



Facultad de Educación de Palencia

UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

POTENCIAL EDUCATIVO DE LAS HABILIDADES MOTRICES ESPECÍFICAS EN EL JUEGO DEL CEMENTERIO

AUTOR: ÁLVAR DE DIEGO RUIZ

TUTOR: NICOLÁS JULIO BORES CALLE

PALENCIA, 2018

RESUMEN

El siguiente trabajo presenta un estudio sobre el desarrollo de las habilidades motrices específicas de un determinado juego. El objetivo final es el de comprender que el trabajo de este tipo de habilidades se consolida como el pilar fundamental para posibilitar una mejora en el desarrollo interno de los juegos y utilizar estos últimos, como una herramienta educativa, innovadora y cercana al alumnado.

En respuesta a esta finalidad, se presenta una Unidad Didáctica a modo de intervención, la cual da lugar a la narración de las diversas sesiones que la conforman, así como un análisis sobre los acontecimientos ocurridos. Se busca dar sentido al tema principal de este trabajo; traducir el desarrollo de las habilidades motrices específicas en que los sujetos de la intervención puedan mejorar en el juego del "Cementerio".

Palabras clave: habilidades motrices específicas, habilidades en el juego, juego como herramienta educativa, capacidades y limitaciones del alumnado.

ABSTRACT

The following work presents a study on the development of specific motor skills for a particular game. The final goal is to understand that working on this type of skills is consolidated as the fundamental pillar to enable an improvement in the internal development of games to use them as an educational, innovative tool close to the students.

As response to this purpose a Didactic Unit is presented as an intervention, which leads to the narration of several sessions, as well as an analysis of the events occurred, in order to give sense to the main subject of this work; translate the development of specific motor skills in which the intervention subjects can improve in the game called "Cemetery."

Keywords: specific motor skills, game skills, game as an educational tool, capacities and limitations of the students.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	4
2. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO.....	5
3. OBJETIVOS	6
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	7
4.1. CUATRO TEMAS DE CONTENIDOS EN EL JUEGO MOTOR REGLADO	7
4.2. CONCEPTO DE HABILIDAD MOTRIZ.....	9
4.2.1 Las habilidades motrices en el juego	10
4.4 FASES DEL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTRICES	12
4.5. DIFERENCIAS ENTRE HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS Y ESPECÍFICAS	15
4.5.1. Las habilidades motrices específicas en el juego de cementerio	16
5. PRESENTACIÓN DE DATOS	17
5.1. JUSTIFICACIÓN	17
5.2. CONTEXTUALIZACIÓN	18
5.3. OBJETIVOS GENERALES DE LA INTERVENCIÓN	19
5.4. CONTENIDOS	20
5.5. TEMPORALIZACIÓN.....	20
5.6. METODOLOGÍA	21
5.7. EVALUACIÓN	21
5.8. PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES	23
5.9. NARRACIÓN DE LA INTERVENCIÓN	35
5.10. ANÁLISIS DE LA INTERVENCIÓN	41
6. CONCLUSIONES	44
7. BIBLIOGRAFÍA	46
8. ANEXOS	47

1. INTRODUCCIÓN

El presente Trabajo de Fin de Grado guarda una estrecha relación con el periodo del Prácticum II, ya que uno de los apartados que se va presentar posteriormente, ha sido desarrollado durante este periodo temporal en el C.R.A de Becerril de Campos (Grijota). En él he podido poner en práctica la unidad didáctica elaborada para este contexto, “*Mejoramos en el juego del cementerio mediante las habilidades específicas*”, destinada al segundo internivel de primaria, y más concretamente al 4º curso.

El primer apartado teórico que sustenta la estructura de este trabajo es en el que se justifica la elección del tema principal del presente TFG, las habilidades motrices en el juego. En él, se redactarán las principales decisiones, tanto personales como pedagógicas, que me han llevado a desarrollar la idea principal de la que trata este proyecto.

El siguiente paso es introducir un marco teórico mediante el que podamos demostrar, a través de la utilización de diferentes fuentes provenientes de autores con una experiencia en campo a tratar, cómo el trabajo de las diferentes habilidades motrices, complementadas con el juego como herramienta educativa, pueden desembocar en una mejora del propio juego y, por consiguiente, en un desarrollo motriz, cognitivo, lúdico y social. El mejor ejemplo para verificar esta idea, es mediante la siguiente explicación: en numerosos juegos puestos en prácticas en las aulas de educación física, el nivel de participación del alumnado se rige, en gran medida, por el nivel de desarrollo que cada uno de los participantes presente en las habilidades necesarias de dicho contexto. Por consiguiente, si trabajamos y mejoramos esas habilidades motrices presentes en cada uno de los juegos, el resultado será un incremento de la participación e intervención por parte del alumnado y, como he comentado con anterioridad, una clara mejora en el propio juego.

Por último, se presentará la propuesta de la intervención la cual, como he introducido anteriormente, consiste en la puesta en práctica de la unidad didáctica elaborada durante mi periodo de prácticas en el colegio de Campos de Castilla (Grijota). En este apartado se mostrarán todos los precedentes previos a la elaboración de las sesiones, (objetivos, contenidos, evaluación...) incluyendo la propia metodología para la elaboración de las mismas, así como todo lo expuesto en los anteriores apartados. De esta forma podremos contrastar la diferente información obtenida en la justificación teórica, junto a la recopilación de lo sucedido en la puesta en práctica de la Unidad Didáctica. También se adjuntará en este apartado un análisis

de la propia intervención, con el fin de ofrecer mi punto de vista profesional en torno a lo sucedido en el conjunto de sesiones, donde constatará como ha podido ayudar mi intervención a la formación académica del alumno y de si realmente el hecho de analizar los propio errores cometidos, provoca una posterior evolución como docente.

A modo de cierre se establecen, al final de documento, las conclusiones que la elaboración, tanto del Trabajo de Fin de Grado, como la puesta en práctica de la intervención, han supuesto en mi perspectiva y vocación como futuro docente.

2. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO

Como el propio título del presente trabajo indica, este proyecto ha sido planteado y elaborado con el fin de observar, analizar y poner en práctica el proceso de aprendizaje de las habilidades motrices y de cómo estas pueden contribuir y enriquecer a un desarrollo en el ámbito educativo de nuestro alumnado. Considerando que todos los juegos cuentan con una serie de habilidades motrices específicas, trabajaremos con el juego del cementerio, y analizaremos desde un punto de vista práctico como transformar todo este proceso en una herramienta educativa.

A su vez, el interés, no solo por el tema, sino por la mención que me ha ido guiando a este punto, comienza en mi etapa como estudiante escolar. Esto se debe a que desde que tengo uso de razón las horas de la jornada educativa en las que se nos impartían esta asignatura eran, sin lugar a dudas, el momento en el que mis sentidos se encontraban más despiertos, donde mi capacidad de asimilación y de atención era superior a las de otras áreas. A medida que iba avanzado en mi vida escolar, esta asignatura me envolvía cada vez más. Sin embargo, a los que en su día fueron mis compañeros/as de clase comenzaron a verse inferiores o no poder alcanzar ese baremo plano que nos marcaba nuestro profesor al inicio de cada curso. Con esto me refiero a que las pruebas y los criterios de evaluación eran exactamente los mismos para todos, dejando de lado la clara evidencia de que cada alumno es un mundo. Sin embargo, hay que reconocer que un alumno de secundaria o bachillerato no se suele plantear soluciones para este tipo de problemas. Comenzó mi formación en la universidad de magisterio de Palencia, donde en el tercer año de mi carrera comenzaron a enseñarme metodologías de trabajo que permitían ofrecer una educación amoldada para los alumnos/as y no únicamente a la palabra del profesor.

Sin duda, esto ha sido lo que realmente justifica la elección del Trabajo de Fin de Grado que a continuación se presenta.

Mediante la asignatura de juegos y deportes me enseñaron el verdadero potencial que el juego puede llegar a ofrecer, si lo trabajamos correctamente. Y, sin duda, uno de los pilares fundamentales mediante los que podemos alcanzar el modelo de educación comentado anteriormente es el de las habilidades motrices, el cual nos permite realizar un trabajo en lo que al ámbito escolar se refiere, con una mayor profundidad y ofreciendo al alumnado la verdadera posibilidad de mejorar y de desarrollarse motrizmente, lo que deriva en una mejora de sus habilidades y por consiguiente en una mejora del juego, herramienta que como he comentado con anterioridad será estudiada para comprender el alcance del potencial que nos puede llegar a ofrecer.

Por último me gustaría añadir que también nos encontramos con una justificación curricular, ya que como se apreciará posteriormente en este trabajo, en el currículum oficial de Castilla y León (BOCyL número. 117 Viernes, 20 de junio de 2014. Pág. 44612), destina la totalidad de un bloque de contenidos al trabajo de las habilidades motrices, presentando, a su vez, una correlación con el resto de bloques pertenecientes a este apartado, como es el caso del referido a juegos y actividades deportivas y el más transversal de todos, el de contenidos comunes.

3. OBJETIVOS

- ❖ Indagar entorno al marco teórico del juego y sus posibilidades en la Educación Física.
- ❖ Conocer diferentes autores cuyas investigaciones se encuentren basadas en torno al tema de las habilidades motrices en el juego.
- ❖ Diferenciar, con una fundamentación rigurosa, las diferencias existentes entre habilidades motrices básicas y específicas, así como las subdivisiones que se realizan en las mismas.
- ❖ Establecer una relación coherente, entre los contenidos teóricos, plasmados en este trabajo, y la intervención práctica planificada y fundamentada en la Unidad Didáctica que he elaborado.
- ❖ Elaborar una Unidad Didáctica, basada en la linealidad de trabajo presentada por el BOCyL.

- ❖ Poner en práctica la intervención de mi unidad, y comprobar si los resultados obtenidos durante ese proceso han contribuido realmente al desarrollo cognitivo y motriz de los alumnos/as.
- ❖ Ofrecer, desde mi competencia profesional, un análisis sobre los resultados de mi intervención con el fin de analizar cómo las sesiones de la unidad han podido ayudar a los alumnos/as.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Mediante este apartado, se pretende introducir los diferentes marcos teóricos en torno al tema principal de este Trabajo de Fin de Grado, así como a su vez asentar las bases de la intervención que se presentará posteriormente, justificando el porqué de trabajar las habilidades motrices con un 4º curso de Educación Primaria.

4. 1. CUATRO TEMAS DE CONTENIDOS EN EL JUEGO MOTOR REGLADO

Con el fin de construir esa relación que busco exponer entre el desarrollo de las habilidades motrices y la posterior mejora del propio juego como recurso educativo, he recurrido a lo citado por García Monge (2004), el cual nos brinda una división sobre los cuatro imprescindibles bloques de contenido de los juegos, los cuales son; juego bueno, estrategia, habilidades y cultura lúdica. Más adelante realizaré una breve explicación de cada uno de ellos, pero primero procederemos a explicar la relación existente con el tema principal de mi trabajo. Durante las primeras sesiones de mi intervención, el objetivo principal es el de construir mediante un consenso general de la clase, las bases del juego que vayamos a utilizar en dicha intervención (juego bueno), ya que para poder adecuar nuestra actuación es necesario que esta responda a las capacidades y necesidad del alumnado. El hecho de dedicar estas dos sesiones de la intervención se debe a que el juego bueno y las habilidades se encuentran profundamente ligados, ya que si pretendemos observar cómo influye el trabajo y la práctica de las habilidades motrices específicas de un juego, en la evolución del mismo, es necesario que este responda a las necesidades del grupo clase permitiéndonos ofrecer una atención más individualizada. De esta forma alcanzamos el punto crucial de este trabajo, *las habilidades motrices específicas*. Debemos entender que mediante el trabajo de las mismas no pretendemos que nuestros alumnos/as desarrollen independientemente dichas habilidades y adquieran un elevado nivel

técnico, sino que buscamos orientar nuestras sesiones a que estas mejoras de la habilidad motriz se transforme en desarrollo positivo y específico de las acciones del propio juego, promoviendo y posibilitando a nuestros alumnos/as que ellos mismos vayan construyendo sus propios aprendizajes significativos e identificando y superando su propio nivel de habilidad motriz, permitiéndoles crear situaciones de juego de mayor riqueza cognitiva y motriz.

