva a buscar situaciones cómodas donde cambiamos nuestra forma de actuar: como la forma de comportarse debidamente ante un profesor o con los adultos.
- **Intrascendente.** El juego es pasarlo bien en un momento determinado y con un grupo de personas que tenemos el mismo fin, la diversión.
- **Aventurero.** No sabemos cuál va a ser el resultado final, solo que vamos a jugar y aunque repitamos el mismo juego puede cambiar debido al entusiasmo que le ponga cada persona que participa.
- **Ambivalente.** Podemos pasar de un estado de alegría a una emoción negativa en milésimas de segundo, debido a las diferentes situaciones a las que nos enfrentamos jugando.
- **Comprometido.** El juego nos compromete a estar atentos y participar activamente en él. Cuando no prestamos atención el juego dejar de ser divertido y nos lleva al fracaso.
- **Creativo.** Cada juego tiene su propia estética y características. Los juegos dejan que nuestro conocimiento pueda ser creativo a la hora de buscar las soluciones ante los diferentes estímulos que percibimos al jugar.
- **Simbólico.** Dejamos nuestra imaginación libre. Podemos actuar en diferentes escenarios reales o ficticios sin ningún problema.

- **Serio.** Cuando jugamos nos olvidamos de otros quehaceres o problemas que podamos tener. En el momento en el que estamos jugando solo nos interesa el juego, lo demás es secundario.
- **Reglado.** Todo juego tiene unas reglas mínimas. Todos los participantes están al tanto de ellas o se llega a un acuerdo para ponerlas en el mismo instante en el que decidimos jugar. Esto ocasiona que todos los participantes tengan unas condiciones igualitarias.

Aquí vemos las características que enumera un autor, pero cada uno de ellos tiene una perspectiva diferente del juego y lo trata y analiza desde un enfoque u otro. Existe muchísima variedad de juegos, lo que tenemos que saber es que es algo necesario e innato en la educación de nuestros alumnos y que si lo utilizamos en el aula debemos saber claramente los fines que buscamos a través del juego.

4.3 CLASIFICACIONES DEL JUEGO

Según Gutiérrez, R. (1997). Existen múltiples clasificaciones del juego dependiendo de unos autores u otros, dependiendo sobre todo el factor a tener en cuenta. La mayor parte de las obras consultadas identifican sólo dos tipos de juegos:

- **Competitivos:** Aquellos en los que existe competición.
- **Cooperativos:** Juegos sin competición.

La mayoría de los autores consultados definen los juegos cooperativos como juegos sin “eliminados”, en los que no existe la competición y en los que el grupo debe cumplir un objetivo común. Según el grupo de autores “La Comba” en “Ejercicios de educación física para educación primaria”, la clasificación del juego está marcada por el grado de competición existente: (TABLA EN ANEXO 2)

- Juegos competitivos: juegos en los que existen uno o varios ganadores y uno o varios perdedores.
- Juegos no competitivos: juegos en los que existen ganadores o perdedores (todos ganan o todos pierden) o juegos en los que existen ni ganadores ni perdedores (nadie gana y nadie pierde).

Dentro de los juegos no competitivos y en función de si existe o no oposición entre los jugadores, distinguimos dos grupos:

- Juegos de cambio de rol
 - Juegos de cambio reversible:
 - Juegos de cambio irreversible:
-
- Juegos cooperativos: son juegos no competitivos en los que no existe oposición entre los jugadores, sino que todos buscan un objetivo común. Dentro los juegos cooperativos distinguimos dos tipos de juegos:
 - De objetivo cuantificable:
 - Cooperativos con tanteo.
 - Cooperativos sin tanteo.

- De objetivo cualificable:
 - De imitación
 - De vértigo
 - De mantener un objeto en movimiento
 - Juegos rítmicos

Entre los juegos competitivos y los no competitivos señalamos un tercer grupo al que hemos denominado:

→ Juegos paradójicos: en este grupo se engloban dos tipos de juegos con unas características muy especiales:

- Juegos competitivos sin competición.
- Juegos competitivos modificados.

4.4 EL JUEGO COMO CONTENIDO

Según Sarlé, P. (2006). Si hablamos del juego como contenido, estamos hablando de las vinculaciones entre el juego y la enseñanza, lo cual significa entrar de lleno al corazón de la propuesta didáctica del maestro de educación primaria.

Es el maestro quien, a la hora de pensar en aquello que va a ofrecer a sus alumnos como experiencia de aprendizaje, define los modos de aproximación a los contenidos que considera más pertinentes y potentes y fructíferos para que el aprendizaje suceda. Es el maestro quien decide instalar el juego como parte de su propuesta de enseñanza, define las intenciones con las cuales lo incluye, los espacios, los momentos y sus propias intervenciones durante la actividad lúdica.

En el contexto escolar, siempre que el docente propone un juego a su grupo, tiene alguna intencionalidad didáctica o educativa explicitada con mayor o menor especificidad.

Así ha sido históricamente y así sigue siendo hoy.

Este encuentro entre el terreno de la enseñanza y el juego se produce asumiendo diferentes formas, que varían según cómo se pondere la potencialidad educativa de la situación lúdica.

El hecho de usarlo con miras a otros objetivos no implica despojarlo de su potencialidad y su riqueza. Conseguir que el objetivo principal sea jugar mejor, ser mejores jugadores en cada juego específico.

Según Oscar, G. (2014). Queda en evidencia, que cada práctica corporal, al poseer una lógica propia, debe conducirnos a reflexionar sobre su enseñanza, pensando en una enseñanza diferenciada. Restando así protagonismo, tanto a las generalizaciones didácticas como a la transferencia pedagógica. Para hacer hincapié en una manera de enseñar las prácticas corporales que tenga en cuenta sus particulares características y lógicas, considerándolas como contenidos que deben universalizarse al mismo tiempo que se particulariza al sujeto, aunque los discursos de la educación proponen cada vez con más fuerza el camino inverso –particularizar los contenidos y universalizar al sujeto.

Una vez que se habilita el juego y se permite que los alumnos jueguen, se puede percibir que, a través del juego, no se puede enseñar otra cosa que no sea jugar, que no sea entender manejar y disfrutar de las características y lógicas del juego. Afirmando que sólo se puede jugar con la que ya se sabe, no se puede enseñar ni aplicar ningún tipo de técnica predeterminada, salvo que se deje de jugar para pasar a ejercitarse.

En definitiva, es hora de comenzar a “dejar jugar juegos” a los alumnos, es hora que haya un juego de la Educación Corporal en las clases. Es hora de dejar de temer al jugar por jugar, enseñando a hacerlo cada vez mejor, es hora de evitar restarle importancia al juego, como se hace cada vez que se lo pone al servicio de otras prácticas, erróneamente consideradas más importantes o útiles, para comenzar a darle el real valor que el juego tiene.

4.5 EL JUEGO COMO MÉTODO DE APRENDIZAJE

Según Muñoz, D. (2008). Desde la perspectiva docente, la utilización del juego como metodología en la sesión de E.F. persigue un objetivo fundamental: “*ser un elemento motivador conseguir los objetivos propios del área*”. Es decir, debemos utilizarlos como medio para conseguir unos fines establecidos, sistematizando su práctica como recurso en todos los bloques de contenidos. Para llevar a la práctica los juegos en la sesión de E.F. debemos tener en cuenta los siguientes aspectos:

- Los objetivos planteados:** ajustados a la edad y características del alumnado.
- El nº de alumnos:** condicionarán el tipo de juegos que podamos utilizar.
- El terreno de juego:** en un principio, cualquier espacio parece indicado para desarrollar los diferentes juegos, siempre que cumpla unas condiciones básicas de seguridad.
- El material didáctico:** según los recursos materiales de los que dispongamos, podremos realizar unos juegos u otros.
- Tipo de organización:** gracias a una buena organización del grupo de clase se conseguirá un mayor control en la actividad.
- Momento de la sesión donde se utilice el juego:** variarán en función de si son utilizados en el calentamiento, parte principal o vuelta a la calma.
- Control del esfuerzo:** alternar juegos de alta intensidad con otros de relajación.
- Control de la motivación:** utilizar siempre los juegos más motivantes después de otros que lo sean menos. El papel del profesor como animador será fundamental.

