



---

# Universidad de Valladolid

Trabajo de Fin de Grado

## PROCESO EVOLUTIVO DEL ALUMNADO MEDIANTE LAS ESTRATEGIAS EN EL JUEGO.

**Autor:** José María Reyes Alba

**Tutor:** Alfonso García Monge

**Curso Académico:** 2018/2019

## **RESUMEN**

El presente trabajo de fin de grado trata sobre el análisis de cómo los niños y niñas crean, planifican y plasman una estrategia previamente pensada de un juego, lo que la práctica conlleva consigo y la evolución obtenida durante las sesiones realizadas.

Mediante la Educación Física en general y particularmente mediante el juego, se pretende desarrollar la autonomía, la toma de decisiones, la creatividad, el desarrollo de las habilidades motrices y sociales, el aprendizaje cooperativo, educación en valores y en definitiva una educación íntegra del alumnado, haciéndole de esta manera el protagonista de su propio aprendizaje.

**Palabras clave:** creación y planificación de estrategias, enseñanza para la comprensión, enfoque metodológico

## **ABSTRACT**

This end-of-grade work deals with the analysis of how children create, plan and shape a previously thought-out strategy of a game, together with what this entails and its evolution during the sessions carried out.

By means of Physical Education in general and particularly through play, the aim is to develop autonomy, decision-making, creativity, the development of motor and social skills, cooperative learning, education in values and, in short, an integral education of the students, thus making them the protagonists of their own learning.

**Keywords:** strategy creation and planning, teaching for understanding, methodological approach

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>5</b>
<b>2. MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>6</b>
<b>3. METODOLOGÍA.....</b>	<b>11</b>
3.1. Contextualización de la muestra analizada.....	11
3.2. Proceso seguido para la recogida de datos.....	11
3.2.1. Instrumentos para la recogida de datos.....	12
3.2.1.1 Las fichas.....	12
3.2.1.2. Grabaciones de voz.....	13
3.2.1.3. Observación Directa.....	13
3.3. Análisis de los resultados.....	13
<b>4. RESULTADOS .....</b>	<b>16</b>
4.1. Niveles de cognición.....	16
4.1.1.Grupo fantasioso.....	16
4.1.2.Grupo realista.....	16
4.1.3.Individualista realista.....	18
4.1.4.Centrados en la acción propia sin pensar en los efectos sobre el equipo contrario.....	19
4.1.5. Centrados en la acción colectiva pensando en los efectos sobre el equipo contrario.....	21
4.1.6.Estrategia la cual disponen de elección propia en un determinado momento.....	23
4.1.7.Colectivo buscando la dirección del tiro.....	25
4.2.Organización. Formas de organizare. Roles.....	26
4.2.1. Quién decide al principio y por qué.....	26
4.2.2. Roles adoptado, ajustes de comprensión y cumplimiento de la estrategia a seguir.....	28
4.2.2.1. Líder que piensa sólo en sí mismo.....	28
4.2.2.2. Líder que piensa en los demás.....	29
4.2.2.3. Pasivo que no quiere responsabilidad.....	29

4.2.2.4. Ajuste a los niveles de comprensión de los demás compañeros del grupo.....	31
4.2.2.5. Cumplimiento de la estrategia por parte de los demás compañeros.....	33
4.3. Conflictos.....	35
4.3.1. Cómo se resolvían los conflictos que se generaban con la toma de decisión en el momento de la propia estrategia.....	35
4.4. Formas de resolver conflictos.....	36
4.4.1. Cómo se resolvían los conflictos que se generaban con la toma de decisión en el momento de la propia estrategia.....	36
<b>5. CONCLUSIONES .....</b>	<b>37</b>
<b>6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>38</b>
<b>7. ANEXOS.....</b>	<b>40</b>

## 1. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo se basa en la experiencia tras finalizar el período de prácticas que el grado en Educación Primaria mención en Educación Física ofrece. Trata la idea de que los alumnos creen y modifiquen diferentes estrategias dentro de un juego bien sea de invasión, de red o de cancha dividida.

Tras haber consultado el modelo de enseñanza en Educación Física “Teaching Games for Understanding” (TGfU) y ver que el objetivo principal de este modelo de enseñanza es el interés por resolver problemas prácticos dentro del juego, es de gran relevancia introducirlo en nuestras clases de Educación Física ya que de esta manera podremos ver como el alumno piensa, rectifica, actúa y participa de una manera activa en base a lo que está pasando en el juego constantemente, consiguiéndose así un desarrollo total e íntegro y no solo motor, en el que en este aprendizaje es el alumno es el principal protagonista.