- ❖ Por consiguiente, los cuatro bloques de contenido que asientan las bases de los juegos, son los siguientes, García Monge (2004):

:

- ❖ **Estrategias:** El docente tiene que intentar que el alumnado sea capaz de resolver lo que se le proponga de la manera más rápida posible, dicho de otro modo, cada persona tiene la habilidad de resolver las situaciones que se le plantean dentro del juego.
- ❖ **Cultura lúdica:** Con el paso de los años los juegos se van transmitiendo entre generaciones, por eso el docente tiene la oportunidad de transformar ese legado en un aprendizaje significativo para el alumnado y así lograr transmitir una serie de conocimientos ricos en variedad educativa y cultural.
- ❖ **Habilidades:** Todo juego lleva implícitas una serie de habilidades que nos permiten ser mejores o peores jugadores. El alumnado tiene que saber en qué nivel se encuentran sus habilidades motrices y por lo tanto mejorar acorde a ellas, de modo que, mediante la práctica en un juego determinado, con el tiempo llegarán a ser mejores jugadores.
- ❖ **Juego bueno:** Este es un tema sobre el que profundizaré más a continuación, pero fundamentalmente se trata de construir un juego mediante el pacto de la normativa entre el docente y el alumnado con el fin de que todo el mundo pueda sentirse igual de importante dentro del juego y además no existan conflictos ni posibles riesgos.

4.2. CONCEPTO DE HABILIDAD MOTRIZ

Para poder continuar introduciéndonos en la fundamentación teórica de esta Trabajo de Fin de Grado, es necesario sumergirse en el propio significado de habilidad motriz para posteriormente poder trabajar y estudiar las divisiones existentes dentro de la misma.

Como no existe una definición universal acerca de este concepto, es necesario mencionar y plasmar datos provenientes de fuentes que nos puedan ofrecer un punto de vista profesional y fiable, tal es el caso de autores y docentes como Sánchez Bañuelos (2002), Jordi Díaz Lucea (1999), Alberto Batalla Flores (2002) o Parlebás (1981).

En primer lugar conviene desglosar etimológicamente la palabra habilidad, proviene del latín *habilitas* y hace referencia a destreza o capacidad de un individuo para llevar a cabo un determinada acción. Por otra parte tenemos el término, motriz, palabra relacionada directamente con el movimiento o la causa que lo provoca, esto es lo que conocemos como conducta motriz del ser humano, mediante la cual vamos construyendo interacciones con el resto de personas u objetos.

Por lo tanto una de las primeras definiciones que podríamos aportar sobre este término es que se trata de el “dominio que una persona puede ejercer sobre su propio cuerpo, como un todo indisoluble en el que para su funcionamiento se requiere la puesta a punto de todos los sistemas de nuestro cuerpo” (Castañer y Camerino, 2006).

Por otra parte, y citando a autores más reconocidos, en lo que a este campo respecta, no encontramos con Batalla (2000), el cual entiende por habilidad motriz por una situación concreta que requiere para su solución una respuesta específica y en caso de la actividad motriz, voluntaria. Mediante esta definición, Batalla nos aporta una breve definición sobre habilidad motriz, introduciéndonos a su vez una clasificación de la misma, ya que entiende que en función del contexto podemos encontrar habilidades habituales, las que realizamos a lo largo de nuestra rutina diaria, las profesionales, relacionadas al ámbito laboral, y por último las de ocio, donde nos encontramos tanto con las habilidades motrices básicas como con las específicas.

Por otra parte, Sánchez Bañuelos (2002) nos presenta la definición de habilidad motriz como “La competencia que tiene el individuo para resolver un problema motor dando una respuesta eficiente y económica para lograr el objetivo”. Sánchez Bañuelos, y en asimilación a Díaz (1999), nos presentaba a s vez que la habilidad motriz se encontraba dividida en diferentes

etapas o estadios de aprendizaje y desarrollo motriz, los cuales van evolucionando de forma progresiva en función de la edad del alumnado.

Por último, y según lo comentado por el autor Parlebás (1981), la verdadera importancia del desarrollo de la habilidad motriz, comienza en las primeras edades del juego, afirmación que volveremos a tratar con posteridad en el cuadro de Díaz (1999). Parlebás considera el juego como un elemento imprescindible para ir alcanzando ese desarrollo de movimientos involuntarios, hacia otros en los cuales predomine la coordinación y sean voluntarios del propio sujeto. De esta forma estaríamos estableciendo una de las primeras relaciones con el tema principal de este trabajo, el desarrollo de la acción motriz de los alumnos/as con el juego, o también con la práctica deportiva.

4.2.1 Las habilidades motrices en el juego

Como he comentado con anterioridad, y en función de lo aprendido durante la asignatura de Juegos y Deportes del tercer año de carrera, debemos entender el juego como una fuente muy rica en habilidades. Claro está, el juego es una de las principales herramienta de diversión del alumnado, pero no significa que no podamos convertirlo en un recurso pedagógico. Para poder estructurar intervenciones de calidad con todo lo comentado anteriormente, y en referencia al tema principal de este trabajo, debemos comprender que no todos los alumnos/as parten con un mismo nivel, lo cual, ligado a un buen trabajo de las diferentes habilidades que conforman al ser humano, condicionará, en gran medida el funcionamiento y entendimiento de los juegos.

Por lo tanto, la figura del docente ha de establecer el juego como fin en sí mismo, mediante la puesta en práctica de la posterior intervención, no se pretende que los alumnos/as sean mejores lanzadores, receptores o que adquieran una capacidad de reflejos muy elevada, sino que el trabajo de todas estas habilidades motrices específicas se traduzca en una mejora del propio juego.

Por lo tanto y ofreciendo un punto de vista profesional en torno a los beneficios que las habilidades motrices pueden generar tanto en el juego como en los propios alumnos/as, cabe mencionar a García Monge (2004), el cual presenta que realizando un trabajo de las habilidades motrices en diferentes juegos motores, podríamos ayudar al alumnado a:

Tomar conciencia de la propia habilidad, así como de la posibilidad de mejorar en ésta. - Saber sacar el máximo partido del nivel de competencia propio a la hora de tomar decisiones en el juego.

- ❖ Tomar conciencia de la propia habilidad, así como de la posibilidad de mejorar en ésta.
- ❖ Saber sacar el máximo partido del nivel de competencia propio a la hora de tomar decisiones en el juego.
- ❖ Tomar conciencia de la propia habilidad, así como de la posibilidad de mejorar en ésta.
- ❖ Saber sacar el máximo partido del nivel de competencia propio a la hora de tomar decisiones en el juego.
- ❖ Saber analizar la propia acción y la de los demás.
- ❖ Conocer los aspectos que condicionan la habilidad y la posibilidad de controlarlos.
- ❖ Controlar los procesos de mejora de la habilidad.
- ❖ Responsabilizarse y comprometerse con el aprendizaje de nuevas técnicas.
- ❖ Comprender la originalidad corporal y motriz (creatividad en las actividades motrices), respetando las diferencias de nivel.
- ❖ Conocer la influencia de las posibilidades y limitaciones individuales en el juego en grupo, y la necesidad de llegar a acuerdos para que éste sea interesante para todos.
- ❖ Tener la oportunidad de experimentar en un ambiente tranquilo y de confianza diferentes niveles de respuestas motrices.

4.4 FASES DEL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTRICES

La actividad motriz en la etapa de primaria			
	Espontánea	Elaborada	Codificada
	Primer ciclo	Segundo ciclo	Tercer ciclo
Edad	De 6 a 8 años	De 9 a 10 años	De 10 a 12 años
Características	<p>Actividad motriz libre.</p> <p>Sin interiorización.</p> <p>No existe idea motriz previa.</p> <p>Los movimientos básicos y manipulación de todo tipo de objetos, enriquecen el bagaje motor del niño.</p>	<p>Existe una idea previa de movimiento.</p> <p>Interiorización de la acción motriz.</p> <p>Organización de la motricidad para lograr un objetivo concreto.</p> <p>El juego tiene un simbolismo.</p>	<p>La acción motriz se orienta hacia la eficiencia.</p> <p>Búsqueda de la técnica adecuada.</p> <p>Competencia entre compañeros.</p>
Ejemplo	<p>El juego del niño se fundamenta en lanzar y recepcionar sin una orientación precisa.</p> <p>A través de la actividad motriz se descubre a sí mismo, el mundo, los objetos y los demás.</p>	<p>Los niños y niñas quieren lanzar más lejos. En definitiva: conseguir un objetivo concreto.</p>	<p>Los niños y niñas quieren imitar acciones motrices propias del adulto: lanzar jabalina.</p> <p>Establecer normas, técnicas, etc. en sus actividades.</p>



La actividad motriz en la etapa de la enseñanza primaria (Díaz, 1999)

Antes de proceder con la explicación del propio apartado, quiero realizar una breve aclaración sobre un aspecto conceptual. En la tabla hace referencia a los tres ciclos de educación primaria cuando el término correcto actual es el de internivel, diferencia entre 1º y 2º internivel de primaria. No obstante el contenido tratado en el cuadro resulta crucial a la hora de entender cómo y cuándo trabajar un tipo de habilidades motrices y otras.

Como se puede observar en el anterior cuadro, el cual recoge las ideas de Díaz Luceda (1999) citado en “Las habilidades motrices básicas de Primaria: Programa de intervención (Alarcón, L., Urueña, F., Urueña, N y Velandrino, N. 2006), en él se habla sobre las diferentes etapas del desarrollo de la habilidades motrices en cada uno de los ciclos de la educación primaria. En el también, podemos ver reflejado la relevancia que va adquiriendo el juego en el ciclo en el que he enfocado mi intervención, 4º curso de Educación Primaria.

A continuación, se presenta una breve explicación de las diferentes etapas y de las principales características que van guiando a ese desarrollo de las habilidades motrices, haciendo claro está, un posterior hincapié en el segundo ciclo y en las características que lo definen, Díaz (1999):

- ❖ *En el Primer Ciclo (6-8 años)* exploraremos el propio cuerpo y la motricidad. En esta etapa el alumno va descubriendo su propio cuerpo y sus posibilidades de movimiento. Debido a esto los contenidos que tendrán mayor peso en este ciclo serán los relacionados con aspectos más perceptivos como son la concepción corporal, la expresión y las habilidades motrices básicas.
- ❖ *En el Segundo Ciclo (8-10 años)* se trabaja sobre una base motriz en torno a la que iremos construyendo y desarrollando una interiorización de la propia acción motriz, es decir, utilizar esa base y ese desarrollo para alcanzar un fin u objetivo concreto. A su vez, el juego adquiere un simbolismo, con esto nos referimos a que los alumnos/as comienzan a entender que todo juego tiene un fin, y el desarrollo de esa acción motriz les permite, en mayor o menor medida, alcanzar dicho objetivo, jugar mejor. Por tanto, los contenidos que trabajaremos en este ciclo estarán vinculadas con las habilidades motrices básicas y el conocimiento y percepción pero teniendo siempre en cuenta que en todo juego existen habilidades específicas que dan forma al mismo, aunque como se puede apreciar en el cuadro, el trabajo en profundidad de este tipo de motricidad se encuentra mayormente destinado al tercer ciclo de primaria, dada sus complejidad.

- ❖ *En el Tercer Ciclo (10-12 años)* como hemos comentado anteriormente, en este tercer ciclo el objetivo que nos propondremos será la consolidación de aquellas habilidades motrices básicas ya trabajadas para, de esta forma, darnos paso a introducción e incorporación, en nuestras intervenciones, de las habilidades motrices específicas, con el fin seguir persiguiendo ese objetivo final, mejorar el juego y hacer de este una herramienta educativa imprescindible y eficaz.

Como el principal objetivo de este trabajo es el de mostrar la conexión entre habilidad motriz específica y el juego en el área de educación física, consideraba necesario incluir la información expuesta anteriormente, ya que como hemos podido observar el primer ciclo de la educación primaria las experiencias motrices, tanto de movimientos como de sensaciones, presentan un carácter global in perseguir un fin o un objetivo concreto. Lo mismo ocurre con el juego, ya que en esta etapa los alumnos/as comienzan a manipular los diferentes objetos, pero no para entender el propio juego, sino para comprender y explorar el entorno y el contexto en el que se encuentran.

Sin embargo, es ya en el segundo ciclo donde esta idea de percepción del juego comienza a florecer en el apartado cognitivo y motriz del alumnado, comenzando a entender, por consiguiente, que un desarrollo en sus habilidades motrices básicas conlleva una mejora de su participación en los juegos, los cuales adquieren una finalidad, como por ejemplo, dar sin ser dado, hacerse con un espacio... De esta forma, considera la segunda etapa de la educación primaria un punto crucial en el desarrollo motriz del alumnado, no solo porque mi intervención haya sido planteada para el 4º curso de educación primaria, sino porque la segunda etapa de primaria se encuentra estructurada como una especie de puente conector entre el desarrollo de las habilidades motrices básicas y específicas y el propio juego, dando pie e introduciendo la siguiente idea que sostiene Díaz Lucea (1999):

“Lo que verdaderamente es importante y tiene significado educativo son los procesos internos de aprendizaje a partir de las estrategias y de las técnicas que los alumnos/as y alumnas ponen en juego cuando realizan aprendizajes de habilidades y destrezas motrices”.