4.6 LEGISLACIÓN

Según la ORDEN EDU519/2014, del 17 de junio, de Educación en la Comunidad de Castilla y León. El área de Educación Física tiene como finalidad principal desarrollar en las personas su competencia motriz, entendida como la integración de los conocimientos, procedimientos, actitudes y sentimientos vinculados a la conducta motora. Para su consecución además de la práctica, es necesario el análisis crítico que afiance actitudes, valores referenciados al cuerpo, el movimiento y a la relación con el entorno. De este modo, el alumnado logrará controlar y dar sentido a las propias acciones motrices, comprender los aspectos perceptivos, emotivos y cognitivos relacionados con dichas acciones, además de integrar conocimientos y habilidades transversales transferibles a la vida cotidiana, como la cooperación, el trabajo en equipo, el juego limpio y el respeto a las normas y la aceptación de las diferencias individuales, entre otras.

El currículo del área de Educación física se organiza en seis bloques referidos a los elementos de la competencia motriz que deberán desarrollarse y en base a los cuales han de organizarse las situaciones de aprendizaje. Yo solo me voy a centrar en los dos bloques de contenidos que vamos a desarrollar en cada una de las unidades didácticas:

- **Bloque 3: Habilidades motrices.** Se recogen en este bloque contenidos que permiten al alumnado explorar su potencial motor a la vez que desarrollar las competencias motrices básicas, orientadas a adaptar la conducta motriz a los diferentes contextos que se irán complicando a medida que se progresa en los sucesivos cursos. Estas competencias suelen basarse en modelos técnicos de ejecución en los que resulta decisiva la capacidad de ajuste para lograr conductas motrices cada vez más eficaces, optimizar la realización, gestionar el riesgo y alcanzar soltura en las acciones.
- **Bloque 4: Juegos y actividades deportivas.** En este bloque se agrupan los contenidos relacionados con el juego y las actividades deportivas, entendidos como manifestaciones culturales y sociales de la acción motriz humana, en las que la relación interpersonal, la solidaridad, la cooperación, la oposición y el respeto a las normas y personas adquieren especial relevancia. En estas situaciones resulta imprescindible la implicación de facultades como la selección acertada de la acción, la oportunidad del momento de llevarla a cabo y la ejecución de dicha decisión, la atención selectiva, la

interpretación de las acciones del resto de los participantes, la previsión y anticipación de las propias acciones atendiendo a las estrategias colectivas, el respeto a las normas, la capacidad de estructuración espacio-temporal, la resolución de problemas y el trabajo en grupo, además de soportar la presión que pueda suponer el grado de oposición de adversarios en el caso de que la haya. Se incluyen, además, acciones motrices realizadas en el entorno natural o urbano que puede estar más o menos acondicionado, pero que CV: BOCYL-D-2014-2 Boletín Oficial de Castilla y León Núm. 117 viernes, 20 de junio de 2014 Pág. 44613 experimenta cambios, por lo que el alumnado necesita organizar y adaptar sus conductas a las variaciones del mismo. Resulta decisiva la interpretación de las condiciones del entorno para situarse, priorizar la seguridad sobre el riesgo y regular la intensidad de los esfuerzos en función de las posibilidades personales. Estas actividades facilitan la conexión con otras áreas de conocimiento y la profundización en valores relacionados con la conservación del entorno, fundamentalmente del medio natural.

5. PRESENTACIÓN DE DATOS O DE LA PROPUESTA

Las unidades didácticas que voy a desarrollar pertenecen a dos bloques de contenidos totalmente diferentes.

La unidad que vamos a desarrollar en 5º de primaria utilizando los juego como método de aprendizaje pertenece al bloque de contenidos: “Habilidades motrices”.

En cambio, la unidad que vamos a desarrollar en 6º de primaria utilizando el juego como contenido pertenece al bloque de contenidos: “Juegos y actividades deportivas”:

Las unidades didácticas que voy a presentar van dirigidas a alumnos del último ciclo de Educación Primaria. Voy a describir el desarrollo de cada sesión y los juegos realizados en ellas.

UNIDAD DIDÁCTICA 5º DE PRIMARIA

DESARROLLO DE LAS HABILIDADES DE LANZAR Y RECEPCIONAR A TRAVÉS DEL JUEGO

OBJETIVOS:

- Conocer las acciones de lanzar, recibir e interceptar diferenciando su uso.
- Ejecutar los lanzamientos de manera coordinada.
- Realizar lanzamientos y recepciones de forma estática y dinámica.
- Mejorar la calidad de los movimientos y la precisión en la manipulación de móviles.
- Desarrollar la coordinación óculo-manual.
- Conseguir una progresión ascendente de las habilidades a través de las sesiones.

CONTENIDOS:

Conceptuales

- Las manipulaciones
- Los lanzamientos
- El pase y la recepción

Procedimentales

- Realización de juegos manipulativos con pelotas, frisbees y otros objetos pequeños.
- Lanzamiento de precisión en altura o distancia con una o ambas manos y con distintos objetos.
- Lanzamiento y recepción de móviles y otros objetos en distintas situaciones y desde distintas posiciones.
- Combinación de desplazamientos con lanzamientos a distancia o precisión.
- Realización de juegos con lanzamientos de precisión.
- Ejecución de golpes de móviles con todas las partes del cuerpo.

Actitudinales

- Autonomía y confianza en las propias habilidades motrices.
- Interés por aumentar la competencia y habilidad motora, intentando superarse y tomando como base sus propias posibilidades y limitaciones.
- Participación en todas las actividades, aceptando las diferencias existentes en cuanto al nivel de destreza.

METODOLOGÍA:

Contexto material → Esta propuesta didáctica la voy a desarrollar en el centro Nuestra Señora de la Providencia con la ayuda de mi tutor de prácticas, que, gracias a él y a una buena organización entre ambos, hemos elaborado el desarrollo del tercer trimestre cuadrando las demás unidades didácticas para poder realizar esta propuesta con los alumnos de 5º de primaria.

El espacio disponible va a ser el polideportivo semiabierto exterior, del que dispone el colegio, ya que es un espacio amplio para realizar los diferentes juegos de lanzamiento. Aquí presento una lista con los materiales necesarios que voy a utilizar:

- Varias pelotas
- Frisbees
- Aros
- Conos
- Petos de diferentes colores

Contexto humano → La clase de 5º de primaria está formada por 24 alumnos: de los cuales 18 son chicos y solamente hay 6 chicas. Se trata de un grupo muy trabajador pero muy difícil de controlar, al mínimo despiste ya están montando alboroto y desconectan totalmente de la clase, hay que estar muy pendiente de ellos. Al ser una inmensa mayoría de chicos hay una gran competitividad entre ellos y existen muchos roces y peleas con los que tenemos que lidiar y resolver en el menor tiempo posible porque sin que te des cuenta muchas veces, simplemente mandando callar y resolviendo problemas se te ha ido la hora entera. Para conseguir aprendizaje tiene que haber control de la clase, si no, no existe ningún tipo de progreso o mejora.

En esta clase nos encontramos con un alumno con TDAH, al que le cuesta mucho prestar atención durante de más de dos minutos seguidos, por eso lo que siempre hemos intentado conseguir son clases muy dinámicas haciendo parones con explicaciones muy breves y sencillas para tener una dinámica activa y de trabajo.

También nos encontramos con un alumno de etnia gitana y dos alumnos peruanos, los demás todos son alumnos españoles.

Temporalización → Con este grupo de 5º de primaria dispongo de 3 clases semanales distribuidas en el siguiente horario.

LUNES	MIÉRCOLES	VIERNES
10:05 - 11:00	9:10 - 10:05	12:20 - 13:15

Estrategias y decisiones metodológicas → El fin principal es que mejoren la habilidad de lanzamiento y la coordinación óculo-manual a través del juego, es decir, el juego es una metodología del aprendizaje. El objetivo no es que sean buenos en las situaciones de juego o que aprendan a jugar mejor, el objetivo es un desarrollo y mejora de las habilidades propuestas a través de juegos, el juego es el método de aprendizaje.

Desarrollaremos 4 sesiones a través de juegos tanto individuales como en equipos cooperativos para poder analizar bien todo lo que sucede en ellas, y observaremos al concluir la unidad los resultados, usaremos unas fichas tanto para los alumnos, como para nosotros para sacar conclusiones sobre cómo ha sido de efectiva esta propuesta (ANEXO 5).