La consolidación a nivel mundial fue evidente en el momento en el que algunos manuales de Educación Física ya lo recogían como un modelo predeterminado de aprendizaje y de enseñanza.

Tras ser el sustento del presente trabajo de fin de grado este modelo de enseñanza citado anteriormente, cabe destacar que el objetivo final que se persigue con este trabajo de fin de grado es poder comprender de que manera los alumnos construyen, detallan y finalmente plasman su propia estrategia de juego en las sesiones propuestas a continuación. Para la realización del trabajo, se han obtenido los datos de los escolares de quinto de primaria del centro en el que he llevado a cabo el Practicum II que el propio grado en Educación Primaria ofrece y en el que a su vez, se desarrolla la metodología empleada, el propio estudio analizado junto con los resultados obtenidos y por último, las conclusiones finales.

## 2. MARCO TEÓRICO

A modo de introducción de la fundamentación teórica comenzaré comentando brevemente que el sustento del presente trabajo de fin de grado se basa tras la consulta acerca del modelo “Teaching Games for Understanding”. En primer lugar, cabe destacar que los alumnos con frecuencia pierden su motivación hacia la práctica, ya que bajo mi experiencia académica como maestro en prácticas es frecuente escuchar: ¿Cuándo vamos a jugar a X juego? Coincidiendo así con Bunker & Thorpe (1982) por lo que es evidente que hay una necesidad existente de plantear las clases de Educación Física desde la táctica ya que de esta forma se fomenta la comprensión de lo que se está aprendiendo en el mismo momento y a su vez, la utilidad que tiene. El modelo al que ya se ha hecho alusión anteriormente, nos indica que la clave es saber colocar al alumno que participa en el juego en una situación concreta donde la táctica, la toma de decisiones y por último, la resolución de problemas sea lo que prima. Como se explica a continuación la comprensión del juego es lo más importante ya que es determinante ser un buen ejecutante pero además es imprescindible que los escolares sepan dar respuesta al cómo, cuándo y dónde utilizar la técnica sabiendo a su vez, porqué.

El modelo de Teaching Games for Understanding (TGfU) empezó dándose a conocer al principio de los años 80. Este modelo tuvo origen como innovación educativa en la asignatura de Educación Física. Era una innovación debido a que el modelo se basaba en la resolución de problemas no teóricos sino prácticos.

Haciendo hincapié en el origen puro de este modelo lo podemos situar por los años 72-73 del siglo pasado debido a que Bunker y Thorpe hablaron sobre la cantidad de problemas y dificultades que tenían al enseñar los juegos deportivos.

Al hablar sobre los problemas, comenzaron un enfoque alternativo que estaba influenciado por varios de sus profesores, los cuáles pensaban en replantear la enseñanza de los juegos deportivos. Además de la influencia de varios profesores que tuvieron en su carrera, también se unió la gimnasia educativa de Morrison a dicha influencia, este último tendía a preocuparse por el alumno que solía ser menos habilidoso y por lo tanto dicho alumno resolvía las tareas a base de investigación.

Este enfoque alternativo buscado por Bunker y Thorpe dio una vuelta completa al recibir las aportaciones de Almond en 1979, este último se unió al equipo de educadores para poder encontrar el enfoque que tanto ansiaban.

Al principio de los 80 las ideas y las teorías cobraron madurez y por lo tanto querían enseñárselas a todo profesor para ver su aceptación.

Tras pasar una década, algunas revistas inglesas y americanas de Educación Física se fijaron en este nuevo enfoque. Varios educadores de dichos países comenzaron a interesarse por este innovador enfoque y fueron escribiendo sobre él. Aun así el mayor impacto internacional que tuvo esta nueva forma de enseñanza lo tuvo a finales de los 90, gracias a universidades de Norteamérica, Australia y Francia.

Esta nueva enseñanza tenía cómo máximo interés el uso de la cognición del alumnado para realizar una comprensión sobre el conocimiento táctico. Este modelo de enseñanza se adaptó a las distintas culturas que lo acogían, por lo que en los Estados Unidos lo

denominan *Tactical Games Model* y en Australia lo denominan *Games Sense*. En estos países suelen utilizar este enfoque en actividades extraescolares y en nuestro país, no se suele utilizar el TGfU en las actividades extraescolares aunque a veces sí, en deportes ya federados cómo el fútbol.