(p. 66)

4.5. DIFERENCIAS ENTRE HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS Y ESPECÍFICAS

En respuesta a lo comentando anteriormente, nos encontramos ante una división de las habilidades motrices, y como modelo de referencia utilizaremos la categorización expuesta por Sánchez Bañuelos (1975), el cual es el siguiente:

- Las habilidades y destrezas motrices básicas: tienen un carácter natural ya que son comunes a todos los individuos y se ejecutan movimientos de uso cotidiano, durante el primer y segundo ciclo de la etapa (por ejemplo: andar o correr).
- Las habilidades y destrezas motrices específicas: se centran en la consecución de movimientos definidos mediante el uso de la técnica, gracias al aprendizaje anterior, con el fin de alcanzar un objetivo concreto durante el tercer ciclo de esta etapa.

Para completar estas dos definiciones, y aclarar la diferencia existente entre esta división cabe mencionar y plasmar fuentes referidas al concepto de habilidad motriz básica, donde desatacan autores como Trigueros y Rivera (1991), que las definen como un conjunto de pautas motrices o movimientos fundamentales, que no tienen en cuenta la precisión ni la eficiencia. Es decir, con habilidades motrices básicas nos referimos a las capacidades de condición humana, que se son inherentes al cuerpo, es decir, las que exteriorizamos en nuestra vida cotidiana.

Por otra parte, en lo referente a las habilidades motrices específicas, recurrimos a la definición aportada por Generele y Lapetra (1993), determinando que estas mismas se basan en un principio de máxima eficacia en su ejecución.

Por lo tanto mediante esta información deducimos que la diferencia existente entre ambas, radica, principalmente en las habilidades motrices específicas se basan en un principio de máxima eficacia en su ejecución, mientras que las habilidades motrices básicas, se basan en el principio de transferencia. Es decir, se encuentran en la capacidad innata del individuo, las cuales les van siendo otorgadas a base de ver y aprender.

4.5.1. Las habilidades motrices específicas en el juego de cementerio

En respuesta a esta división de las habilidades motrices, al encontrarnos trabajando el *“potencial educativo de las habilidades motrices específicas en el del juego del cementerio”*, realizaré una breve explicación entorno a las habilidades motrices específicas que predominan en dicho juego. En este caso trabajaremos las recepciones, los lanzamientos, las fintas y las esquivas.

Para proceder con la explicación de cada una comenzaremos con la definición de lanzamientos y esquivas aportadas por Sánchez Bañuelos (1992):

- Lanzamientos: entenderíamos por esta habilidad como el objetivo que pretendemos alcanzar mediante un lanzamiento, es decir, interactuar con el medio a través de un objeto. En los lanzamientos influyen una gran cantidad de factores: la velocidad, la fuerza, la precisión, la distancia o incluso el contexto en el que se realicen. En ella también intervienen elementos presentes en Abardía Nicolás y Medina Sánchez (1997), como es el caso de la coordinación dinámica general, la flexibilidad y equilibrio. Todos estos conceptos de equilibrio, fuerza, coordinación, flexibilidad... se encuentran reflejados en las 4 habilidades motrices específicas que nos encontramos trabajando, ya que la implicación y movilidad del cuerpo se encuentran muy presentes en todas ellas.
- Esquivas: consiste en la capacidad de un individuo a la hora de evitar ser golpeado o alcanzado por un objeto, generalmente proveniente de un lanzamiento
- Recepciones: en lo referente a las recepciones es necesario mencionar a Batalla (2000) el cual entiende por este tipo de habilidad como una acción en la que controlas un móvil que se encuentra en desplazamiento por el espacio, generalmente impulsado por un lanzamiento, provocando que ambas presenten una gran correlación entre sí.
- Fintas: según Martínez de Haro (2004), entendemos por las fintas como la consecución de los movimientos que efectuamos para engañar al adversario y en este caso, provocar que no realice un lanzamiento hacia nuestro verdadero lugar de desplazamiento. Debemos entender que esta habilidad presenta una gran complejidad ya que por una parte debemos efectuar un movimiento que logre despistar a nuestro contrincante y por otra llevar a cabo el verdadero movimiento de desplazamiento.

5. PRESENTACIÓN DE DATOS

5.1. JUSTIFICACIÓN

El nombre de la Unidad Didáctica que he llevado a cabo es, “*Mejoramos en el juego del cementerio mediante las habilidades específicas*”. Esto se debe a que mi intervención, se encuentra ligada tanto al tema de elección de mi TFG, habilidades motrices, como al método de trabajo del juego bueno. La correlación existente entre ambas ideas, ha sido la encargada de sustentar y guiar la creación de este proyecto, como a su vez de cada una de las sesiones que la conforman.

He de comenzar diciendo, que el Cementerio es un juego que engloba un gran número de habilidades motrices específicas, las cuales se irán trabajado a lo largo de cada una de las sesiones, que posteriormente se presentarán, de esta Unidad Didáctica. A su vez, a modo de aclaración para la posteridad, las dos primeras sesiones de esta intervención se encuentran destinadas a la creación de juego bueno del cementerio, lo que resulta de gran utilidad para trabajar contenidos actitudinales, ya que, como la mayoría de los juegos, no existe una figura mediadora, y de esta forma, mediante el juego bueno, la clase en conjunto, con el profesor como guía, es la encargada de ir moldeando ese determinado juego a las características y necesidades de la misma. Esto sumado a un trabajo de las habilidades específicas del Cementerio, conlleva a una mejora del juego y de la actuación de todos sus participantes, es decir, practicamos para jugar mejor, no para ser mejores.

Desde un punto de vista más técnico, al tratarse de una actividad donde reina la acción motriz, nos permite poner en práctica lo comentado anteriormente, un trabajo y perfeccionamiento de las habilidades presente en este juego (lanzamientos, recepciones, giros, fintas, esquivas...) sin olvidar, claro está el objetivo de perfeccionar para mejorar el propio juego.

De esta forma, y continuando esa linealidad técnica, como docente en esta intervención no solo has de prestar atención en el objetivo principal que acabamos de comentar, sino que también es crucial, para poder realizar un seguimiento más exhaustivo de la clase, fijarse en los aspectos de realización llevados a cabo por el alumnado, tras haber recibido previamente las indicaciones pertinentes por parte del profesor, como realizar un tiro preciso o potente, como realizar una recepción segura o como ser capaces de esquivar un lanzamiento de un compañero. Mediante la supervisión y trabajo de todos estos aspectos técnicos lograremos

hacer ver a los alumnos/as la importancia y la repercusión que las habilidades motrices tienen sobre el juego y sobre sus propios aprendizajes.

A su vez, para no presentar a los alumnos/as una intervención completamente desligada de la linealidad adoptada por su tutora, opté por esta intervención, ya que se encontraba indudablemente ligada a Unidades Didácticas trabajadas antes de mi llegada, como es el caso de “Conocemos nuestro cuerpo”, “Equilibristas en la pista”, “Juegos cooperativos” y la que más conexión presentaba, “Lanzo y recepciono”.

Para finalizar, otro de los objetivos que busco mediante la puesta en práctica de esta Unidad Didáctica, es el de hacer ver a los alumnos/as puedan ver cuáles son sus capacidades, en lo que habilidad motriz se refiere, y que a su vez comprendan y experimenten como, poco a poco, van alcanzado ese límite que ellos mismos consideraban inalcanzable.

5.2. CONTEXTUALIZACIÓN

El lugar de realización del periodo del Prácticum II, fue el C.R.A. de Becerril de Campos, más concretamente en el colegio público Campos de Castilla, del municipio de Grijota, situado a 8 km de la ciudad de Palencia.

En función de lo comentado anteriormente, la puesta en práctica de la intervención se ha llevado a cabo en el segundo internivel de primaria, y más concretamente, en el 4º curso del mismo. Desde mi llegada al centro pensaba que al tratarse de un centro rural, me iba a encontrar con el vigente problema de la numerosidad de la clase, lo que en parte dificulta la organización y desarrollo de determinados juegos y actividades. No obstante, el número de alumnos/as ha sido más que satisfactorio para poder planificar y poner en práctica la unidad didáctica que se presentará continuación. Contaba con un total de 14 alumnos/as, de los cuales ninguno de ellos contaba con capacidades diversas, ni motoras ni cognitivas.

En cuanto al contexto espacial, las sesiones que conformaban esta Unidad Didáctica, un total de 5, se han llevado a cabo en el gimnasio, excepto la introducción a la intervención que iba a llevar a cabo con el alumnado, la cual se realizó en la propia clase de 4º de primaria.

El apartado del contexto material es bastante rico ya que tuve la suerte de disponer de una gran variedad de recursos. Dentro del propio espacio del gimnasio, nos encontramos con un gran espacio destinado a las espalderas, también contaba con un plinto, así como con la

totalidad de 7 bancos. Otro de los espacios se encontraba destinado a un gran número de colchonetas y una quitamiedos. Todos estos materiales, como se podrá apreciar posteriormente, se encuentran presentes en las diferentes sesiones de la Unidad, principalmente en las que se trabajan las propias habilidades motrices específicas del juego de cementerio. Otro de los espacios anexos al gimnasio, es de la sala de material donde también pude encontrar una gran variedad de materiales, como es el caso de aros, cuerdas, un potro, conos y una cesta de gran tamaño con pelotas de diferentes tamaños, materiales y formas.

Las fuentes de información para la elaboración de la intervención, radican mayormente, en lo aprendido en la asignatura de juegos y deportes, impartida en el 3º curso de esta carrera, sin obviar, los conocimientos adquiridos en otras asignaturas los cuales se encuentran continuamente presentes. No obstante, recalco la asignatura citada anteriormente, ya que en ella hemos aprendido a trabajar las habilidades motrices y de esta forma poder adecuar una intervención más individualizada, principalmente a largo plazo.

5.3. OBJETIVOS GENERALES DE LA INTERVENCIÓN

A continuación presento los objetivos generales, en los que se ha fundamentado la elaboración de la Unidad Didáctica, los cuales darán paso a su vez a los objetivos específicos de cada una de las sesiones de la intervención:

- ❖ Familiarizarse con los diferentes tipos de formas, materiales, pesos y tamaños de las pelotas utilizadas en el *cementerio*.
- ❖ Iniciarse en los principales criterios de realización de lanzamientos, recepciones, fintas y esquivas.
- ❖ Ser capaces de crear, mediante un consenso grupal, un juego bueno para todos los integrantes del grupo-clase.
- ❖ Experimentar diferentes tipos de lanzamientos, recepciones, fintas y giros.
- ❖ Fomentar la participación y cooperación de todos y cada uno de los integrantes.
- ❖ Reconocer las capacidades motrices propias y la de los compañeros, respetando ambas.
- ❖ Desarrollar y perfeccionar habilidades y destrezas motrices específicas mediante los diferentes tipos de coordinación (óculo-pédica, óculo-manual, dinámica general...)
- ❖ Entender el juego como un recurso educativo beneficioso, tanto para la madurez, cognitiva y motriz, del alumnado como para el docente.

5.4. CONTENIDOS

1. CONCEPTUALES:

- ❖ Juego bueno.
- ❖ Habilidades motrices específicas.
- ❖ Lanzamientos y recepciones.
- ❖ Fintas y esquivas.
- ❖ Empatía y respeto

2. PROCEDIMENTALES:

- ❖ Las habilidades motrices específicas como medio para incrementar la participación propia y de los compañeros.
- ❖ El juego como recursos pedagógico de enseñanza y aprendizaje, y reflejo de las habilidades trabajadas.
- ❖ Estudio y experimentación de las diferentes situaciones del juego, con sus respectivas habilidades motrices asociadas.
- ❖ Relevancia de las habilidades motrices específicas como factor desarrollador del juego.

3. ACTITUDINALES:

- ❖ Valoración del juego como instrumento de inclusión y en el que se han de crear las mismas oportunidades para todos los integrantes de la clase.
- ❖ Actitud dispuesta a la autosuperación y a aceptar las capacidades y limitaciones de cada uno.
- ❖ Respeto hacia los diferentes compañeros y sus capacidades.
- ❖ Disposición a crear un ambiente competitivo sano, ligado a la cooperación entre los integrantes de un mismo equipo.