DESARROLLO DE LAS SESIONES

Sesión número 1 (Juegos con pelotas)

Pelota sentada: Lanzamos dos o tres balones al aire para iniciar el juego. Los alumnos que cojan los balones deberán lanzar a dar a los demás compañeros. Si te toca quedas muerto y te sientas hasta que logres coger un balón que pase cerca de ti. Si lo coges, podrás salvar a otro compañero, lanzándole el balón o bien intentando dar a otro. (ANEXO 4).

El roba-balón: Dos equipos diferenciados con petos de colores. Se lanza el balón entre ellos y los que posean el balón se lo pasan entre sí, mientras que los contrarios tratan de quitárselo. No vale tocar a los adversarios, se sancionará con la pérdida del balón.

Pelota capitana: Dos equipos formando una fila con una separación de 2 metros cada uno menos el capitán que se coloca frente a su fila. A la señal, el capitán pasa el balón al primero de la fila, este se la devuelve y se sienta. Repite lo mismo con el siguiente hasta que llega al último quien cogerá el balón y ocupa el puesto del capitán.

→ Con esta sesión se inicia en la práctica del lanzamiento y la recepción mediante juegos, en este caso con pelotas, se ayudará a mejorar estas habilidades ayudándoles a que realicen mejores agarres, que consigan una mejor posición del cuerpo flexionando las rodillas a la hora de lanzar, que tengan una buena actitud postural... Además, dentro de cada juego se les propondrá dificultades para que exploren diversos lanzamientos: solo con la mano menos dominante, lanzamientos a dos manos, lanzamientos por debajo de la cintura. Y también diferentes recepciones con ambas manos, con las dos manos juntas o incluso a veces con otras partes de su cuerpo. Empezamos a mejorar con la práctica y la repetición estas habilidades a través de juegos sin importar si juegan mejor o peor, solo centrándonos en los lanzamientos, recepciones y en la coordinación óculo-manual.

Sesión número 2 (Juegos con aros)

Individualmente:

- Lanzar el aro rodando intentando que “retroceda”.
- Lanzar el aro al aire con una mano y la recibes con la misma. Lo mismo, pero con la otra mano.
- Lanza el aro al aire y girar una vuelta de 360° antes de recogerlo.

Por parejas:

- Lanzar el aro al compañero para que lo recoja en el aire.
- Cada uno con su aro, ponerlo a girar y recoger el del compañero antes de que caiga.
- Pasar el aro rodando al compañero.
- Pasar el aro, a la cuenta de tres por el aire con un lanzamiento.

- Lanzar dos aros al compañero, uno rodando y otro por el aire.
- Lanzar a meter un aro a un cono situado a una distancia determinada. Diferentes lanzamientos: una sola mano, con ambas manos agarre de pinza superior, agarre de pinza inferior... (ANEXO 3).
- Uno con un aro y el otro con una pelota. Lanzar el balón intentando introducirlo por el aro. Cambiar de mano de lanzamiento. Cambio de rol.
- Variar la situación de partida en cada uno de los juegos en parejas: de pie, arrodillado, sentado, tumbado...

→ En esta sesión ya se introduce otro objeto como es el aro con el que realizar estos juegos para seguir mejorando el nivel de aprendizaje de las habilidades propuestas. Mi intención es que no se acostumbren a que los lanzamientos y recepciones solo se realizan con pelotas y balones, sino que desarrollen la capacidad motriz de realizarlo de forma correcta con muchos más objetos. A través de estos sencillos juegos se busca que los alumnos se familiaricen con el aro, el cual tiene una superficie de agarre totalmente distinta a la de la pelota, y que consigan mejorar su coordinación a la hora de manejarlo para poderlo lanzar y recepcionar. Todo ello a través de la repetición y la práctica

Sesión número 3 (lanzamientos de frisbee)

El objetivo de esta sesión es que consigan realizar diferentes lanzamientos y recepciones con el frisbee. Les voy a enseñar 4 lanzamientos diferentes que pueden realizarse para que les practiquen con un compañero, para ello les ayudaré indicando el método de agarre, donde poner cada dedo a la hora de lanzar para que el frisbee pueda girar (si el frisbee no gira no existe vuelo, por lo que no habrá lanzamiento), también es muy importante la posición del cuerpo a la hora de lanzar, conseguir impulso con el tren inferior, buena colocación del tronco para que el frisbee salga con la dirección que queremos, postura final adecuada después de lanzar para fijar un objetivo...

Lo que quiero es que la gran parte del tiempo estén practicando, que se cansen de lanzar y de practicar todos los lanzamientos que les hemos enseñado. También es necesario que, si trabajan con un compañero, exista una recepción. Para ello haremos una progresión en la que primero practiquen el agarre con las dos manos a la vez, como dando una palmada, y cuando lo dominen que intenten recepciones con una sola mano, tanto usando una pinza superior como una pinza inferior dependiendo la altura que lleve el frisbee.

El juego consiste en realizar 10 pases seguidos a una distancia determinada entre la pareja utilizando diferentes lanzamientos y recepciones. Si se consigue se aumenta la distancia entre los ejecutores para una mayor dificultad.

→ Tercera sesión en la cual introducimos otro objeto poco corriente al que los alumnos no suelen estar familiarizados ya que en los cursos anteriores no han desarrollado unidades didácticas en las que se trabaje con frisbee. La técnica de lanzamiento y recepción tiene que ir cada vez a más, que se den cuenta que no son sólo los brazos ejecutores los que intervienen en ambas habilidades, sino todo el cuerpo es necesario para conseguir que el resultado sea exitoso. Y para ello lo que intentamos con esta unidad didáctica es que adapten estas habilidades a la manipulación de diferentes objetos, mediante los juegos que les planteamos.

Sesión número 4. (Juegos finales)

El cementerio: Terreno delimitado en cuatro rectángulos. Dos equipos situados cada uno en un rectángulo central y un miembro de cada equipo colocado en los rectángulos de los extremos (los cementerios), cada uno en el rectángulo situado detrás del equipo contrario.

Cada equipo lanza la pelota sobre los contrarios tratando de “matarlos”. Los muertos se van al “cementerio” y desde allí lanzan la pelota y tratan de matar a los miembros del equipo contrario. Si se le cae la pelota lanzada por un contrario queda muerto el jugador. El balón que antes de dar cae a tierra, no mata.

El rondó: Vamos a realizar grupos de 5-6 personas, en el que uno de ellos se “la quedará” en el medio mientras los demás le rodean. Los compañeros del exterior deberán realizar pases a través de buenos lanzamientos entre ellos con un objeto determinado sin que el del medio logre interceptar el pase. A la persona a la que le intercepten el pase o realice un mal lanzamiento a su compañero deberá entrar al medio y conseguir ahora él interceptar los lanzamientos. También la persona que realice una mala recepción, tendrá que “quedarse” en el medio para robar. Utilizaremos objetos con los que ya hemos trabajado como pelotas, aros pequeños y frisbees.

Los 10 pases: Dos equipos en un terreno delimitado. Los jugadores con el objeto (pueden ser pelotas o frisbees), tratan de hacer 10 pases y los contrarios tratan de interceptarlos. Si lo logran se pasan entre sí. Está prohibido driblar, andar, recibir un pase de vuelta y pasar a menos de dos metros.

→ Con esta última sesión de la unidad didáctica, lo que se pretende es ver la progresión que se ha desarrollado en la mejora de nuestras habilidades. Buscamos ya la mejora y el desarrollo de nuestras habilidades motrices específicas y los lanzamientos y las recepciones cada vez tienen que ser más precisos y mejores.

UNIDAD DIDÁCTICA 6º DE PRIMARIA

EL PENTÁGONO

OBJETIVOS:

- Conocer las acciones de lanzar, recibir e interceptar un frisbee dentro del juego.
- Ejecutar los lanzamientos de manera coordinada en fases del juego.
- Realizar lanzamientos y recepciones acordes a las necesidades de un único juego.
- Desarrollar la capacidad cognitiva necesaria para competir en el juego.
- Mejorar las habilidades progresivamente para poder ganar a los demás rivales.
- Conseguir un respeto por los compañeros a la vez que se compite y trabaja en grupo.
- Aprender a ser cada vez mejores en el juego. Buscar el juego bueno.