El enfoque de TGfU se fue comprendiendo y aceptando más a medida que pasaron los años.

Aunque si miramos más a fondo el modelo de TGfU podremos observar la aplicación de este creada por Bunker y Thorpe en 1982, podremos ver cómo la lección se estructura en seis partes. La primera parte es la configuración del juego por parte del profesor. La segunda parte es la pura observación del profesor, la tercera es la investigación sobre los problemas tácticos y sus posibles soluciones, esta investigación la realizan los alumnos y el profesor. La cuarta parte es similar a la segunda, ya que el profesor se dedica a observar el juego. La quinta parte se realiza si llega a ser necesario una intervención por parte del profesor hacia el alumno para promover una habilidad concreta o varias. Y por último la sexta parte comienza con el profesor observando el juego y este interviene para enseñar. Aun así la estructura es flexible y no necesariamente debe de seguir este orden concreto. Al no seguir necesariamente este orden y poder ser flexible, personalmente he realizado cuatro pasos concretos. Estos son: El primer paso ha sido al igual que realizaban en la aplicación del modelo, que era el configurar un juego, el segundo paso ha sido idéntico a la aplicación del modelo que era la observación por mi parte hacia los alumnos, el tercer paso ha sido la resolución de dudas, y el último paso ha vuelto a ser la observación como docente.

### **Los juegos modificados:**

Haciendo eco de Devís y Peiró (1997) estoy de acuerdo con la idea de que los juegos modificados son aquellos juegos que recogen la esencia de un juego estándar, con la posibilidad de reducir las demandas y exigencias tácticas y técnicas de los grandes juegos deportivos.

Los juegos modificados tienen grandes diferencias con los deportes, ya que un juego modificado está constantemente evolucionando según las condiciones en las que se va desarrollando el mismo, basándose en la acción de los participantes. Estas situaciones se crean para que se puedan dar más oportunidades entre participantes y que haya una implicación mayor en el juego y todas las circunstancias y aspectos que rodean al mismo. Coincidiendo así con García y Valls (2009)

Existe una clasificación de juegos modificados según los autores Devís y Peiró (2007) diferenciando así los juegos de blanco o diana, campo y bate, de invasión y por último y en el que se basa todo el estudio de datos posterior; cancha dividida en el que el juego consiste en que la pelota, en este caso, toque el espacio de juego del equipo contrario sin que pueda devolverlo o tocarlo.

Además hay que tener en cuenta la presencia de algunos aspectos. Por un lado, haciendo eco de Rovegno, Nevett, Brock, & Babiarz (2001) existen tres aspectos que deben ser considerados en la Educación Física y por tanto en los juegos modificados como se ve en el análisis y estudio del presente trabajo de fin de grado: el individuo, la tarea asignada y el entorno. Además comenta que estos tres aspectos son indivisibles.

Por otro lado, los autores Gréhaigne, Richard & Griffin (2005) identifican tres aspectos críticos en relación con el juego, estos tres aspectos son: la observación, en el presente trabajo vemos cómo los alumnos observaban las estrategias de los compañeros para llevarlas a cabo o las del rival para intentar defender. Otro aspecto a reseñar, es el pensamiento crítico. En este trabajo se observa a la hora de la realización de las estrategias sobre el papel. Y el último aspecto es la transformación. Este aspecto lo apreciamos en cómo los alumnos intentaban transformar la idea teórica en pura práctica. Centrándonos en el aspecto del pensamiento crítico estos autores comentan que en este pensamiento se ponen en marcha la planificación, la estrategia y/o el razonamiento para tomar una decisión. Si la decisión tomada satisface al alumnado, estos la volverán a usar y por lo tanto tendrán una herramienta más para usar ante diversidades y diversos problemas que les puedan surgir.

El motivo principal por el que este tipo de juego se practica en la enseñanza es por los incontables beneficios que se pueden adquirir al realizar estos juegos. Son una herramienta muy potente para trabajar la coeducación, la toma de decisiones, la autonomía, la educación en valores, la inclusión de todo el alumnado dándose así una educación integral, el aprendizaje cooperativo y el desarrollo de las habilidades motrices, sociales y la creatividad del alumnado.