5.5. TEMPORALIZACIÓN

- ❖ 1º SESIÓN: “Creamos nuestro propio juego del cementerio”
- ❖ 2º SESIÓN: “Creamos nuestro propio juego del cementerio II”
- ❖ 3º SESIÓN: “Mejoramos en los lanzamientos y recepciones”

- ❖ 4º SESIÓN: “Trabajamos las esquivas ante diferentes lanzamientos”
- ❖ 5º SESIÓN: “Perfeccionamos los lanzamientos y las fintas”

5.6. METODOLOGÍA

En lo referente a este apartado, el método utilizado para construir la organización de todas y cada una de las sesiones, es el modelo didáctico establecido por Vaca Escribano (2008), mediante el cual se divide la intervención en tres fases, sobre las cuales realizo una breve explicación a continuación:

MOMENTO DE ENCUENTRO: se podría definir como la bienvenida a la sesión a tratar. Al empezar cada una de éstas podemos encontrar una metodología basada en una instrucción directa por parte del docente, en el que se relacionará la teoría con el procedimiento a realizar a lo largo de la sesión. De esta forma, el alumnado contará desde un principio con los principales criterios de realización de cada una de las actividades a trabajar, permitiendo de esta forma, que la fluidez y entendimiento de la sesión sean más rápidos por parte de los alumnos/as. También es útil para recordar sesiones pasadas.

MOMENTO DE CONSTRUCCION DEL APRENDIZAJE: en esta fase, se desarrollará lo explicado en el momento anterior. Se encuentra más centrada en el procedimiento, es decir, en el momento de realización de la propia actividad o juego en las que el alumno sea el principal protagonista, manipulando los diferentes objetos y materiales, y trabajando las diversas habilidades motrices pertenecientes a la sesión en realización. Es en este caso, el momento de 'aprender haciendo', un proceso considerado básico para otra de las metodologías expuesta en apartados anteriores, la llamada participación activa del alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Durante el desarrollo de esta fase, también se podrán realizar paradas, a modo de reunión, para reconducir la clase, volver a explicar posibles dudas surgidas durante la práctica...

MOMENTO DE DESPEDIDA: esta fase se consolida como el punto y final de la sesión trabajada. En ella, se realiza una especie de reflexión, en la que se refrescan los contenidos trabajados de la sesión trabajada, se plantean posibles inconvenientes surgidos a lo largo del desarrollo de la misma, o se plantean propuestas de mejora.

5.7. EVALUACIÓN

Los criterios de evaluación establecidos para realizar la evaluación de la puesta en práctica de esta intervención, son los siguientes:

- ❖ Establece consensos entre sus compañeros para alcanzar un beneficio común
- ❖ Muestra respeto hacia sus compañeros y hacia las capacidades de cada uno de ellos.
- ❖ Demostrar que conoce las técnicas específicas de recepción y lanzamiento.
- ❖ Recurrir a diferentes tipos de lanzamientos y fintas.
- ❖ Adelantar el pie de apoyo tras periodo de carrera realizando un pase preciso.
- ❖ Recurrir al tronco superior con soltura y agilidad para esquivar tiros planos.
- ❖ Recurrir al tronco inferior con soltura y agilidad para esquivar tiros picados.
- ❖ Utiliza los diferentes planos y ejes para esquivar lanzamientos.
- ❖ Mejorar en habilidades ya conocidas y práctica las nuevas para mejorar al desarrollo del juego.

A medida que se vaya desarrollando la unidad didáctica, el seguimiento del proceso de aprendizaje por parte del alumnado, se realizará de tres formas:

1. **Evaluación inicial:** la cual nos permitirá conocer el punto de partida de nuestros alumnos/as y cuáles son las habilidades motrices que poseen desde un principio, para, de esta forma orientar nuestra actuación de una forma u otra.
2. **Evaluación formativa:** esta se llevará a cabo durante el propio proceso de enseñanza-aprendizaje (momento de construcción del aprendizaje). Mediante ella podremos observar la evolución que van experimentando nuestros alumnos/as, y las actividades propuestas son eficaces o precisan de modificaciones.
3. **Evaluación final:** mediante ella evaluaremos los resultados de nuestra intervención, contrastándola tanto con los objetivos propuesto como con la evaluación inicial.

Todo el proceso de evaluación de llevará a cabo mediante los siguientes recursos:

- ❖ **Observación directa:** supervisión diaria por parte del profesorado, sobre la actuación de los alumnos/as.
- ❖ **Cuaderno de la asignatura:** cuaderno de campo donde los alumnos/as recopilan lo trabajado en las diferentes sesiones.
- ❖ **Fichas de evaluación y autoseguimiento:** recurso didáctico que servirá tanto al profesor como a los alumnos/as a ir realizando un seguimiento de la evolución del juego y de las habilidades motrices. Estas, a su vez, junto al resto de recursos de evaluación, servirán como herramienta para dar forma a la evaluación final.

5.8. PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES

Título de la sesión: “Creamos nuestro propio juego del cementerio” CURSO: 4º INTERNIVEL: 2º		
Nº de alumnos/as: 14 alumnos/as. Nº SESIÓN: 1º Sesión		
Objetivos de la sesión: <ul style="list-style-type: none">❖ Poner en práctica el juego tradicional del cementerio.❖ Introducir a los alumnos/as en el término de juego bueno.❖ Dar a conocer los objetivos de la intervención a realizar.❖ Avanzar en lo referente a la creación de nuevas normas del cementerio.❖ Realizar una primera toma de contacto, con las habilidades específicas del cementerio.		
Contenidos conceptuales: <ul style="list-style-type: none">- El juego bueno como método hacia un mejor juego.	Contenidos procedimentales: <ul style="list-style-type: none">- Pasos a seguir para elaborar un juego bueno eficaz y educativo.- Toma de contacto con los diferentes materiales y espacios.	Contenidos actitudinales: <ul style="list-style-type: none">- Respeto y aceptación de las capacidades y limitaciones propias y de los demás.- participación, e interés a la hora de implicarse en la creación del juego bueno
Previsiones para la regulación de la sesión: <ul style="list-style-type: none">➤ Nos aseguraremos desde un principio, de que en la pizarra se encuentren los contenidos a trabajar en esta sesión.➤ Los diferentes materiales, necesarios para el transcurso de la clase, deberán estar a disposición de alumnado.➤ Se avisará, a los alumnos/as, de la necesidad de realizar diferentes paradas al lago del juego.		
Recursos materiales e instalaciones: <p>Diferentes tipos de pelotas (tamaño, forma, material...). Gimnasio.</p>		

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	ESQUEMA DE LA ACTIVIDAD
<p>Momento de encuentro:</p> <p>Para dar paso al inicio de esta primera sesión, comenzaremos con una breve explicación sobre el concepto de juego bueno. Tras haber realizado esta breve introducción, les pediremos a los alumnos/as que nos aporten normas o ideas que implantar en un juego para alcanzar esa meta, todo ello sin mencionarles el juego del cementerio.</p> <p>Una vez finalizado este primer proceso, se les preguntará si conocen el juego del cementerio, y tras obtener las diferentes respuestas, se realizará los siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Explicar las normas primarias del juego, dar con un objeto evitando ser dado. ➤ Y realizar un calentamiento general para proceder al inicio de la sesión. ➤ Se delimita el terreno de juego, a juicio del profesor (se cambiará después). 	<p>10' Grupal</p>
<p>Momento de construcción del aprendizaje:</p> <p>En esta segunda fase, se procederá a la puesta en práctica del propio juego, dejándoles jugar libremente, durante 10', y observando el desarrollo y comportamiento de la clase. A medida que vaya transcurriendo la clase, se realizarán pausas estratégicas para dar pie a la construcción del juego bueno. En estas pausas preguntaremos a los alumnos/as que problemas identifican, que se podría cambiar en relación al campo, al material, normas... mediante la información obtenida, y con la acción del profesor como mediador y guía, se irán estableciendo los pilares del juego en cuestión.</p>	<p>40' Por equipos</p>
<p>Momento de despedida:</p> <p>En esta última etapa, realizaremos una reunión grupal donde analizaremos lo comentado en las diferentes pausas y las decisiones tomadas por los integrantes del grupo clase, exponiendo si estas son las más adecuadas o si requieren de una posterior reflexión y trabajo en la siguiente sesión.</p>	<p>5' Grupal</p>

<p>Título de la sesión: “Creamos nuestro propio juego del cementerio II” CURSO: 4º INTERNIVEL: 2º</p>		
<p>Nº de alumnos/as: 14 alumnos/as. Nº SESIÓN: 2º Sesión</p>		
<p>Objetivos de la sesión:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Continuar con una elaboración del juego bueno del cementerio. ❖ Dar a conocer los objetivos de la intervención a realizar. ❖ Observar cambios aplicables a todos los contextos (normas de juego, material, dimensiones del campo). ❖ Continuar practicando, no directamente, las habilidades específicas propias del juego del cementerio. 		
<p>Contenidos conceptuales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El juego bueno como método hacia un mejor juego. 	<p>Contenidos procedimentales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pasos a seguir para elaborar un juego bueno eficaz y educativo. - Toma de contacto con los diferentes materiales y espacios. - Introducir el debate en la clase y contenidos de otras áreas. 	<p>Contenidos actitudinales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Respeto y aceptación de las capacidades y limitaciones propias y de los demás. - Participación, e interés a la hora de implicarse en la creación del juego bueno
<p>Previsiones para la regulación de la sesión:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Nos aseguraremos desde un principio, de que en la pizarra se encuentren los contenidos a trabajar en esta sesión. ➤ Los diferentes materiales, necesarios para el transcurso de la clase, deberán estar a disposición de alumnado. ➤ Se avisará, a los alumnos/as, de la necesidad de realizar diferentes paradas al lago del juego. ➤ Se recordarán los contenidos trabajados en la anterior. 		
<p>Recursos materiales e instalaciones:</p> <p>Diferentes tipos de pelotas (tamaño, forma, material...) y bancos. Gimnasio.</p>		

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	ESQUEMA DE LA ACTIVIDAD
<p>Momento de encuentro:</p> <p>Para dar paso a esta segunda sesión, como rutina a realizar en las siguientes intervenciones, realizamos una reunión en medio del gimnasio donde recordaremos los avances realizados en el juego bueno del cementerio y sobre la definición del propio término. A continuación, y siguiendo el esquema de la anterior sesión, se escogerá a un alumno para que realice un calentamiento en que se trabajen las partes del cuerpo necesarias para poder realizar el apartado práctica con seguridad, y dar paso a la segunda parte de esta sesión.</p>	<p>10' Grupal</p>
<p>Momento de construcción del aprendizaje:</p> <p>La estructuración de esta segunda fase, se asemeja en gran medida a la de la segunda sesión, ya que continuaremos construyendo el juego bueno del cementerio estableciendo, esta vez de forma definitiva, las normas que nos van a ayudar a trabajar, a largo plazo, las habilidades motrices específicas del juego del cementerio, todo ello mediante la utilización de paradas durante el juego, tras haber observado situaciones problemáticas que crean confusión o rechazo por parte de los alumnos/as,</p> <p>Como hilo conductor hacia la siguientes sesión, donde se comenzará a trabajar directamente con las habilidades motrices, tras haber establecido por completo las bases del juego, realizaremos una breve introducción en torno a las habilidades motrices específicas que van a trabajar en las próximas sesiones (lanzamientos, recepciones, fintas y esquivas).</p>	<p>40' Por equipos</p>
<p>Momento de despedida:</p> <p>En esta última fase, realizaremos una reunión en el medio del gimnasio, donde reflexionaremos sobre lo acontecido a lo largo de la sesión, las normas que se han establecido finalmente, la comparación entre el juego tradicional del cementerio y el juego bueno creado por el grupo clase... Finalmente se proporcionará una ficha a los alumnos/as, sobre el juego bueno, (<i>Anexo 8.1.1</i>), pidiéndoles que la completen para la próxima sesión. De esta forma, el profesor podrá observar cómo ha vivido, individualmente, todo este proceso de modificación y de si realmente ha resultado beneficioso para el juego y para el alumno.</p>	<p>5' Grupal</p>