CONTENIDOS:

Conceptuales

- El propio juego llamado “Pentágono” que explicaremos más adelante

Procedimentales

- Realización del juego del “Pentágono” con el uso de frisbees
- Práctica de diferentes lanzamientos del frisbee dependiendo del agarre y la posición de tus compañeros y rivales.
- Lanzamientos y recepciones del frisbee para conseguir puntos.
- Combinación de desplazamientos con lanzamientos a distancia o precisión.
- Realización de pequeños coloquios antes de empezar para hablar de la mejor estrategia a realizar.

Actitudinales

- Autonomía y confianza en las propias habilidades motrices.
- Interés por aumentar la competencia y habilidad motora, intentando superarse y tomando como base sus propias posibilidades y limitaciones para conseguir mejorar dentro del juego.
- Participación activa en el juego, aceptando las diferencias existentes en cuanto al nivel de destreza con el frisbee.

EL JUEGO DEL PENTÁGONO

Vamos a trabajar el juego como un contenido de la educación física a través del juego del “Pentágono”. Es un juego competitivo por equipos en el que se trabaja con frisbees y sobre todo con la capacidad cognitiva de nuestros alumnos. Dividiremos a la clase en 5 equipos, los cuales decidiremos nosotros para que estén igualados conociendo las habilidades motrices previas de nuestros alumnos al comienzo de esta unidad.

Cada equipo tendrá una especie de portería dentro de nuestro campo de juego, formada por 4 conos en forma de cuadrado de unos 5 metros cuadrados aproximadamente, la cual deberán defender ante los otros equipos. El juego se llama el Pentágono porque entre las 5 porterías de cada equipo forman este polígono regular estando entre ellas más o menos a la misma distancia. (ANEXO 1).

Habrán 3 frisbees en juego a la vez, cuando un jugador consiga hacerse con uno de estos móviles, no podrá moverse del sitio en el que se encuentra y solo podrá pivotar con una de sus piernas para buscar la mejor posición de lanzamiento. Para conseguir un tanto o punto, el jugador deberá realizar un lanzamiento del frisbee desde cualquier zona del campo que no sea dentro de una portería, y un compañero de nuestro equipo recibir ese lanzamiento en la zona cuadrada de una de las porterías rivales sin que el móvil sea interceptado.

Para poder empezar este juego, veremos que primero se necesita trabajar estos lanzamientos y recepciones para poder realizar una progresión a mejor dentro del juego, cosa que empezaremos trabajando en la unidad didáctica.

En el momento que un frisbee cae al suelo, el último jugador que haya tocado el frisbee no podrá volver a cogerlo ni él ni ninguno de su equipo, deberán colocarse y seguir intentando recepcionar y conseguir el objeto.

Si dos jugadores se hacen con un frisbee a la vez, el objeto será para el jugador que más lejos esté de su propia portería, es decir, que está priorizando el ataque frente a la defensa, siempre daremos ventaja al juego de ataque.

Si un jugador hace tanto en una portería, gritará “PUNTO” con el frisbee arriba y tras ver el profesor que es cierto, dejará el frisbee en el suelo para que el equipo al que le han hecho el punto pueda reanudar el juego con ese frisbee. Hay que tener mucho ojo porque como hemos dicho antes no solo hay un frisbee en juego, sino tres.

Como profesor me encargaré de la función de árbitro para cualquier tipo de discusión, conflicto o falta entre los jugadores y poder actuar de mediador entre ellos sin romper la dinámica de juego.

Durante las sesiones, habrá diferentes formas de jugar debido a condicionantes que introduciré en el juego, para que primero piensen como equipo y luego actúen como tal priorizando un tipo de lanzamientos y recepciones, siempre con el objetivo de conseguir la victoria.

Solo se podrá defender a una persona por jugador, cualquier 2 contra 1 será penalizado como falta. También cualquier tipo de agarrón o contacto a la hora de lanzar. Si se permitirán pequeños roces a la hora de saltar a por el objeto. Y ya solo queda ponerse a jugar.

Contexto material → El espacio disponible va a ser el polideportivo semiabierto exterior, del que dispone el colegio, ya que es un espacio amplio para realizar los diferentes juegos de lanzamiento. Aquí presento una lista con los materiales necesarios que voy a utilizar:

- Frisbees
- Conos
- Petos de 5 diferentes colores

Contexto humano → La clase de 6 de primaria está formada por 22 alumnos: de los cuales 8 son chicos y 14 son chicas. Me ha gustado muchísimo la idea de estas dos clases porque hay una diferencia enorme entre ambas, no tiene nada que ver la una con la otra.

Como vemos a diferencia de 5° de primaria, en este caso existe un predominio de chicas sobre los chicos. Es una clase que se lleva mucho mejor en cuanto a conducta y comportamiento, pero que motrizmente es peor que 5° de primaria y les cuesta mucho más ponerse a trabajar. Es un curso en el que están ya pensando más en el salto a la educación secundaria y en el que las niñas están mucho más maduras, por eso suele haber bastante roces, discusiones y conflictos debido a esto y a que vemos de vez en cuando que se generan pequeños grupos dentro de la clase y muchas veces es complicado trabajar por equipos. Es algo con lo que hemos tenido que contar para conseguir un buen funcionamiento del grupo.

En esta clase nos encontramos a un chico colombiano, que lleva desde 1° de primaria con ellos, también han llegado dos chicos nuevos marroquíes este año a los que les cuesta muchísimo integrarse con sus compañeros.

Temporalización → Con el grupo de 6° de primaria dispongo de 2 clases semanales distribuidas en el siguiente horario.

MARTES	JUEVES
12:20 - 13:15	9:10 - 10:05

Estrategias y decisiones metodológicas → Con este grupo de 6° de primaria el objetivo principal es que sean capaces de jugar mejor, de realizar los lanzamientos y recepciones más precisas en las situaciones de juego más complejas para intentar conseguir la victoria. Aquí trabajaremos el juego en primaria como un contenido, analizaremos cómo evolucionan los alumnos a través de las sesiones para ser mejores en este juego, para conseguir mejores resultados; para ello, por supuesto, nosotros les daremos pautas e indicaciones para que jueguen mejor, para que aprendan cuál es la mejor forma de jugar en distintas situaciones de juego. Buscamos el juego bueno a través del éxito de cada alumno como jugador del juego del Pentágono.

Desarrollaremos 4 sesiones, de las cuales 3 de ellas van a ser directamente jugar al pentágono con diferentes pautas y en progresión, y la primera de ellas va a ser un primer contacto con el frisbee (con el cual ya trabajaron el año pasado, por eso he desarrollado este juego en 5º de primaria y no en 6º), practicando los diferentes lanzamientos y recepciones dependiendo mi posición, la de mi compañero o incluso la de mi rival.

DESARROLLO DE LAS SESIONES

Sesión número 1

Esta sesión está destinada en primer lugar a la explicación teórica del juego que vamos a desarrollar durante esta unidad, para que se vayan haciendo una idea de lo que van a tener que trabajar y mejorar.

En la pista les vamos a enseñar los diferentes agarres que podemos hacer del frisbee para dominar distintos lanzamientos a la hora de jugar y superar a los adversarios. También practicarán el agarre a dos manos y a una mano (realizando pinza superior o pinza inferior, para cualquier acción del juego).

Esta primera sesión está destinada para que se cansen de lanzar y recibir el frisbee con el objetivo que cojan confianza con este objeto y que mejoren estas habilidades a través de la competición. Practicar distintos lanzamientos les hará ver con cuál de todos se sienten mucho más cómodos para buscar a un compañero y que les llegue bien a las manos.

Como docente estaré vigilando el agarre que usan de los dedos a la hora de coger el frisbee y es en lo que haré más hincapié, me acercaré a ellos y les diré cuál es la forma correcta de agarrar para que el lanzamiento salga lo más horizontal posible y el frisbee gire por el aire, porque como ya hemos hablado, si el frisbee no gira no hay lanzamiento.

Sesión número 2

Durante las tres próximas sesiones nos vamos a poner ya a jugar a nuestro juego “El Pentágono”, dividiremos la clase de la manera más conveniente que veamos en los 5 equipos para que exista buena competitividad entre los alumnos.

Pero como hemos dicho, además de trabajarse el lanzamiento, la recepción y la coordinación óculo-manual; va a ser determinante el factor cognitivo y el trabajo en equipo, que los alumnos piensen antes de ponerse a actuar.