Diversos autores han podido experimentar como poniendo en práctica este modelo de aprendizaje favorecen grandes objetivos que persigue la Educación Física escolar. Velázquez (citado en Méndez 2010, pág 67) comenta que la investigación ha dado como resultado que el llegar a responsabilizar al alumno de su propio aprendizaje, multiplica las ventajas y efectos positivos en comparación con la metodología tradicional utilizada durante años en las clases de Educación Física. Como hemos comentado anteriormente y respaldando las afirmaciones realizadas tras consultar diferentes fuentes como Úriz y otros (1999) el utilizar los juegos modificados hace que los niños aprendan de manera autónoma a resolver tareas, además todos hacen por encontrar o hallar el objetivo común y conseguirlo, por lo que se trata del trabajo en equipo. A su vez, estos autores también hablan de los diferentes puntos de vista frente a una misma actividad, lo que genera que los niños puedan expresar y observar diferentes perspectivas dándose entre ellos la comunicación y favoreciendo la competencia lingüística, ya que se trabaja el intercambiar ideas entre iguales, exponer diferentes puntos de vista con una argumentación lo que a su vez hace que se dé la retroalimentación y los niños puedan aprender unos de otros y además, aprender a respetar los turnos de palabra de los propios compañeros.

En cuanto a la toma de decisiones, hay que tener en cuenta cómo afectan y de qué manera al alumnado, ya que además del ámbito físico en el que las capacidades motrices se trabajan, como es evidente hay otra serie de ámbitos a tener en cuenta como son el cognitivo. Por un lado, según las investigaciones de Piaget (1967) los niños van pasando por una serie de fases y en la etapa de Educación Primaria se da la descentralización del alumno, ya que va abandonando a medida que van pasando los cursos el egocentrismo, por lo que mediante el juego y la toma de decisiones se puede trabajar. Otra característica a destacar es el desarrollo madurativo, ya que hay que atender a los estímulos externos para una mejora y más completa respuesta motriz en el juego. Basándome en las investigaciones de Billing (citado en Sánchez Bañuelos, 1992) existen cinco categorías como son el número de estímulos que hay que tener en cuenta

en la acción, los estímulos ya presentes en ella, la duración, la velocidad y por último, la incertidumbre en la que se encuentra el alumno frente al estímulo.

Por otro lado, a parte del ámbito cognitivo, también nos encontramos con el ámbito emocional, que tiene un gran peso a la hora de planificar y llevar a cabo una decisión.

A su vez, es importante comentar la importancia que cobra también la resolución de problemas del alumnado, ya que coincidiendo con la idea de Hope (2010) cuando resolvemos un problema, estamos aprendiendo algo nuevo y al fin y al cabo siguiendo el modelo comentado, es el objetivo final que persigue para que se pueda dar una educación completa y no sólo basada en conocimientos motores en las clases de Educación Física.

Como venimos diciendo, es importante reseñar la repercusión positiva que tiene este modelo en los alumnos, ya que en todo momento hay una fase de transferencia, ya que este proceso de enseñanza no solo es aplicable en el ámbito educativo si no que se transmite ámbitos como el social y familiar, lo que tendrá gran importancia para su día a día, coincidiendo así con la idea de Hellison (citado en Escartí, Gutiérrez, Llopis, Pascual, 2011)

Si nos referimos al enfoque de TGfU citado anteriormente podemos hacer referencia a lo que autores como Schunk (1986) y Caverni (1988) han comentado en referencia a los numerosos beneficios de tener presente en las clases de Educación Física este modelo. Estos autores comentaron que con este estilo de enseñanza los alumnos pueden trabajar en pequeños grupos y así poder solucionar mediante ideas que les surjan cualquier problema o reto que se les ponga por delante. Al verbalizar dichas ideas ya sea antes, durante o después de la ejecución del reto propuesto puede resultar que la realización del reto sea eficaz.

Autores como Kirk & MacDonald (1998) sugirieron que el modelo de TGfU era un buen enfoque para el aprendizaje del alumno. Además de ser un buen enfoque teóricamente, también apreciamos que existe otro aprendizaje a base de participación en situaciones de juegos modificados como es el caso del presente juego propuesto en el trabajo, ya que en estos juegos el alumno interactúa con otros alumnos y con el entorno físico que le rodea. A su vez, es importante destacar la idea de que los alumnos aprenderán a realizar una toma de decisiones durante el juego siempre y cuando respeten las reglas de este. Williams, Davids & William (1999) comentaron que parte del conocimiento deportivo es automático y por lo que los participantes responden ante decisiones y las toman dependiendo de lo que estén viendo frente a ellos.