Título de la sesión: “Mejoramos en los lanzamientos y recepciones” CURSO: 4° INTERNIVEL: 2°		
Nº de alumnos/as: 14 alumnos/as. Nº SESIÓN: 3º Sesión		
Objetivos de la sesión: <ul style="list-style-type: none"> ❖ Realizar una primera toma de contacto destinada al trabajo de habilidades motrices específicas. ❖ Enseñar la técnica de lanzamiento y recepción, orientada al cementerio. ❖ Promover una mejora en el propio juego mediante el trabajo de las habilidades motrices. ❖ Mejorar en los diferentes lanzamientos y recepciones, incluyendo la puntería y la potencia. ❖ Conseguir que el alumnado participe activamente y busque superar sus capacidades. 		
Contenidos conceptuales: <ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento sobre el lanzamiento y recepción: colocación del cuerpo, periodo de carrera, extensión del brazo. - La técnica como medio para mejorar los juegos 	Contenidos procedimentales: <ul style="list-style-type: none"> - Lanzamiento con precisión y colocación del cuerpo. - Recepción de diferentes lanzamientos recurriendo a la amortiguación. - Pase del balón como fusión del lanzamiento y la recepción. 	Contenidos actitudinales: <ul style="list-style-type: none"> - Respeto y aceptación de las capacidades y limitaciones propias y de los demás. - Participación, e interés a la hora de implicarse en la creación del juego bueno y mejora de habilidades.
Previsiones para la regulación de la sesión: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Tener a disposición todo el material necesario para el montaje del circuito y de las habilidades que lo conforman. ➤ Asegurarse de que los alumnos/as conocen las habilidades específicas a trabajar. ➤ Mantener un buen seguimiento del tiempo de duración de las actividades para mejorar la fluidez y realización de las actividades. 		
Recursos materiales e instalaciones: <p>Pelotas de goma espuma pequeñas, bancos y cuerdas, conos, aros, el porto y el plinto. Gimnasio.</p>		

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	ESQUEMA DE LA ACTIVIDAD
<p>Momento de encuentro:</p> <p>Para dar a comienzo a esta nueva sesión, recordaremos las normas establecidas en el juego bueno del cementerio. Tras haberlas recordado, procederemos a introducir las habilidades específicas del cementerio, en este caso lanzamientos y recepciones. Una vez explicadas, proporcionaremos una ficha (<i>Anexo 8.1.2</i>) de autoevaluación a cada alumno en la que aparecen representadas gráficamente las diferentes actividades a realizar, así como sus criterios de realización correspondientes y un apartado de observaciones del alumno.</p> <p>Una vez finalizado este proceso, se realizará un calentamiento específico guiado, esta vez, por el profesor para evitar lesiones.</p>	<p>10' grupal</p>
<p>Momento de construcción del aprendizaje:</p> <p>Tras haber realizado la presentación pertinente, se procederá a la explicación y montaje del circuito, el cual se encuentra formado por las siguientes actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La diana: esta actividad consiste en lanzar por dentro de aros, de diferentes tamaños y colgados de las espalderas, una pelota desde diferentes distancias, para poder variar la dificultad. - Derriba los conos: a una distancia semejante a las medidas del campo del juego bueno, establecidas por los alumnos/as, el alumno deberá intentar derribar, mediante lanzamientos potentes, los conos dispuestos encima del potro y del plinto. - El portero: por turnos, los miembros de cada grupo deberán colocarse como lanzador o como receptor. De esta, el lanzador realizará diferentes tiros y el receptor deberá, recurriendo a los criterios de realización, atrapar la pelota sin que esta caiga al suelo. 	<p>35' Pequeños grupos</p>

<p>- El rondo: todos los miembros del grupo, menos uno, deberán colocarse en círculo, y el sobrante en el medio del mismo. Los que se encuentren fuera deberán realizar pases con el balón evitando que el del centro la recepcione.</p> <p>Entre actividad y actividad (6 minutos cada una), los alumnos/as deberán realizar las observaciones pertinentes sobre su actuación durante un par de minutos.</p> <p>Una vez finalizado todo el circuito se poseerá a la creación del terreno de juego, buscando poner en práctica esas habilidades específicas trabajadas, pero encontrándonos esta vez en la propia situación real del juego bueno del cementerio. Este momento permitirá al profesor observar si realmente los alumnos/as han experimentado una mejora plasmada o convertida en una mejora de las situaciones del juego, de la participación del alumnado, de los aciertos por parte de los atacantes o las recepciones por parte de los defensores.</p>	<p>5' Por equipos</p>
<p>Momento de despedida:</p> <p>Al igual que en las anteriores sesiones, se realizará una reunión y reflexionaremos sobre las actividades planteadas por parte del profesor y sobre si estas y la actuación de los alumnos/as, han contribuido realmente en una mejora del juego</p>	<p>5' Grupal</p>

<p>Título de la sesión: “Trabajamos las esquivas ante diferentes lanzamientos” CURSO: 4º INTERNIVEL: 2º</p>		
<p>Nº de alumnos/as: 14 alumnos/as.</p>		<p>Nº SESIÓN: 4º Sesión</p>
<p>Objetivos de la sesión:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Presentar actividades que se asemejen a situaciones reales de juego. ❖ Introducir la habilidad motriz específica de las esquivas. ❖ Promover una mejora del juego mediante el trabajo de habilidades motrices. ❖ Recordar la mejora del desarrollo del juego como objetivo a lograr. ❖ Participar activamente en las actividades propuestas. ❖ Poner en práctica esas mejoras en las habilidades motrices específicas. 		
<p>Contenidos conceptuales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La mejora de la habilidad motriz específica de las esquivas. - El lanzamiento como habilidad continuamente presente. - La agilidad como habilidad fundamental en las esquivas. 	<p>Contenidos procedimentales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Leer el lanzamiento del compañero para realizar una buena esquiva. - La tensión corporal como recurso para reaccionar con mayor rapidez. 	<p>Contenidos actitudinales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Respeto y aceptación de las capacidades y limitaciones propias y de los demás. - Participación, e interés a la hora de implicarse en la creación del juego bueno
<p>Previsiones para la regulación de la sesión:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Nos aseguraremos desde un principio, de que en la pizarra se encuentren los contenidos a trabajar en esta sesión. ➤ Los diferentes materiales, necesarios para el transcurso de la clase, deberán estar a disposición de alumnado y del profesor. ➤ Se avisará, a los alumnos/as, de la necesidad de realizar diferentes paradas al lago del juego. ➤ Se recordarán los contenidos trabajados en la anterior. 		
<p>Recursos materiales e instalaciones:</p> <p>Pelotas pequeñas de gomaespuma y bancos. Gimnasio</p>		

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	ESQUEMA DE LA ACTIVIDAD
<p>Momento de encuentro:</p> <p>Para abrir esta 4º sesión, comenzaremos recordando lo trabajo en todas las anteriores con el fin de mantener una conexión entre todas las intervenciones. Una vez realizado este proceso, introduciremos la nueva habilidad de las esquivas, dejando siempre claro que todas estas habilidades motrices se encuentran relacionadas entre ellas, y la mejora de una supone, a su vez, la de otra. Antes de comenzar con la fase práctica de la sesión, repartiremos a cada alumno una ficha (<i>Anexo 8.1.3</i>) de autoevaluación a cada alumno en la que aparecen representadas gráficamente las diferentes actividades a realizar, así como sus criterios de realización correspondientes y un apartado de observaciones del alumno.</p>	<p>10' Grupal</p>
<p>Momento de construcción del aprendizaje:</p> <p>En cuanto a la parte de construcción del aprendizaje, una vez repartidas todas las fichas se procederá a la explicación de las actividades a la vez que se realiza el montaje de las mismas. Todas y cada una de ellas representarán situaciones reales de juego, en cuanto dimensiones, lanzamientos... Por lo tanto las actividades que conforman el circuito son las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mueve los pies: por parejas, uno compañero deberá realizar lanzamientos picados al compañero, los cuales esto solo podrá esquivar recurriendo al tren inferior de su cuerpo. ➤ Pies pegados al suelo: por parejas, uno de los miembros deberá realizar un tiro recto y plano, a la altura del pecho, de esta forma el otro integrante de la pareja solo podrá recurrir al tren superior de su cuerpo para esquivar el lanzamiento, sin despegar los pies del suelo. 	<p>45' Por parejas y pequeños grupos.</p>

<p>➤ Rueda que rueda: al igual que en las actividades anteriores la clase se dividirá por parejas, uno de los miembros se tumbará en el suelo, y desde esa posición deberá esquivar los diferentes lanzamientos que realice su compañero.</p> <p>➤ Nos dividimos: para realización de esta actividad, dividiremos a la clase en dos grupo de 4 y uno de 6. Cada grupo se colocará en un “mini-campo” de cementerio, y todos ellos deberán plantear y llevar a la práctica diferentes situaciones de juego, es decir, 2 dos contra dos, tres contra 1... poniendo en práctica las habilidades trabajadas en esta sesión y en la anteriores.</p> <p>Entre actividad y actividad (6 minutos cada una), los alumnos/as deberán realizar las observaciones pertinentes sobre su actuación durante un par de minutos.</p> <p>Al haber jugado directamente al cementerio en una de las actividades, no será necesario destinar tiempo de la sesión al propio juego.</p> <p>Para organizar el espacio de la clase, al tratarse de actividad tan parecidas, en todas ellas dividiremos el campo en tres partes iguales, favoreciendo así la fluidez de la clase y evitando que surjan problemas por falta de espacio.</p>	
<p>Momento de despedida:</p> <p>Una vez finalizada la fase práctica de la sesión, se colocará todo el material en su respectivo lugar y se realizará la reunión de reflexión donde se hablará sobre la actuación de los integrantes de la clase, las actividades propuestas, situaciones problemáticas que hayan podido surgir.</p>	5' Grupal

Título de la sesión: “Perfeccionamos los lanzamientos y las fintas” CURSO: 4º INTERNIVEL: 2º		
Nº de alumnos/as: 14 alumnos/as.		Nº SESIÓN: 5º Sesión
Objetivos de la sesión:		
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Presentar actividades que se asemejen a situaciones reales de juego. ❖ Introducir la habilidad motriz específica de las fintas. ❖ Volver a trabajar la habilidad del lanzamiento. ❖ Promover una mejora del juego mediante el trabajo de habilidades motrices. ❖ Recordar la mejora del desarrollo del juego como objetivo a lograr. ❖ Participar activamente en las actividades propuestas. ❖ Poner en práctica, en el juego, esas mejoras en las habilidades motrices específicas. 		
Contenidos conceptuales:	Contenidos procedimentales:	Contenidos actitudinales:
<ul style="list-style-type: none"> - La mejora de la habilidad motriz específica de las fintas. - El lanzamiento como habilidad continuamente presente. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilización de la finta como recurso para confundir a tu compañero. - La técnica del lanzamiento como puente hacia una buena finta. 	<ul style="list-style-type: none"> - Respeto y aceptación de las capacidades y limitaciones propias y de los demás. - Participación, e interés a la hora de implicarse en la creación del juego bueno
Previsiones para la regulación de la sesión:		
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Nos aseguraremos desde un principio, de que en la pizarra se encuentren los contenidos a trabajar en esta sesión. ➤ Los diferentes materiales, necesarios para el transcurso de la clase, deberán estar a disposición de alumnado y del profesor. ➤ Se avisará, a los alumnos/as, de la necesidad de realizar diferentes paradas al lago del juego. ➤ Se recordarán los contenidos trabajados en la anterior. 		
Recursos materiales e instalaciones:		
Pelotas pequeñas de gomaespuma y bancos. Gimnasio		

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	ESQUEMA DE LA ACTIVIDAD
<p>Momento de encuentro:</p> <p>En esta primera fase realizaremos, como siempre, una breve reunión inicial para recordar los contenidos tratados en anteriores sesiones y también, sobre los avances que, individualmente hemos ido experimentando. Una vez realizado este breve período de introducción, procederemos a explicación de la nueva habilidad, las fintas, comentándoles la gran relación que existe entre la misma y los criterios de realización de la habilidad de lanzamientos. Tras los aspectos de carácter teórico, procedemos a realizar un calentamiento específico para la sesión actual, donde se trabajen las partes del cuerpo que se vayan a ver involucradas en el trabajo.</p>	<p>10' Grupal</p>
<p>Momento de construcción del aprendizaje:</p> <p>Tras el momento de encuentro pasamos a la parte práctica de la intervención. En ella y como en otra sesiones repartiremos antes de proceder a la realización de las actividades a la entrega de una ficha (<i>Anexo 8.1.4</i>) de autoevaluación, que como hemos comentando en otros apartados servirá, tanto a los alumnos/as como al profesor para poder realizar la evolución del progreso del grupo clase. Las actividades que conforman este circuito son las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¡Casi te doy!: por parejas, uno de los miembros se deberá esquivar el lanzamiento, con finta, que le haga su compañero de pareja, llevando a cabo todos los criterios de realización de la habilidad del lanzamiento. ➤ La jugada maestra: la clase se dividirá en dos grupos de 5 y uno de cuatro. En esta actividad deberán organizar diferentes situaciones de juego (tres contra dos, uno contra cuatro...) y recurrir al uso de los pases para elaborar una jugada y terminar la misma con un lanzamiento con finta. <p>Entre actividad y actividad (6 minutos cada una), los alumnos/as deberán realizar las observaciones pertinentes sobre su actuación durante un par de minutos.</p> <p>Una vez realizadas estas actividades y sus correspondientes fichas, procederemos a jugar por última al cementerio. Debemos hacer hincapié en que para que pueda existir una mejora en el funcionamiento de juego como herramienta educativa, es</p>	<p>25' Por parejas y pequeños grupos</p> <p>15' Por equipos</p>

necesario que apliquen todo lo aprendido sobre habilidades motrices específicas de lanzamiento, recepción, fintas y esquivas.	
<p>Momento de despedida:</p> <p>Al tratarse del último momento de la Unidad Didáctica, realizaremos una reunión en la que los alumnos/as y el profesor expongan observaciones, cambios, mejoras, situaciones problemáticas... que han ido adquiriendo a lo largo de todo el transcurso de la intervención y de esta última sesión. A continuación, se agradecerá al grupo-clase su implicación en este proyecto y daremos por finalizada la Unidad Didáctica.</p>	5' Grupal