Les vamos a poner diversos condicionantes y van a tener dos minutos para reunirse como equipo y pensar cómo utilizar mejor sus habilidades motrices para hacerse con la victoria en el juego:

- **El primer equipo que anote un tanto, gana:** Les dejamos pensar durante ese par de minutos para que imaginen cuál es la mejor manera para ganar y acto seguido ponemos en juego los 3 frisbees. Tendrán que pensar que con esta norma lo que prima es el ataque, es cierto que no deben descuidar la defensa, pero hay que ser rápido para anotar un tanto sea como sea, así que como jugadores deben pensar más en ir a anotar que en defender su portería.
- **El primer equipo que anote tres tantos, gana:** juego similar al primero, pero de mayor esfuerzo porque hay que anotar tres tantos, la estrategia debe seguir encaminada en el ataque, e incluso en un doble ataque si un mismo equipo consigue dos frisbees a la vez. Por eso es muy importante los dos minutos que dejamos a cada equipo para que entre ellos hablen y dialoguen de cómo van a jugar, siempre buscamos que alumnos piensen para ser mejores en el juego, el juego como un contenido.
- **El último equipo que encaje gol, gana:** Factor que cambia drásticamente el enfoque del juego. Ahora lo que prima es la defensa sobre el ataque, si en tu portería no recibes un tanto sigues vivo en el juego, por eso los alumnos deben pensar que lo más importante es defender y es donde más jugadores tienen que utilizar, e igual dejar a los más hábiles que intenten hacer tantos como puedan. Cada equipo usará la estrategia que quiera.

Sesión número 3

Tras la segunda sesión basada en el juego a través de condicionantes, esta sesión será de la misma índole, seguiremos dando diferentes orientaciones para que jueguen de la mejor forma posible como equipo y sin olvidarnos que para conseguir la victoria, deberán realizar los mejores lanzamientos y recepciones posibles. Es un juego en el que no se para de practicar las habilidades en diferentes situaciones de juego:

- **El primer equipo que haga 3 tantos, exceptuando a los dos equipos que tiene a ambos lados, gana:** el juego ya se va complicando, y nuestros lanzamientos y recepciones deben de ser mucho mejores y más precisos ya que las porterías donde debemos anotar son las más alejadas, y debemos realizar una buena transición entre el ataque y la defensa.
- **El primer equipo que haga un tanto al equipo de su derecha, gana:** hay que pensar detenidamente la importancia de este juego, porque no puedes priorizar ni el ataque ni la defensa, ya que como descuides la defensa, el equipo de tu izquierda se hará con la victoria y si no atacas tampoco podrás ganar, aquí ya se va viendo la importancia de los roles, la estrategia y la mejora de las habilidades motrices.
- **El primer equipo que anote un tanto a los otros 4 equipos, gana:** juego que ya se asemeja a la estructura normal del juego sin condiciones, es el último paso para ver el nivel de la clase y cómo hemos ido progresando a la hora de adaptarnos al juego y aprender a jugar mejor.

Sesión número 4

El Pentágono: última sesión de la unidad destinada a la práctica del propio juego, entre los 5 equipos ya no existirá ningún condicionante, simplemente el equipo que más tantos consigue es el que se alza con la victoria. Igualmente dejaremos ese par de minutos para que cada equipo organice como utilizar sus habilidades motrices. Y aquí vemos la progresión de cada alumno a través de estas sesiones y si han conseguido comprender el fin a conseguir.

PUESTA EN PRÁCTICA

He llevado ambas unidades didácticas a la práctica para poder ver de esta forma que existen dos formas distintas de abordar dos bloques de contenidos a través del juego, el uso en la de educación física del juego como metodología y del juego como contenido.

Para realizar este análisis de ambas unidades, a parte de la experimentación, he tenido que hacer un proceso de observación y evaluación de los objetivos, ya que ambas unidades didácticas están estructuradas dentro de unos objetivos específicos. Por este motivo, no se puede comparar y decir que una forma de trabajar con tus alumnos es mejor que la otra, ya que cada una de ellas responde a unos objetivos diferentes.

Lo que he podido comprobar es que son dos formas muy diferentes de trabajar con el juego, en el juego como metodología el progreso de las habilidades específicas trabajadas en los juegos es fundamental a la hora de la evaluación, en cambio, en el juego como contenido da igual tu progreso con estas habilidades específicas; importa si has conseguido poder jugar mejor, ser eficaz en las situaciones de juego más complejas. ser mejor jugador ya que es de lo que se trata.

Hay un aspecto en este proyecto muy interesante a analizar:

- En la primera unidad didáctica, se utilizan varios juegos con diferentes objetos para mejorar las habilidades de lanzamiento y recepción, es decir, la metodología de aprendizaje es a través de juegos continuados en las sesiones con los alumnos, sin parar a evaluar si juegan mejor o peor, es decir, no se evalúa si el resultado del juego se convierte en una victoria individual.
- Y, en la segunda unidad didáctica, se realiza un único juego en el cuál se va a evaluar si se juega mejor o peor, si se realiza una evolución progresiva como buen jugador, en la que no importa si realizan mejores o peores lanzamientos y recepciones, sino lo que importa es en el momento de juego que las realicen. Pero para realizar esta progresión dentro del juego, he introducido condicionantes en las sesiones para mejorar su capacidad cognitiva dentro del juego.

→ Esto significa que dentro de la unidad: El pentágono, he utilizado diferentes mini juegos para que consigan jugar mejor. Es decir, he utilizado diferentes juegos convirtiéndose en una metodología como forma de aprendizaje a través del juego. He creado una unidad didáctica de juego como contenido en la que están implícitos diferentes juegos como método de aprendizaje. Una variante me hace conseguir la otra. Por eso en el análisis del proyecto no puedo decir cuál es mejor o peor, porque son dos formas muy diferentes de usar el juego en el área de Educación Física, pero que sin embargo como he demostrado se pueden complementar ayudándose una de la otra para conseguir los objetivos finales que es lo que persigue un buen docente.

Quiero hacer hincapié dentro de este análisis en la importancia de los lanzamientos. En la primera unidad didáctica el objetivo es realizarlo bien el lanzamiento a un destinatario reglado, con una buena postura corporal, una buena inclinación, un buen agarre y una buena precisión; logrando que todos estos factores mejoran a través de diferentes juegos porque la evolución de la técnica progresa a mejor.

Sin embargo, en la segunda unidad didáctica también es muy importante realizar buenos lanzamientos, pero varía mucho su trascendencia dependiendo la zona de juego. No es lo mismo realizar un lanzamiento sacando el frisbee de tu portería a un compañero a dos metros para iniciar el ataque, que ser el jugador que gracias un buen lanzamiento preciso hace que el frisbee lo consiga un compañero en la portería contraria. En esta unidad, eso sería un buen lanzamiento, el que consigue anotar para su equipo; el lanzamiento que se realiza para empezar a jugar a dos metros de su compañero, en estas sesiones no se considera un buen lanzamiento, aunque la técnica, el agarre y el giro hayan sido perfectos, lo que importa de los lanzamientos es en qué situaciones de juego los utilizas y si los consigues realizar de forma correcta en las situaciones más complejas y que más puedes ayudar a tu equipo.

ANÁLISIS DE OBJETIVOS

En ambas unidades didácticas he conseguido fácilmente el primer objetivo que era que conozcan y diferencien correctamente las habilidades de lanzar y recepcionar, en el caso de 6º de primaria únicamente con el frisbee en situaciones dentro del juego, mientras que con 5º de primaria realizar estas acciones con diferentes objetos. Cosa que ha sido fácil debido a que son habilidades que se desarrollan y se trabajan desde los primeros cursos de Educación Primaria.

En la unidad didáctica destinada a los juegos como metodología se ha conseguido el objetivo de que mejoren sus lanzamientos y de que realicen mejores recepciones de objetos a través de juegos. Como profesor muchas veces paraba para dar indicaciones para mejorar la técnica de lanzamiento o para ayudarles a realizar un agarre adecuado para poder seguir jugando, pero mi fin ha sido mejorar esas habilidades para el aprendizaje del alumno, no para su mejora en las diferentes situaciones dentro del juego, mi objetivo ha sido realizar una progresión a través de 4 sesiones a la hora de lanzar y recibir diferentes objetos. El resultado de cada juego no me importaba mientras se realice un buen aprendizaje de las habilidades específicas en él.