Siguiendo con el TGfU podemos ver que este tipo de enseñanza la podemos apreciar en juegos de invasión al igual que en juegos de cancha dividida como se presenta posteriormente en el análisis de datos a partir de las prácticas realizadas. Podemos identificar tareas tácticas no específicas. Las tareas tácticas no específicas son construcciones tácticas realizadas sin especificar juego alguno. Una comprensión más profunda de qué tipo de tareas tácticas no específicas existen en este tipo de juegos, ayudaría a los maestros y entrenadores a estructurar las unidades y las lecciones del juego de acuerdo con el contenido táctico al tiempo que ofrece una variedad de experiencias de juegos a los niños pequeños.

Según Williams & Hodges (2005) para que los alumnos desarrollen su rendimiento en los juegos por equipos, siempre se les ha enfocado en las habilidades y en el profesor, pero el objetivo real de este enfoque es dar al alumnado una oportunidad de que sean ellos mismos los que desarrollen sus habilidades de juego antes para así aplicarlas en el juego, es decir que sean ellos los propios protagonistas y constructores de su conocimiento, como se ha comentado anteriormente. Al hilo de esto, los autores Kirk & MacPhail (2002) comentan que un aprendizaje en el que el papel del profesor pase a un segundo plano, creará la capacidad en el alumnado de desarrollar capacidades perceptivas, estratégicas y técnicas, las cuáles son puestas en práctica para llegar a tener éxito en el juego. Por esto el enfoque de TGfU que se ha tenido en cuenta en este trabajo hace que el docente pase a un segundo plano y por lo tanto que los alumnos comiencen a experimentar ese tipo de capacidades.

Tras haber consultado diferentes fuentes y viendo cumplido el modelo en la propia experiencia académica basándome en las prácticas realizadas para el presente trabajo de fin de grado coincido con la idea de Bunker & Thorpe (1983) ya que en su obra de *“la enseñanza para la comprensión”* argumentaban, que tanto la capacidad para tomar decisiones como la capacidad de ejecutar la técnica varían dependiendo de las veces que practiquen, contra más prácticas realicen mayor será el éxito a tener. Los autores Thomas, French, Thomas y Gallagher (1988) afirmaban que para que la habilidad de tomar decisiones aflorara de manera correcta había que requerir un tiempo y muchas horas practicando en el contexto del juego, y esta afirmación se demostró con la investigación de Turner en 1993 en la cual sugiere un periodo más largo de enseñanza para la comprensión, se comprobó que se mejoraron las tomas de decisiones.

Rink, French & Tjeerdsma (1996) comentaron también que los experimentos que se habían llevado a cabo no tenían el tiempo necesario para que se produjeran ciertos aprendizajes, las pocas sesiones que tenían por delante del experimento hacía que se limitase toda expectativa, como podría ser la propia evolución del conocimiento del alumnado o la capacidad para mejorar una técnica concreta.

### **3. METODOLOGÍA**

#### **3.1. Contextualización de la muestra analizada**

La muestra analizada se encuentra en un centro público de una capital de Castilla y León en el curso 2018/2019, en una clase de quinto de primaria. Esta clase cuenta con un total de 26 alumnos entre los que se encuentran 14 alumnos del sexo masculino y 12 del sexo femenino. Entre estos 26 alumnos, encontramos que 5 alumnos son repetidores, de estos 5 repetidores tenemos a 2 del sexo masculino y a 3 del sexo femenino. Además de estos 5 repetidores también hemos de tener en cuenta que 4 de ellos necesitan clases de refuerzo.

No se encuentra ninguna discapacidad (ya sea física, mental o ambas) en ningún alumno de dicha clase.

Con esta clase realicé un total de 5 sesiones.

#### **3.2. Proceso seguido para la recogida de datos**

En este apartado comentaré como se han ido recogiendo los datos para la realización de mi trabajo de fin de grado, las complicaciones que he llegado a tener, y cómo se llegan a interpretar los datos obtenidos.