5.9. NARRACIÓN DE LA INTERVENCIÓN

SESIÓN 1:

Comenzamos esta primera sesión un tanto retrasados, debido a acontecimientos escolares por lo que la duración de la clase se vio bastante reducida. Tras haber comentado a los alumnos/as que nos íbamos a encargar de impartir la siguiente Unidad Didáctica, nos dirigimos a la pizarra donde se encontraba escrita la palabra juego bueno. Preguntamos a los alumnos/as que si conocían ese término, o si les sugería alguna idea. Las respuestas eran muy variadas, unos decían que era un juego bueno para todos, otros que era un juego que “molaba”...

Tras haber obtenido diferentes respuestas, procedí a explicarles lo que en verdad significaba ese término, aclarándoles que suponía la construcción de un juego, desde sus cimientos, a través de la puesta en práctica del mismo, donde los alumnos/as, con el profesor como guía, iban proponiendo posibles normas que contribuyesen a un mejor desarrollo del juego, de la práctica de habilidades y de la participación de cada uno de los participantes.

Una vez realizada la introducción y el calentamiento, colocamos los bancos, y las delimitaciones del campo y les presentamos a los alumnos/as la norma primaria de dar sin ser dado, y que si te daban quedabas eliminado pero tenías la opción de seguir jugando, a lo que muchos alumnos/as contestaron, “esto es igual al juego del cementerio”. A continuación, y como se encuentra explicado en la ficha procedimos a la fase práctica de la sesión, donde periódicamente realizábamos pausas para ir concretando las normas que los alumnos/as

consideraban oportunas para crear ese juego bueno del cementerio, las cuales fueron las siguientes:

- ❖ Utilizar el balón de gomaespuma pequeño y blando, en vez de recurrir a los grandes o al de balonmano.
- ❖ No se pude tirar a dar a la cabeza.
- ❖ Se decide el saque mediante una pregunta de otra asignatura.

He decido resumir lo obtenido en las paradas, para no crear un texto muy denso y repetitivo, donde el desarrollo de la clase se basaba en el esquema principal de juego-reflexión, ya que el periodo de intervención fue bastante más escaso de lo planificado en un principio.

Finalmente, realizamos el momento de despedida, donde varios alumnos/as me comentaban que era preciso realizar varios cambios, como las dimensiones del campo, normas nuevas... a lo cual respondí, con un recordatorio de la definición de juego bueno y les comenté que recordasen todos esos cambios posibles para la siguiente sesión.

SESIÓN 2:

El comienzo de esta segunda sesión, a diferencia de la anterior, se realizó con puntualidad por lo que me resultó más sencillo seguir la organización planificada. Como entre medias de estas dos primeras sesiones nos encontramos con las vacaciones de Semana Santa, fue un tanto complicado volver a recordar las normas del juego bueno establecidas, por lo que tuve que destinar una pequeña parte del tiempo a volverlos a trabajar. A partir de ese inconveniente la clase se desarrolló con total normalidad.

Comenzamos a jugar al cementerio, teniendo que realizar alguna parada para corregir aspectos que, como he comentado con anterioridad, debido a las vacaciones se habían olvidado, como por ejemplo un alumno realizó un lanzamiento y golpeó la cabeza de una alumna, a lo que ella respondió, correctamente que si te daba en la cabeza no valía, sin embargo, el lanzador se empañaba en decir que sí que valía que su compañera lo tendría que haber esquivado.

En cuantos a aspectos a recalcar sobre esta sesión, comenté a los alumnos/as que tenían que buscar mejorar situaciones referentes a las dimensiones del campo, seguridad, participación... Acto seguido, varios alumnos/as se quejaron de que un compañero acaparaba el tiro del balón

y que otros nos tenían ninguna posibilidad, en ese momento realizamos una parada y preguntamos que cual podría ser la mejor solución para ese problema, tras un pequeño debate los alumnos/as decidieron poner la norma de que **“no se podía tirar dos veces seguidas, y si te llegaba el balón tenías que realizar un pase al compañero que menos oportunidades hubiese tenido”, lo mismo aplicado al cementerio.** Más tarde, en vista de lo que había observado, pregunté a los alumnos/as que se sentían a gusto con las dimensiones del campo que se habían establecido desde el primer día, a lo que me contestaron que los campos eran muy grandes y la zona del cementerio no estaba bien delimitada, la decisión que de este debate surgió, fue la siguiente: **“reducir el espacio del campo y delimitar las zonas del cementerio con una cuerda”.**

Posteriormente, dejé un largo rato de juego para que los alumnos/as viesen o identificasen alguna carencia. De repente una alumna que se encontraba en el cementerio grito “que aburrimiento llevo aquí una hora”. Aproveché esta situación para realizar otra pausa y preguntar que como podíamos reducir o agilizar el tiempo que la gente pasaba en el cementerio, y llegamos a la conclusión de que, para premiar la habilidad que requería recepcionar un lanzamiento del contrario, **“otorgaríamos una vida a los alumnos/as que recepcionaran los lanzamientos contrarios y esas vidas se utilizarían para salvar al que más tiempo llevase en el cementerio”** y **“si te daban, ibas al cementerio pero con el balón, para, de esta forma, tener la opción de volverte a salvar”.**

Una vez finalizado el momento de construcción del aprendizaje, procedimos a realizar la reunión y lo primero que oí nada más sentarme fue “este cementerio mola mucho más que el que nos sabíamos nosotros”, a lo que yo respondí que estuviesen orgullosos de ellos mismos porque habían sido capaces de adaptar un juego a las necesidades y capacidades de la clase.

Finalmente les pregunté, que habilidades eran necesarias para jugar al cementerio, a lo que me respondieron **lanzamientos, recepcionar,** y yo le ayude aportándoles las **fintas y las esquivas,** para de esta forma ir introduciéndoles en los contenidos a trabar en la siguiente sesión.

SESIÓN 3:

El inicio de esta sesión fue más lento que el de la anterior, ya que nos encontrábamos introduciendo el tema de las habilidades. Una vez realizada toda la introducción, siguiendo los pasos de la planificación, procedimos a la explicación de la ficha, donde les dije que íbamos a realizar actividades relacionadas con los lanzamientos y las recepciones. Una vez montado el circuito, la emoción de los alumnos/as se podía ver en sus caras, lo cual era un inconveniente, dado el nerviosismo que presentaban, y una virtud ya que la actitud de disposición que demostraron a lo largo de toda la sesión fue envidiable.

Una vez iniciado el momento de construcción del aprendizaje, y realizada la pausa entre actividad y actividad para escribir en la ficha, me encontré con el problema de que muchos grupos habían comenzado a reflexionar en la primera actividad de la hoja, y no en la casilla de la que se encontraban realizando. Esto provocó que a la hora realizar un análisis de las reflexiones de los alumnos/as, me desconcertase en gran medida.

En cuanto al desarrollo de las actividades, el entendimiento de las mismas fue muy bien asimilado por parte de los alumnos/as, el principal inconveniente fue, que al no establecer unas pautas fijas sobre los turno de participación dentro de los grupos, y permitirles a los propios alumnos que lo decidiesen, durante los primero 10 minutos las quejas provenientes de dos grupos eran constantes, ya que decían que algunos compañeros tiraban todo el rato y no les dejaban a los demás. En este momento, realicé un parón general y comenté a la clase, que antes que alumnos/as eran compañeros y que si ellos mismos no eran capaces de turnarse equitativamente, iba a ser imposible poder obtener buenos resultados de esta intervención. Una vez realizado este breve discurso, el desarrollo de la clase fue perfecto, lo cual se vio reflejado en el momento de despedida, donde pregunté que habíamos aprendido hoy, y acto seguido la mayor parte de los alumnos/as levantaron la mano y se ofrecieron voluntarios a representar las técnicas de tiro y recepción que habían aprendido y practicado.

SESIÓN 4:

Nos encontramos en la cuarta sesión, y debido a una serie de factores, el espacio temporal entre la anterior intervención y esta, fue de tres semanas lo que provocó que resultase un tanto difícil retomar los contenidos trabajados durante la intervención. El primer problema apareció al intentar recordar las normas establecidas por la clase en torno al juego bueno del cementerio, ya que las necesitábamos para la primera parte de la sesión. Esto provocó un ligero retraso que se puede ver reflejado en la reducción del tiempo de reflexión final.

El momento de preparar el circuito fue muy fluido ya que las actividades se podían organizar muy rápidamente, gracias al escaso material del que precisaban, no obstante, en esta fase tuve otro fallo que provocó que el tiempo se me quedase cada vez más corto, perjudicando a la duración del momento de despedida.

En lo referente a las actividades, el principio fue un tanto caótico ya que los alumnos/as tenían varias dudas acerca de los turnos de lanzamiento de las parejas, si en la actividad dos podías doblar la rodillas si no movías los pies del suelo o si en la tercera actividad tenías que encontrarte completamente tumbado, “es que si me tumbo por completo es muy difícil” decían varios alumnos/as. En definitiva era situaciones que hacían dudar a los alumnos/as y provocaron que los primeros minutos de la clase no se desarrollasen con tanta fluidez como esperaba.

Por otra parte, tras haber solventado las situaciones problemáticas anteriores el desarrollo de la clase fue mucho más fluido, principalmente en la 4º actividad donde los alumnos/as se encontraban mucho más implicados. Esto se pudo apreciar en el periodo de reflexión final ya que se generó un pequeño debate en torno a si era más sencillo esquivar balones siendo dos contra dos o uno contra dos.

SESIÓN 5:

Nos encontramos ante la última sesión de esta Unidad Didáctica, y, por coincidencia, frente a la última de prácticas. Debido a este último dato el inicio resultó ser un tanto complicado, dado que los alumnos/as eran conscientes de que nuestro periodo de prácticas había terminado y los nervios se encontraban a flor de piel. Desde un principio pensaba que iba a ser prácticamente imposible impartir la clase, ya que durante la explicación de nueva habilidad específica, fintas, el descontrol de la clase era un tanto notable. Tras varios intentos de recuperar el orden,

comenté que si por favor, iban a ser capaces de aparcar esas cantidad de emociones para el final de la clase y de esta forma poder comenzar con el circuito. Sorprendentemente, a partir de ese momento el curso de la clase cambió por completo, hasta tal punto que esta última sesión, se ha convertido en la más gratificante de todas.

Tras haber organizado el circuito, comenzamos a realizar las actividades. Tras el paso de unos minutos dos alumnos/as acudieron a mi preguntado que si las fintas se tenían que realizar siempre de la misma forma, que si podían inventar. Sin duda, esto supuso un soplo de aire fresco, no solo estaban dispuestos a crecer en lo referente a las habilidades específicas, sino que también mostraban interés por buscar nuevas formas de abordarlas y trabajarlas.

Una vez finalizado, todo lo referente al circuito y a las fichas de evaluación, destinamos el resto de la hora, menos cinco minutos finales, a plasmar lo aprendido en esta Unidad Didáctica en nuestro juego bueno del cementerio. El resultado fue inesperado, los alumnos/as realmente aplicaban los criterios de realización que les había facilitado, claro está, de vez en cuando surgía algún problema, como por ejemplo una discusión entre dos compañeros acerca de si uno había dado al otro o no. No obstante, todo lo demás fue sobre ruedas, observé e identifiqué una gran variedad de situaciones que tomé como una especie de recompensa, en una de ellas, uno de los integrantes de un equipo tenía que mejorar en lo referente a lanzamiento, y tras realizar un tiro desviado, un alumno de su equipo se acercó y le explicó rápidamente que tenía que coger carrerilla y adelantar el pie de apoyo para que el tiro fuese “muy fuerte”.