En la unidad didáctica trabajada con 6º de primaria, es cierto que les enseñé la técnica, el agarre, y la posición para realizar mejores lanzamientos de frisbee, pero aquí en cambio sí he analizado el resultado del juego, en qué momentos se realizan buenos lanzamientos y recepciones que consigan resultados para el propio equipo.

A la hora de participar activamente en el juego voy a hacer una valoración de las dos unidades didácticas en cuanto al resultado obtenido: se ha producido una mayor participación en los alumnos de 6º de primaria, ya que en el pentágono es necesaria la aportación de cada miembro del equipo para poder conseguir buenos resultados, y encima como les ha encantado el juego al ser una novedad para ellos el éxito de participar activamente ha sido mucho mejor de lo esperado; pero en la unidad de 5º de primaria, en muchos juegos los alumnos pasaban inadvertidos, o se han dejado golpear para no tener que seguir disputando el juego. El factor puede ser que el juego no les motive lo suficiente o por simples desgana por juegos que ya conocen. A los alumnos les ha motivado mucho más competir, que se tenga en cuanto el resultado de sus actos, que se evalúe si son mejores o peores dentro del juego, por eso he conseguido una participación muy activa y con mucha actitud de todos ellos porque todos querían ganar y mucho más a estas edades, y para ello han necesitado un trabajo exhaustivo de todo el equipo.

En este aspecto de trabajo, participación y respeto estoy muy satisfecho con los resultados, aunque sí es cierto que el trabajar el juego como un contenido en el que se valora más el resultado que el hecho de mejorar sólo la habilidad, ha producido muchos más enfrentamientos, choques, golpes y piques que he tenido que lidiar para un buen funcionamiento de la clase. Se paraba un momento el juego, se solucionaba el problema en menos de un minuto, y a seguir jugando y aprendiendo.

Esto es algo por lo que también la seguridad es menor, los alumnos siempre iban como locos a por el frisbee mirando hacia arriba en muchas ocasiones y había golpes con paredes, con las porterías e incluso con los propios compañeros. En este sentido, como docente lo que hice fue reducir un poco las dimensiones del campo para que los alumnos tuvieran más sitio alrededor de las porterías, también por detrás de ellas.

Algo que me ha llamado mucho la atención, es que durante los juegos de la unidad didáctica con 5º de primaria, les dije que debían utilizar ambas manos para aprender el lanzamiento tanto con la dominante como la otra mano. Durante unos minutos después de decirlo, sí lo intentaban, pero al poco rato de estar jugando nunca intentaban salirse de la zona de confort y siempre utilizaban su mano dominante a la hora de lanzar porque se sentían mucho más cómodos y seguros. Es algo que he observado detenidamente porque los alumnos de 6º de primaria en fases del juego del pentágono con rivales encima, muchos si han utilizado como recurso un lanzamiento con la mano menos dominante para superar ese obstáculo que les impedía continuar.

Con el uso de varios juegos como metodología de aprendizaje y mejora de habilidades, el fin de trabajar como equipo queda apartado, la evaluación es individual a cada alumno, para yo poder ver la progresión que han tenido cuando lanzan, cuando reciben y la coordinación óculo-manual que presentan en ambas ocasiones; ese es el resultado que necesitan para yo poder poner las observaciones y las notas, no importa el trabajo en equipo ya que el resultado de los juegos es irrelevante. En el juego del Pentágono, lo importante hemos dicho que es jugar mejor, conseguir ganar, el resultado es el éxito, y no hay éxito si no se realiza un exhaustivo trabajo en equipo para organizar el ataque, la defensa y los roles a la hora de usar las habilidades motrices. Es una de las cosas que más me ha impresionado y más me ha gustado de este proyecto, el ratillo antes de empezar el juego en el que cada jugador piensa cómo poder actuar para poder ser mejor jugador en las situaciones determinantes del juego.

La evolución en el desarrollo de lanzamientos y recepciones ha sido tremenda entre los alumnos de 5º de primaria ya que ese era el objetivo, y el número de repeticiones que han realizado entre ellos ha sido mucho mayor y además con diferentes objetos y agarres más complejos. La evaluación realizada a esta clase ha sido la progresión conseguida a través de las 4 sesiones con unas tablas de evaluación que previamente hemos comentado, fijándonos en el punto de partida con el que empezó cada alumno y cómo ha mejorado gracias a esta práctica y así poder evaluar el empeño y trabajo realizado.

La evaluación de los alumnos de 6º de primaria ha sido la evolución que han tenido dentro del juego, el papel activo como jugador en cada sesión. He realizado una observación y toma de datos individual de cada alumno a través de las sesiones, de si era capaz de pensar, de actuar, de trabajar para ser mejor jugador, para cada vez competir más y mejor, ser capaz de saber qué es lo mejor en cada situación de juego, el desarrollo cognitivo ha sido espectacular entre los alumnos a partir de jugar, jugar y seguir jugando. Fijándome en si los lanzamientos y las recepciones eran las más adecuadas en cada momento de juego y de la buena realización de estas habilidades para el bien del equipo. Trabajar, competir y tener un respeto máximo con los compañeros y con las normas de juego.

El estudio ha sido muy enriquecedor, gracias al trabajo y dedicación que han puesto mis alumnos en él, les ha gustado mucho las unidades didácticas y la evaluación ha sido muy positiva en ambas clases. He comprobado que no se pueden comparar estas dos formas de utilizar el juego en el área de Educación Física, ya que los objetivos a evaluar son completamente diferentes y no podemos contrastar la actuación de los alumnos en uno y en otro, debido a que la forma de actuar, trabajar y aprender es totalmente diferente. Por lo que el análisis concluye con la pregunta con la que empezamos: El juego en primaria, ¿metodología y contenido? Ambos métodos son dos herramientas muy buenas para trabajar en educación física a través del juego, pero ha quedado claro que tenemos que precisar y saber muy bien qué objetivos queremos conseguir con nuestras sesiones, ya que varía mucho una forma de actuación de la otra. Para ello es necesario una buena formación y tener conocimientos para poder llevarlo a cabo, no se puede poner algo en práctica que desconocemos en el aula, la educación de nuestros alumnos es nuestra responsabilidad.

6. CONCLUSIONES

Conclusiones de la experiencia

Lo que se ha pretendido con el presente proyecto es conocer la dimensión creativa del docente para ayudarle a actuar en el desarrollo de sus alumnos y alumnas, de poder realizar con una misma herramienta como son los juegos, diferentes aprendizajes correspondientes a distintos bloques de contenidos, siempre buscando la mejor manera de que nuestros alumnos progresen; y crear el ambiente propicio y favorecedor, así como unos escenarios donde el juego es el absoluto protagonista, como hemos visto en las dos unidades didácticas:

- El juego como actividad motriz.
- El juego como actividad social (relación con los demás, cooperación, cumplimiento de las normas, trabajo en equipo).
- El juego como actividad psicológica (vencer miedos, timidez, obstáculos).
- El juego como actividad intelectual (aprender a escuchar, interpretar órdenes y mensajes, e intentar conseguir el mejor resultado posible).

Al no tratarse de un estudio comparativo, como ya comenté en la introducción, no se puede afirmar cuál ha tenido mejor resultado y mayor éxito para los objetivos específicos de cada una. Aunque sí que es verdad que, analizando diferentes criterios de evaluación en la puesta en práctica de ambas unidades didácticas y observando una progresión individual de cada alumno, este estudio para mí ha reflejado que con la unidad didáctica del pentágono se han conseguido mejores resultados y una mejor consecución de los objetivos por parte de los alumnos.

Ha sido una unidad en la que nuestros alumnos han mostrado mucho más interés y motivación por la actividad, el esfuerzo por conseguir dominar el juego ha sido enorme, todos trataban de hacer caso a mis pautas e indicaciones para realizar lanzamientos más precisos y recepciones más cómodas. Me complace ver en mis alumnos ganas de trabajar y poder mejorar.

Gracias a la correcta programación de las sesiones y a establecer unos objetivos específicos de cada unidad gracias a la ayuda de mi tutor he podido realizar este estudio sobre el juego. En mi opinión un factor muy importante es que los alumnos pocas veces trabajan en las aulas el juego como un contenido, los profesores ven innecesario trabajar de esta forma y la mayoría ni siquiera lo tiene en cuenta a la hora de realizar sus programaciones.