La metodología que se pone en práctica para la realización de este trabajo comienza con una reunión realizada con mis compañeros de los seminarios y mi tutor del trabajo de fin de grado. En esta reunión decidimos que la unidad didáctica debía centrarse en el juego de “La pelota invasora”, decidimos este juego debido a que pensamos que era un juego dinámico y del que podíamos sacar datos y un análisis de manera completa. En el juego de la pelota invasora encontramos dos campos con 4 alumnos en cada uno de ellos y un espacio entre ambos. El juego comienza con un equipo que parte de la parte de atrás del campo y realiza una estrategia previamente pensada para lograr pasar el balón al otro campo, mientras el equipo rival intenta coger o tocar el balón en el caso de que este vaya dentro del campo. El objetivo del juego en sí es mover a la defensa mediante la estrategia para hacer un hueco donde lanzar el balón.

En esta primera reunión comenzamos a ver cómo podíamos enfocar la recogida de datos. Optamos por la opción de recoger los datos mediante unas fichas (fichas las cuáles están enfocadas a la realización de estrategias dentro del juego de la pelota invasora) que los alumnos deberían de escribir y dibujar. Estas fichas no solo eran material de recogida de datos sino que también era un material didáctico dentro de la unidad realizada. Además de optar por las fichas también optamos por audio mediante grabadora y por vídeos grabados mientras la hora de la asignatura de Educación Física tenía lugar.

Se solicitó permiso al centro para grabar las clases, pero las normas del centro y la ley de protección de las imágenes con menores lo impedían. Ante ello se solicitó permiso para realizar grabaciones de audio, comprometiéndonos a su privacidad y uso exclusivo para este trabajo. Se expuso a la jefa de estudios y a la directora que para mi trabajo de fin de grado necesitaba al menos grabar las voces de los alumnos, a lo que me respondieron ambas que no lo sabían con exactitud debido a que había muchos

problemas con el tema de la privacidad de imágenes y contenidos de los alumnos. En todo momento les decía que solamente iba a grabar las voces mientras hablaban sobre las estrategias previamente realizadas en papel (en la ficha), que las transcribiría a un Word y luego borraría todas las grabaciones realizadas, también les comenté que en ningún momento las grabaciones saldrían de mi teléfono móvil, los nombres de los alumnos, ni el centro escolar saldrían reflejados en mi TFG, incluso ni mi trabajo se publicaría si hiciese falta. Pero les comentaba además que me era necesario para la obtención de datos, ya que no podía grabar ninguna clase en vídeo. Tras comentar todo esto dije que si hacía falta se realizaba un papel en el que pusiese que me comprometía a hacerme responsable de lo que sucediese en el caso en el que las grabaciones saliesen de mi teléfono móvil. Al argumentar todo lo expuesto, la directora me dijo que lo iba a mirar bien y que me darían una respuesta lo antes posible. Respuesta que, finalmente, fue favorable.

Para empezar las grabaciones que iba a realizar a lo largo de las sesiones para la recogida de datos, comencé por grabar mi propia voz para así comprobar si se escuchaba bien lo que los alumnos comentasen. Comprobé que efectivamente se escuchaba bien y sin ningún problema.

### **3.2.1. Instrumentos para la recogida de datos**

En este apartado podremos observar los diferentes tipos de recogida de datos que han tenido lugar en este TFG. Podremos observar cómo se comenzó a realizar y cómo fue fluyendo durante todo el proceso, las limitaciones que tienen estos tipos de recogidas de datos y cómo intenté contrarrestar estas limitaciones.

#### **3.2.1.1 Las fichas**

Mi tutor nos dio a mí y a mis compañeros de seminarios una ficha, la cual utiliza él en sus clases con sus alumnos, nos comentó que podíamos utilizar esa misma ficha aunque también teníamos libertad para poder realizar una distinta y/o parecida.

Esta ficha (Anexo 1) no la llegué a utilizar en mis clases, aunque gracias a ella realicé otra ficha más simple (Anexo 2), con esta ficha recogía los datos tras las sesiones llevadas a cabo, ya que los alumnos ponían su nombre en la estrategia que hiciesen y especificaban junto a una leyenda por la parte de detrás que ellos mismos creaban lo que significaban los distintos símbolos dibujados.

En la ficha podemos observar como hay trazos más rectos, más curvados, más fantasiosos, menos fantasiosos etcétera. La ficha se les daba a los alumnos al principio de la sesión, en esta ellos mismos se turnaban para poder realizar una estrategia y luego explicarla al resto del grupo. En la ficha podían dibujar lo que quisieran siempre y cuando lo especificaran por la parte de atrás.