Finalmente y a modo de cierre y despedida, realizamos un rápido repaso sobre lo aprendido en esta Unidad Didáctica. Los alumnos/as se ofrecían voluntarios para representar mediante su cuerpo las diferentes criterios de realización, comentaban lo mucho que había cambiado el juego del cementerio... En definitiva fue una clase que, sin duda, se convirtió en una recompensa personal

5.10. ANÁLISIS DE LA INTERVENCIÓN

EN QUÉ BENEFICIA ESTA INTERVENCIÓN AL ALUMNADO

Tras llevar a la práctica esta Unidad Didáctica, he comprendido, en primer lugar, la diferencia existente entre plantear una planificación en un papel y llevar esta misma al propio contexto educativo, donde te encuentras la verdadera realidad de lo que supone ser docente, pero como dijo Aristóteles “Las raíces de la educación son amargas, pero la fruta es dulce”, es decir, aunque en algunas ocasiones me haya visto desbordado, me hayan surgido imprevistos... con el simple hecho de ver cómo un alumno comprendía lo que querías transmitirle y además, ponía empeño en el intento, todo ese cúmulo de esfuerzo y posibles contratiempos, se terminan enfocando como piedras de experiencia en el camino hacia un buen docente. Pero este análisis no radica solo en mí, ya que los verdaderos protagonistas, que han permitido el desarrollo de mi intervención, son los alumnos/as. Tras analizar los resultados de la Unidad Didáctica y añadir lo observado durante el transcurso de la misma, he podido comprobar que realmente ha sido beneficiosa para el grupo-clase de 4º de primaria. Esto se debe a que, y basándome en las ideas de García Monge (2004):

- Tras analizar las fichas de cada una de mis intervenciones, he observado que mis alumnos/as han sido capaces de conocer su propio nivel de habilidad, y no solo eso, sino que también reconocían el hecho de que este se podía mejorar.
- Me han brindado el regalo de ser capaces de llegar a un consenso grupal, a la hora de confeccionar el juego bueno del cementerio, conociendo y respetando, de esta forma, las posibilidades y limitaciones de cada uno de sus compañeros, ya que tras las primeras sesiones ningún alumno renegaba de sus compañeros, sino que además se ofrecían mutua ayuda para desarrollar sus habilidades.
- Tanto ellos como yo, nos hemos introducido en el mundo del juego como herramienta educativa, y de cómo nuestra habilidad motriz puede llegar a influir en el transcurso del mismo, dato obtenido de la comparación entre el primer día de juego y el último.
- Comprendimos que en los diferentes juegos, hay alumnos/as que son capaces de despuntar y actuar con riqueza. Sin embargo, y como se pudo apreciar en las dos primeras sesiones de esta unidad, hay muchos otros que se estancan debido a la monotonía del juego o a que este simplemente no se adapta a sus posibilidades.

- Y por último y a modo de reafirmación, respecto a lo comentado anteriormente, mediante esta Unidad Didáctica, tanto los alumnos/as como yo, hemos tenido la posibilidad de aprender en un ambiente tranquilo y confeccionado por nosotros mismos, donde las oportunidades de actuación y expresión de los alumnos/as eran muy diversas, permitiéndoles sentir la satisfacción de conocer y desarrollar, nuevas y mejores respuestas.

ANÁLISIS DE LOS RECURSOS DE EVALUACIÓN

En lo referente a la evaluación de esta Unidad Didáctica es necesario analizar independientemente cada sesión. Como se puede apreciar en los subapartados del anexo (8.1), las sesiones 3º y 4º cuentan con una ficha de autoevaluación y seguimiento completamente diferente a la utilizada en la 5º sesión. Esto se debe a que durante el transcurso de las mismas decidí realizar un cambio en las herramientas de evaluación, en este caso las fichas. El principal condicionante de esta elección fue el hecho de que el formato de las primeras fichas las convertía en inservibles, ya que no me permitían obtener información detallada de las diferentes acciones del grupo clase. Esto se debe a que el alumnado, en numerosas ocasiones, se limitaba a escribir: “tengo que mejorar el tiro”, “no tiro bien”... en definitiva, indicadores muy generales que no daban lugar a un trabajo específico. Una de las principales desencadenantes de esta situación ha sido el hecho de no incluir los criterios de realización de las actividades en las propias fichas. Con esto me refiero a que al no incluir los aspectos técnicos de cada actividad como “adelantar el pie de apoyo al realizar un lanzamiento”, los alumnos/as contestan en líneas muy generales sin llegar a profundizar en si el lanzamiento se les iba muy alto por la colocación de la mano o por la extensión del brazo. En definitiva, el análisis de los recursos de evaluación de las sesiones 3º y 4º me llevó a una necesidad de realizar un cambio en las mismas, para que tanto mis alumnos/as como yo pudiésemos obtener información relevante y actuar en consecuencia.

Por otra parte nos encontramos con el modelo de ficha de autoevaluación empleado en la 5º sesión (anexo 8.1.4). Tras haber analizado e identificado los inconvenientes que planteaban las anteriores fichas, decidí elaborar un nuevo modelo en el que se incluyesen los criterios de realización de las actividades que conformaban la estructura de dicha sesión y el número de intentos exitosos que lograba cada alumno/as. Tras llevar a la práctica este nuevo formato de ficha, pude observar cómo por el simple hecho de añadir un recuento personal, los alumnos/as

se encontraban más motivados a la hora de realizar cada una de las actividades y de aplicar en cada una de ellas los criterios de realización correspondientes.

El análisis de ambas fichas me ha llevado a la conclusión de que en un primer momento, las fichas de la 3º y 4 sesión, que aporté a mis alumnos/as presentaban un carácter demasiado general, dejando prácticamente de lado la reflexión sobre las habilidades motrices específicas, por lo que realizar una evaluación mediante esa recopilación de información, iba a resultar completamente imposible, contando únicamente con los datos obtenidos de la evaluación directa, es decir, los obtenidos durante la observación del grupo-clase. No obstante al recopilar la información que me facilitaron las fichas de autoevaluación de la 5º sesión, realizar una valoración de la misma resultó ser mucho más sencillo ya que al contar con un número de realizaciones de los criterios de realización, como he comentado anteriormente, los alumnos/as presentaban mayor atención a la secuenciación de cada paso permitiendo de esta forma que adquiriesen una mayor especificidad en las habilidades motrices a trabajar y que a su vez, las reflexiones realizadas por cada integrante fuesen más detalladas, haciendo referencia a que quizá tendrían que adelantar un poco más el pie, coger más carrerilla para realizar un lanzamiento o mantener en el cuerpo en movimiento al intentar realizar una esquiva. En definitiva, al brindar a los alumnos/as un punto de referencia mediante el que se pudiesen autoevaluar de una forma más completa, ha permitido que estos pudiesen desarrollar el nivel de sus habilidades motrices específicas destinadas al cementerio e identificar cuáles eran las carencias o fallos que presentaban en la realización de cada actividad y por consiguiente, actuar en consecuencia. A su vez esto ha resultado muy beneficioso para mi papel de docente ya que me ha posibilitado recopilar una gran cantidad de información procedente tanto del segundo modelo de las fichas como de la observación directa resultante de la 5º sesión y, de esta forma, ir construyendo un prototipo de ficha que iré mejorando a lo largo de la adquisición de experiencia y trabajo en contexto educativo.

6. CONCLUSIONES

La realización de este Trabajo de Fin de Grado ha supuesto, ante todo, un gran esfuerzo, pero no en vano, ya que todos y cada uno de los apartados del mismo me han aportado información y experiencia que considero fundamental para mi posterior trabajo como docente. Alguna de estos nuevos conocimientos, se resumen, en lo referido a la temática de habilidades, en conocer la etapa adecuada para trabajar con habilidades motrices básicas o específicas, que relación existía entre las mismas y el juego, como utilizar este último como un gran recurso educativo, o simplemente comprender la cantidad de valiosa información referente a una gran variedad de temas, simplemente con el hecho de dedicar una parte de nuestro tiempo a informarnos e enriquecernos.

También he podido comprobar que todo en la educación se encuentra profundamente conectado. A pesar de que mi trabajo tratase principalmente sobre las habilidades motrices en el juego, la necesidad de hablar acerca del juego bueno ha sido completamente imperativa, ya que si no dedicamos tiempo a esta última, todo esfuerzo posterior será en vano ya que los alumnos/as no dispondrán de las mismas oportunidades, y viceversa, si no dedicamos tiempo a la mejora de habilidades del alumnado, nuestra meta de convertir el juego en una herramienta educativa ser verá incompleta ya que el juego no podrá ser bueno porque no lo podrá realizar adecuadamente en relación al resto (Famose, 1992).

Partiendo desde un contexto más real, la puesta en práctica de mi intervención y su posterior análisis han supuesto un golpe de realidad en el buen sentido, en torno a lo que supone ser el responsable de crear una clase beneficiosa tanto para los alumnos/as, como para el propio docente. Me ha ayudado también a comprender lo imperante que resulta la organización y planificación de un docente, permitiendo de esta forma llegar a poner en práctica el modelo de estructuración de sesiones establecido por Vaca Escribano (2002), mediante el cual creas una especie de tradición diversa, es decir, todas las clases se encuentran divididas en tres momentos, muy útil para mejorar la fluidez de la clase, pero mediante ellos, ninguna sesión será igual a la anterior, debido a la acción del docente y de los propios alumnos/as. El hecho de contrastar, lo planificado con el resultado, supone un paso en mi madurez profesional, ya que considero que la mejor manera de aprender, a parte de la búsqueda de información, reside en el hecho de identificar tus propios errores con el fin de realizar los cambios pertinentes para ir mejorando intervención a intervención. Por último me gustaría destacar el hecho de experimentar, en primera línea, lo que realmente supone la acción docente,

todo el trabajo y esfuerzo que conlleva, el trabajo en segundo plano que nadie ve y que supone la base de una posterior clase magistral, con esto me refiero al hecho de buscar y comparar información, planificar la estructura de tus sesiones, remodelar tu idea inicial y sobre todo ser capaz de adaptarte a los posibles imprevistos que puedan surgir en la puesta en práctica de tu unidad, provocando que tengas que improvisar y a su vez alcanzar todos los objetivos que habías previsto para esa sesión.

Y a modo de finalización, y desde un punto de vista un tanto personal, el hecho de finalizar este trabajo supone el culmen de mi etapa como universitario, el lugar donde he podido plasmar todos los conocimientos adquiridos durante estos cuatro años de carrera, incluyendo tanto los de carácter teórico como los que se encuentran más enfocados a la práctica docente. Aunque exista un tribunal ya establecido, cada apartado de este trabajo ha supuesto un examen personal, la puesta en práctica de mi verdadera vocación como docente.

En función de todo lo comentado anteriormente, presento una serie de **líneas de trabajo** que podrían contribuir a la temática escrita:

- Promover la práctica de las habilidades motrices en niños y niñas de diferentes etapas, como paso a creación de un juego como recurso a utilizar en las sesiones de Educación Física.
- Ayudar a otros posibles proyectos relacionados con el tema de las habilidades motrices en el juego.
- Desarrollar el gusto por las habilidades manipulativas, buscando motivar en la creación de diferentes intervenciones didácticas en las que se desarrollen el resto de las habilidades motrices, ayudando al alumnado de Educación Primaria a completar sus aprendizajes y conocimientos sobre éstas.
- Ayudar a otros proyectos relacionados con las habilidades de saltos, giros y desplazamientos con mi punto de vista sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje que he expuesto.