En cambio, en este estudio hemos podido comprobar que el usar el juego como un contenido de la Educación Física ha sido mucho muy beneficioso y totalmente diferente al uso de juegos como método de aprendizaje. Debemos ver, como buenos docentes, qué herramienta es más útil en cada momento para el aprendizaje de nuestros alumnos, ya que pueden ser dos formas complementarias de usar el juego dentro de una programación.

Por último, decir que a mi tutor le ha encantado este proyecto que he realizado y del cual ambos hemos aprendido muchas cosas. Lo va a tener en cuenta en sus programaciones y que de ahora en adelante va a realizarlo también con otras habilidades motrices en sus unidades didácticas; de las cuales me mandará los resultados y reflexiones para ambos poder seguir aprendiendo cosas nuevas y mejorando nuestros conocimientos como docentes.

Conclusiones como docente

El deseo de crear es universal, sin embargo, la conducta creativa no surge espontáneamente de una manera total y plena, sino que ha de ser aprendida. Las conductas creativas parten de una base propia de todo ser humano, que le lleva a expresarse de forma singular y original; pero a veces sus manifestaciones son escasas debido a una acción social y educativa poco estimuladora de dichas actitudes creadoras. Para ello es necesario una buena base educativa que desarrolle sus capacidades y habilidades de forma motivadora y creativa.

La forma de trabajar el lanzamiento, la recepción y la coordinación óculo-manual durante este proyecto ha sido totalmente diferente a lo que están acostumbrados nuestros alumnos. Se valora al juego como una dimensión simplemente recreativa para el área de Educación Física, no como herramienta de aprendizaje, e incluso en este proyecto hemos visto varias maneras de trabajar con el juego para abordar una serie de contenidos diferentes.

En esta sociedad, la mayor parte de la gente a la edad adulta sólo asocia la Educación Física al deporte; a darles balones, pelotas, raquetas y venga chicos a jugar y a pasarlo bien. Es un concepto bastante erróneo de la sociedad, es más, el juego en la Educación Física solo se concibe entre la gente como un rato de ocio para el final o el principio de las sesiones, nadie piensa en él como un contenido de la propia materia o como un método de aprendizaje para desarrollar habilidades motrices y un pensamiento cognitivo e intelectual de nuestros alumnos. Por todas estas cosas, tomé la decisión de realizar este proyecto en mi periodo de prácticas para conocer de lleno la repercusión del juego y analizar diferentes formas de trabajar con él.

Como docentes tenemos que reforzar las conductas creativas del niño, ya que la creatividad en los niños disminuye con los años de escolaridad, dado que en las programaciones escolares se da un predominio total de aprendizajes orientados hacia conductas uniformes y adaptadas. El éxito se logrará cuando el niño no haga una repetición de lo que percibe, sino que sea capaz de elaborar y de transformar aquello en otra realidad, dándole un toque personal.

No todos los juegos deportivos se pueden adaptar a las características de la Educación Física, pero por este motivo, nosotros como docentes debemos programar cada sesión para intentar conseguir los objetivos deseados, ya sea adaptando juegos deportivos, realizando juegos innovadores y diferentes o a través de juegos y deportes tradicionales. El caso es que debemos conocer a nuestros alumnos y conseguir una buena situación de aprendizaje para que su desarrollo tanto motriz como profesional sea el más óptimo.

Este es uno de los hechos por los que he querido realizar un estudio sobre dos métodos de aprendizaje diferentes que pueden realizarse a través del juego en primaria, y ver que no es necesario escoger un método ante otro. Si no simplemente diferenciarles y usarlos correctamente en el aula

Como docente, ha sido una enorme experiencia que me ha ayudado mucho en mi formación, tener la libertad para realizar dos unidades didácticas preparadas por mí a dos clases de alumnos ha sido un reto mayúsculo en mi carrera. He puesto mucha dedicación y empeño para que todo saliera correctamente y conseguir los objetivos marcados. He de decir que el centro ha sido de gran ayuda, facilitando cualquier cosa en todo momento y sobre todo dándome el tiempo necesario para trabajar con ellos y poder realizar mi proyecto de estudio sobre el juego.

Es algo de lo que he aprendido mucho y de forma diferente al resto de las prácticas, debido al proceso de observación. En todo momento en cada sesión, estaba al tanto de cualquier aspecto, rasgo, acción de los alumnos que me resultase interesante y llamativa, para con una libreta y boli en mano ir anotando todo para luego poder llevarlo a mi TFG. Ha sido un trabajo muy intenso porque no me quería perder ni un solo detalle, pero a la vez he tenido que estar controlando y llevando yo la clase. Ha sido un proceso de estudio y docencia simultáneo.

Para finalizar, como docente estoy muy satisfecho del trabajo realizado y creo que el proyecto ha sido completamente un éxito, tanto por el estudio de los dos ámbitos del juego, como para el desarrollo en el aprendizaje de mis alumnos.

7. BIBLIOGRAFÍA

Asociación de Academias de la Lengua Española. (1714). REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. In *RAE*.

Barcía, M., & Rodríguez, M. (2014). *La metodología en educación primaria*. (Pirámide, Ed.). Madrid: Manual de didáctica general para maestros de Educación Infantil y Primaria.

Chacón, P. (2008). *El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje. ¿Cómo crearlo en el aula?* (Nueva Aula Abierta, Ed.).

Grupo la Tarusa. (2001). *Educación Física en primaria a través del juego* (INDE).

Gutiérrez, R. (1997). *El juego de grupo como elemento educativo*. (CCS, Ed.).

Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens*. (Alianza Editorial, Ed.) (1987th ed.). Madrid: Gallardo & Fernández.

Jiménez, M^a, I. (2004). *Jugar, la forma más divertida de educar*. (Palabra, Ed.) (Madrid).

Mora Verdeny, J. M., Díez Cubilla, R., & Llamas Toledano, J. (2003). *Un mundo en juego*. (INDE, Ed.).

Muñoz Rivera, D. (2008, November). *Revista Digital Buenos Aires. Año 13, N° 126*.

Muñoz Sandoval, A. (2008). *Educar en valores y aprender jugando*. (MAD, Ed.). Alcalá de Gudaira.

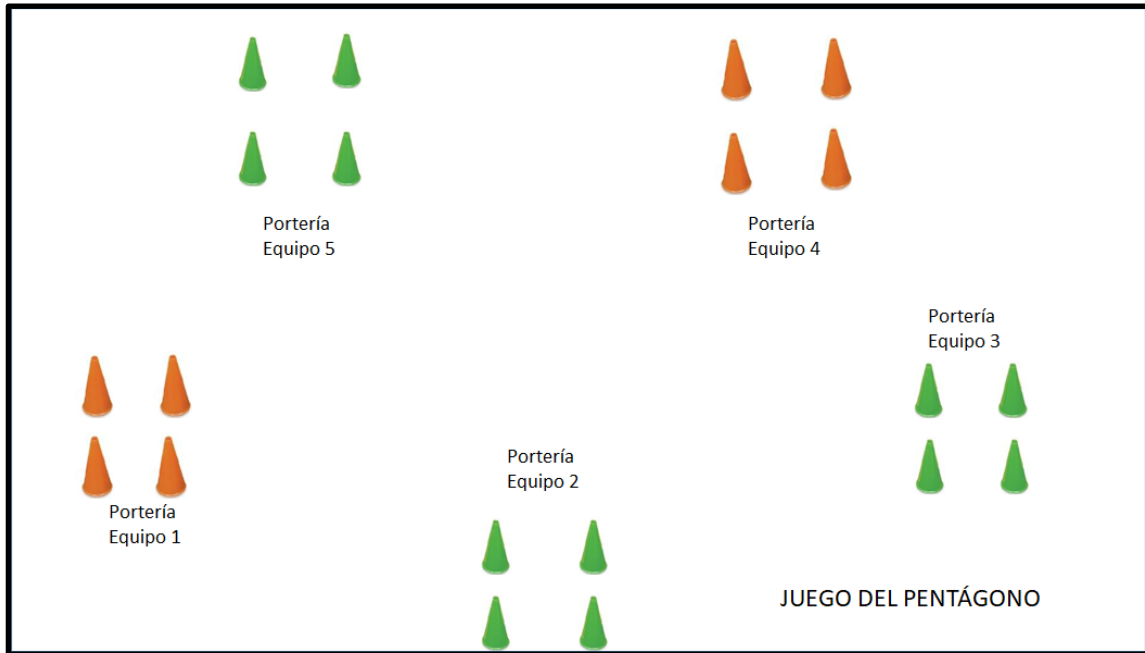
Patricia, M. S. (2000). *Lo importante es jugar... cómo entra el juego en la escuela*. (HomoSapiens, Ed.).