7. BIBLIOGRAFÍA

- Abardía Colás, F. y Medina Sánchez, D. (1997). Educación Física de Base. Manual didáctico. Palencia. Asociación cultural cuerpo, educación y motricidad.
- Alarcón López, F., Ureña, F., Ureña Ortín, N. y Velandrino Nicolás, A.P (2006). Las habilidades motrices básicas en Primaria: Programa de intervención
- Batalla Flores, A. (2000). Habilidades motrices. Barcelona: INDE.
- Castañer, M. y Camerino, O. (2006). Manifestaciones básicas de la motricidad. Lleida. Universidad de Lleida.
- Contreras Jordán O. (1998). Didáctica de la educación física: un enfoque constructivista. INDE publicaciones.
- Díaz Lucea J. (1999). La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas. INDE publicaciones.
- Famose, J.P (1992). Aprendizaje motor y dificultad de la tarea. Paidotribo. Barcelona
- García Monge, A. (2004). Desarrollo curricular del juego motor reglado en Educación Física escolar: estudio de casos en el segundo ciclo de Primaria. Tesis doctoral inédita.
- Generelo, E., y Lapetra, S. (1993). Habilidades y destrezas motrices básicas: análisis y evolución. En a.A.V.V., Fundamentos de educación física para primaria. Barcelona Inde
- Martínez de Haro, V (2004). Libro de texto del alumno: Educación Física. Paidotribo. Barcelona
- Parlebás, P. (1987). Perspectivas para una educación física moderna. Málaga. Unisport. Universidad de Valladolid, Palencia.
- Sánchez Bañuelos, F (1992). Bases para una Didáctica de la Educación Física y el Deporte. Gymnos. Madrid.
- Ruiz Pérez, L. M. (1996). La variabilidad al practicar en el aprendizaje deportivo. En Moreno, J. A. y Rodríguez P. L. Aprendizaje deportivo. Murcia: Universidad de Murcia.
- Sánchez Bañuelos, F (1975). Orientaciones para la programación de la Educación Físico Deportiva en la E.G.B. Didascalía.
- Sánchez Bañuelos, F (1992). Bases para una Didáctica de la Educación Física y el Deporte. Gymnos. Madrid.
- Sánchez Bañuelos, F (1984). Didáctica de la Educación Física y el Deporte. Madrid: Gymnos.

- Sánchez Bañuelos, F. (2002). Didáctica de la Educación Física. Madrid. Prentice Hall
- Vaca M.,Varela S, (2008), Motricidad y aprendizaje. El tratamiento pedagógico del ámbito corporal (3-6), Barcelona, España, Graó.
- Vygotsky, L.S (1989). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Grijalbo.

8. ANEXOS

8.1. FICHAS DE EVALUACIÓN

8.1.1. FICHA DE JUEGO BUENO

CUESTIONARIO. AUTOEVALUACIÓN JUEGO BUENO. “CREAMOS NUESTRO PROPIO JUEGO DEL CEMENTERIO”

ALUMNO/A.....

CURSO..... Fecha.....

CUESTIONES.

Tras haber trabajado el significado del juego bueno y haber sido los protagonistas de la creación del mismo, lee y contesta atentamente las siguientes respuestas. Recordad que vosotros como clase-grupo habéis sido los que habéis creado el resultado final del cementerio que estamos utilizando, contestad desde esa experiencia personal.

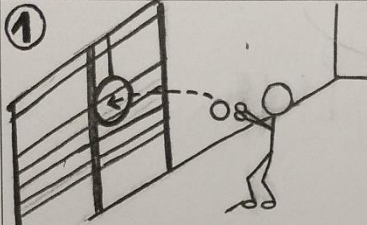
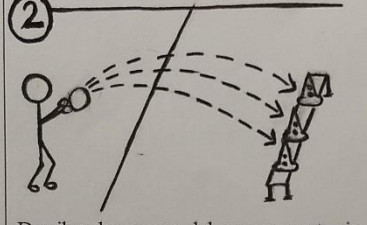
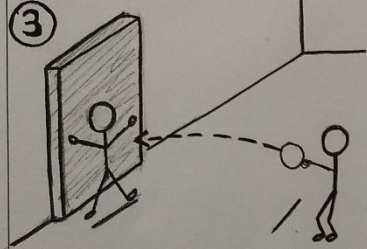
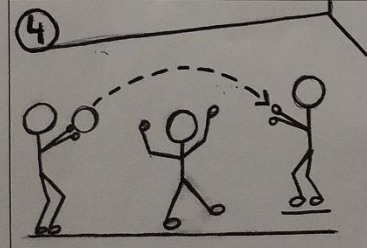
- ¿Qué diferencias observas entre los dos juegos?

- ¿Cambiarías alguna regla más del primer juego?

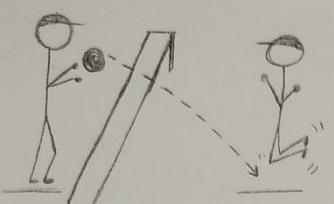
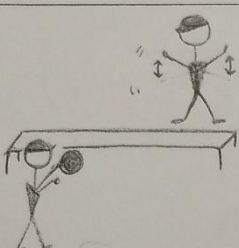
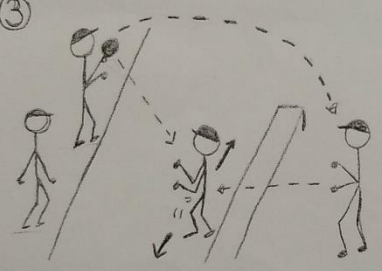
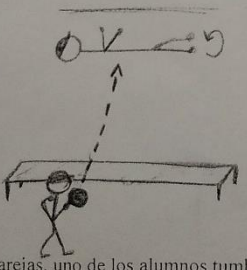
- ¿Qué otros juegos crees que podrían modificarse mediante este recurso del juego bueno?

8.1.2. FICHA LANZAMIENTOS Y RECEPCIONES

Selene

¡MEJORAMOS JUGANDO AL CEMENTERIO!		
ACTIVIDADES	RELIZACIÓN	¡EVALÚATE!
<p>① </p> <p>Lanzar la pelota por dentro de los diferentes aros. (3 tiros en cada aro).</p>	<p>Para una buena precisión:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adelantar el peso del cuerpo a la vez que tiras. - Extender el brazo lo máximo posible. 	<p>Buena punteria, pero un poco difícil</p>
<p>② </p> <p>Derribar los conos del campo contrario mediante un balón. (3 tiros cada uno).</p>	<p>Para dar potencia al tiro:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizar una breve carrera anterior al tiro. - Acompañar el tiro con el peso del cuerpo. - Extensión del brazo 	<p>Muy difícil, hay que mejorar, tiro muy ALTO</p>
<p>③ </p> <p>Intentar recepcionar el tiro del compañero sin que toque la colchoneta.</p>	<p>Para recepcionar un tiro:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizar las dos manos para prensar el balón. - Amortiguar el tiro acompañando la trayectoria del balón. 	<p>Muy difícil pero muy divertido. Me cuesta cogerla</p>
<p>④ </p> <p>Conseguir realizar pases rápidos mientras que un compañero intenta recepcionarla.</p>	<p>Para pasar con rapidez:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Inclinar el cuerpo en la dirección a la que vamos a pasar el balón. - Extender el brazo para aumentar el espacio de tiro. 	<p>Bien los tiros pero para cogerlos, Regulin</p>

8.1.3. FICHA LANZAMIENTOS Y ESQUIVAS

Alejandra <u>¡MEJORAMOS JUGANDO AL CEMENTERIO!</u> Alejandra		
ACTIVIDADES	CONSEJOS	¡EVALÚATE!
<p>①</p>  <p>Por parejas, esquivar balones picados utilizando la parte inferior del cuerpo.</p>	<p>Para un rápido esquite:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mantener los pies en movimientos. - Preparar las piernas para el salto. - Anticiparse al lanzamiento. 	<p>Me engañaban tirar, pero creo que lo he hecho bastante bien.</p>
<p>②</p>  <p>Por parejas, esquivar tiros planos del compañero sin mover los pies del suelo.</p>	<p>Para esquivar el balón:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Engañar al compañero con el movimiento del cuerpo. - Anticiparse al tiro de compañero. 	<p>He dado muy poco, tengo que mejorar + la puntería tirando fuerte.</p>
<p>③</p>  <p>Uno compañero se coloca en el medio, y este ha de intentar esquivar, de forma dinámica los balos del cementerio y del campo contrario.</p>	<p>Para esquivar de varias direcciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Localizar continuamente la trayectoria del balón. - Amagar con el cuerpo la trayectoria que vas a tomar. - Anticiparse al lanzamiento del compañero. 	
<p>④</p>  <p>Por parejas, uno de los alumnos tumbado en el suelo deberá esquivar los lanzamientos de su compañero.</p>	<p>Para esquivar desde el suelo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recurrir a la parte central del cuerpo para girar. - Utilizar la parte superior e inferior del cuerpo, moviendo las diferentes extremidades para esquivar los lanzamientos. 	<p>Me tenía que haber movido más. Por que me he movido poco.</p>

8.1.4. FICHA DE LANZAMIENTOS Y FINTAS

FICHA DE SEGUIMIENTO.-“ MEJORAMOS EN EL JUEGO DEL CEMETERIO A TRAVÉS DE LAS HABILIDADES ESPECÍFICAS” ALUMNO.....		
	1º Actividad (nº de aciertos)	2º Actividad (nº de aciertos)
He colocado el pie por adelantado al realizar el lanzamiento.		
He tomado una carrea previa para obtener potencia en el tiro.		
He acompañado el tiro con la extensión completa del brazo, finalizando con la mano apuntando al objetivo.		
He engañado con la finta a mi compañero.		
He acertado en el blanco tras realizar una finta de lanzamiento.		
SOBRE LA ACTIVIDAD		
Se me daba bien...:		
Tengo que mejorar en...:		
Que cosas cambiaría de las actividad:		

8.2. CURRÍCULUM OFICIAL EN TORNO A LAS HABILIDADES MOTRICES

8.1.1 BLOQUE DE CONTENIDOS DE LA EDUCACIÓN FÍSICA ESCOLAR

El boletín oficial de Castilla y León, en torno a la metodología y la finalidad que se ha de desarrollar y alcanzar en el bloque de Educación Física de Primaria, realiza esta breve introducción:

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, al 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 desarrollar.

De esta forma, los principales bloques que presentan una mayor correlación con lo dicho anteriormente y el tema de trabajo de fin de grado son los siguientes:

1. **Bloque 1: Contenidos comunes.** Este bloque es transversal a todo el currículo del área. En él se incluyen técnicas de trabajo, procedimientos, actitudes y valores que deberán desarrollarse de forma integral con el resto de bloques. Se incluyen también la búsqueda, el uso y el tratamiento de la información mediante las tecnologías de la información y la comunicación. Los contenidos, criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje se deberán incorporar a cada curso teniendo en cuenta el nivel, las características madurativas de cada alumno, la diversidad y los diferentes estilos de aprendizaje.

He incluido el bloque anterior, ya que en él se tratan contenidos transversales que se trabajan y tienen lugar en todos y cada uno de los contextos de la educación física. A continuación, se presenta el bloque tres, donde se establece por ley lo que ha de ser trabajado en lo referente al tema que yo he escogido, las habilidades motrices en el juego.

2. **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.

3. **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 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.

8.1.2 ESTANDÁRES DE APRENDIZAJE Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

A continuación, se exponen los diferentes estándares de aprendizaje y criterios de evaluación los cuales, además de encontrarse relacionados con los bloques de contenidos presentados anteriormente, se encuentran ligados, tanto con el tema en que he fundamentado mi TFG, como con el curso de seguimiento que se ha fundamentado mi intervención, 4º de primaria. (BOCyL nº 117; viernes 20 de junio de 2014; pág. 44658-44660):

- Criterios de evaluación para segundo internivel, cuarto curso de educación primaria:
 - ❖ *Mejorar el nivel de sus capacidades físicas*, regulando y dosificando la intensidad y duración del esfuerzo, teniendo en cuenta sus posibilidades y su relación con la salud.
 - ❖ *Ser capaz de adaptar la ejecución de las habilidades*, o de una secuencia de las mismas, al espacio disponible, ajustando su organización temporal a los requerimientos del entorno.
 - ❖ *Aumentar el repertorio motriz con estructuras dinámicas de coordinación progresivamente más complejas*, consolidando y enriqueciendo funcionalmente las ya adquiridas.
 - ❖ *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.

- Estándares de aprendizaje para el segundo internivel, cuarto curso de educación primaria:
 - ❖ Muestra una mejora global con respecto a su nivel de partida de las capacidades físicas orientadas a la salud.
 - ❖ Identifica su nivel comparando los resultados obtenidos en pruebas de valoración de las capacidades físicas y coordinativas con los valores correspondientes a su edad.
 - ❖ Realiza correctamente desplazamientos de ataque/defensa/persecución en juegos y actividades deportivas.
 - ❖ Lanza en apoyo a una diana, adelantando pie contrario, tras carrera con precisión.
 - ❖ Realiza giros sobre el eje longitudinal hacia adelante, intentando salir de pie y hacia atrás.
 - ❖ Recepciona en desplazamiento un balón lanzado por un compañero.
 - ❖ Participa en situaciones de juegos básicos, pasando y recibiendo de forma correcta y sin que se caiga el balón.