Pitluk, L. (2014). Blog de Laura Pitluk. Retrieved from <http://laurapitluk.com.ar/wps/lo-importante-es-jugar/>

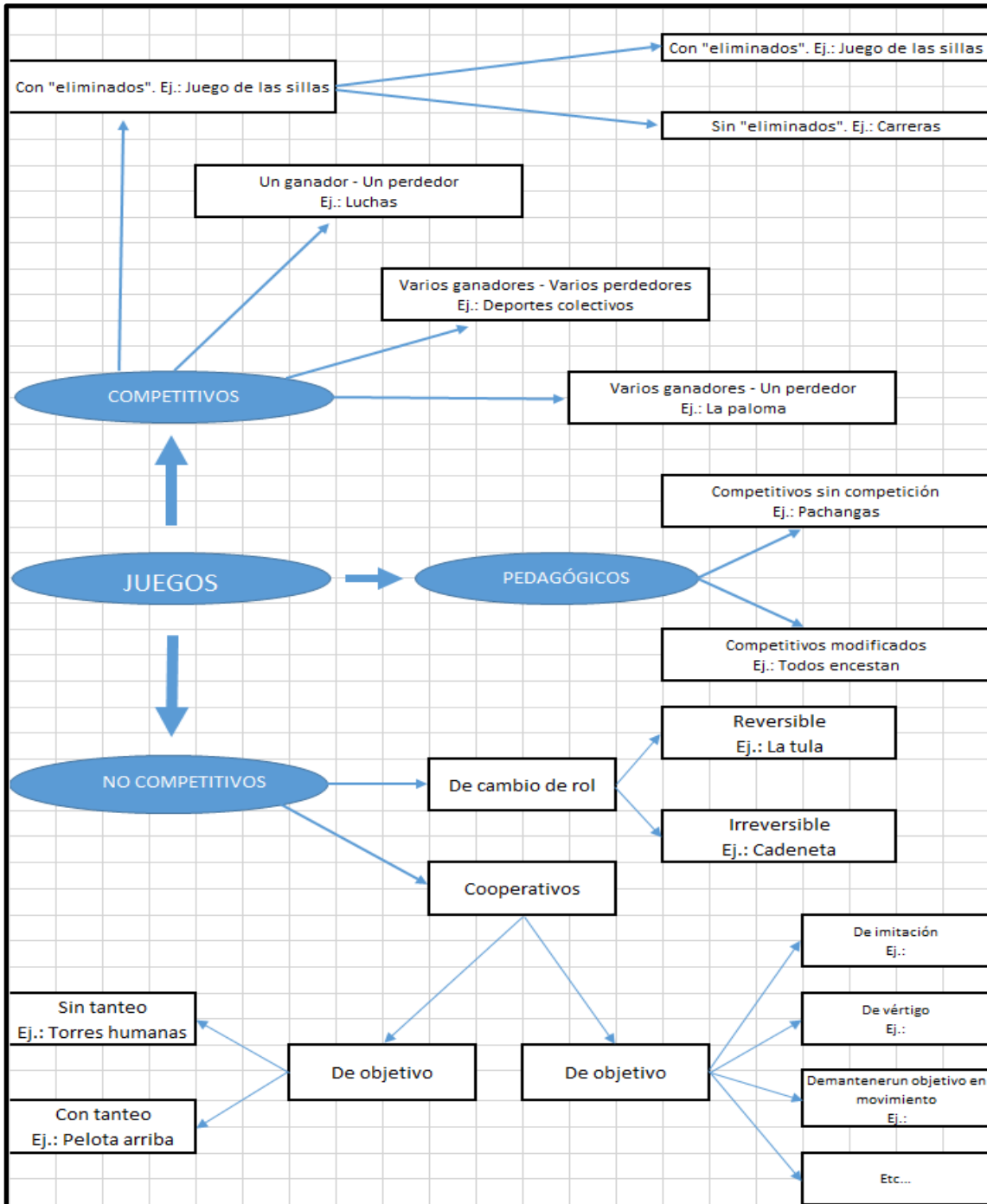
Pizarro, S. (n.d.). Aprender Jugando. Retrieved from <http://www.aprenderjugando-espacioeducativocreativo.es/>

Sequera, I. (2012). Blog de Isamar Sequera. Retrieved from <http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com.es/2012/06/autores-que-definen-el-juego.htm>

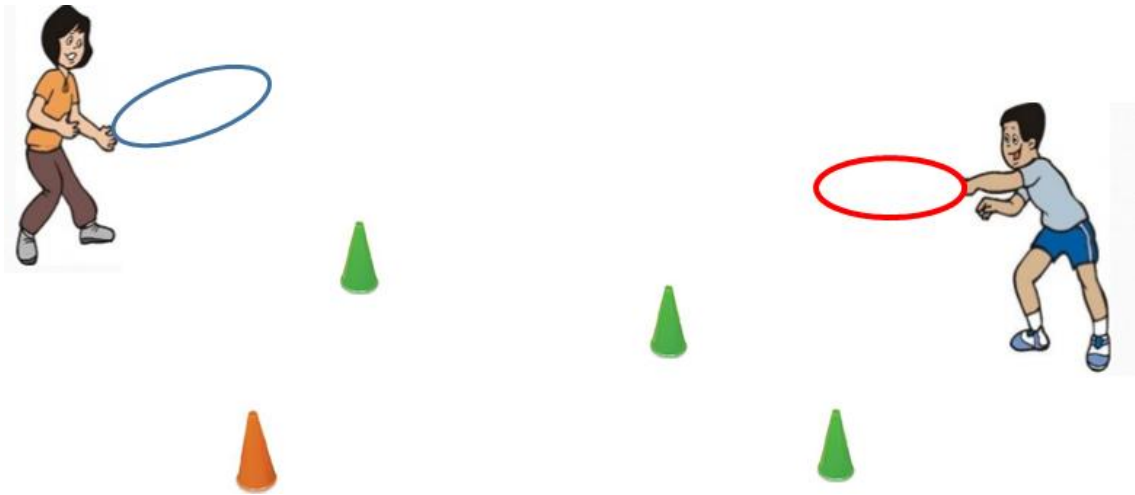
8. ANEXOS



Anexo 1 → Campo preparado en el polideportivo para jugar al "Pentágono".



Anexo 2 → Tabla de la clasificación del juego.



Anexo 3 → Juego de lanzamiento de precisión con aros.



Anexo 4 → Juego de la Pelota Sentada.

ALUMNO:	1	2	3	4	5
Diferencia lanzamiento, recepción y golpeo					
Realiza lanzamientos de diferentes objetos					
Recepiona con seguridad un móvil					
Se anticipa a la trayectoria del móvil al recepcionar					
Pasa de forma continuada un móvil en estático					
Pasa el móvil en estático /dinámico					
Recepiona en posición estática/dinámica					
Golpea el móvil con la mano derecha/izquierda					
Lanza el móvil con la mano derecha/izquierda					
Realiza lanzamientos de precisión					
Participa activamente en los juegos					
Aplica medidas de seguridad en las actividades					
Supera pequeñas frustraciones					

1: Muy bajo 2: Bajo 3: Bueno 4: Muy bueno 5: Excelente

También se evaluarán los objetivos actitudinales

ALUMNO	SI	NO
Respeto a los compañeros y trabaja en grupo		
Manifiesta interés por mejorar su competencia		
Valora los logros alcanzados por sus compañeros		
Respeto las normas y aprovecha el tiempo		
Apoya a los compañeros cuando se equivocan		
Cuida el material y utiliza ropa adecuada		
Incordia y entorpece el ritmo de trabajo		
Llega puntual a clase		

Anexo 5 → Evaluación Unidad Didáctica 5º de primaria.