Las limitaciones que tiene esta recogida de datos es que como docente no puedes estar en todos los sitios cuando están fabricando la estrategia por lo que luego tienes que interpretar o bien relacionar junto a las grabaciones de voz las estrategias dibujadas en el papel. Personalmente lo que hacía para acortar estas limitaciones, era ir grupo por grupo, de esta manera podría contemplar las estrategias dibujadas y las que observara que tuviese muchos tachones o no se entendiese bien la dirección del balón o

directamente la estrategia, pedía que el alumno que hubiese dibujado esa estrategia me la explicase con calma.

### **3.2.1.2. Grabaciones de voz**

Las grabaciones de voz han sido recogidas mediante mi teléfono móvil, estas grabaciones siempre comienzan primeramente con mi voz para ver quién es el alumno o la alumna que va a explicar su estrategia. Estas grabaciones comienzan con el grupo reunido en círculo, un alumno (que es el que ha sido grabado) comienza explicando su estrategia mientras el propio alumno va dando indicaciones con el papel delante.

Estas grabaciones de voz son transcritas para que quede toda la conversación grabada por escrito.

Las limitaciones que tiene esta recogida de datos es que al no complementarla con videos grabados durante la sesión sólo puedes saber si lo hacen o no en ese momento que cómo docente puedes observar. Para contrarrestar las limitaciones apuntaba en la propia hoja un "SI" o un "NO", así podía saber si de verdad estaban realizando lo que tenían realizado por escrito o no y que además no puedes tener información de todos los grupos.

### **3.2.1.3. Observación Directa**

La observación directa se ha dado en todo momento en las sesiones en las que se recogían los datos. Al estar presente siempre ha sido una forma para recoger datos. Con estas observaciones iba viendo cómo los alumnos actuaban entre ellos, quién tenían más habilidad motrizmente hablando o quién era más o menos realista sobre el papel.

Las limitaciones que tiene este tipo de recogida de datos es que si no lo apuntas directamente en un papel o en notas de móvil/Tablet se te pueden olvidar muchas observaciones realizadas a lo largo de una sesión. Personalmente probé con la otra clase (la cual no es esta muestra) si podía o no retener de memoria las observaciones que veía pero me di cuenta que finalmente tienes una idea globalizada de cada alumno pero no recuerdas exactamente el porqué de algún pensamiento propio sobre un alumno concreto. Para contrarrestar esto a sabiendas que la memoria en este caso falla, tomaba mi teléfono móvil y a través de la aplicación de Whatsapp, me mandaba una nota de voz por un grupo en el cual estaba yo solo.

## **3.3. Análisis de los resultados**

En este apartado podremos ver cómo empecé a organizar los datos.

Desde el primer día que pudieron idear estrategias en la ficha fui grabando audios de cada grupo para así poder tener al menos un audio de cada grupo. Cuando finalizaba mi jornada de prácticas en el centro escolar, transcribía los audios recopilados ese día a un documento word. Ese documento word cada día que recopilaba más audios y se iba llenando de transcripciones nuevas.

Una vez tenida una reunión con mi tutor, en la cual supe cómo iba a poner en marcha mi punto cuatro del trabajo, comencé a contextualizar cada día de las sesiones que había tenido lugar.

Una vez tenía los datos de las grabaciones transcritas a un Word y contextualizadas, pude organizar mi punto de resultados en dos tipos de categorías, que son cognición y relación. No podía añadir el punto de la categoría de motricidad debido a que no tenía ninguna grabación en vídeo y la memoria no es un buen instrumento de recopilación de datos en ese sentido bajo mi punto de vista.

Al saber que iba a organizar mis datos en las categorías de cognición y de relación, comencé por la de cognición. En esta categoría debía de sacar varios apartados los cuales coincidieran con el cómo reflexionaban y creaban la estrategia los alumnos respecto a sí mismos y a sus compañeros. Cuando tuve creados los apartados y explicados brevemente, comencé a leer la primera transcripción y a medida que la leía iba apuntando los datos que me parecían importantes, y a su vez escribía en apartados dentro de la categoría de cognición en los cuáles podía encajar. Una vez encajaba la transcripción junto con su contextualización, comentaba el porqué dicha transcripción estaba en esos apartados concretos. Al tener todas las transcripciones que veía que debían de estar en algunos apartados de la categoría de cognición, esperé a la reunión que tenía con mi tutor para ver si así iba con buen rumbo en el trabajo y así poder seguir con lo que estaba realizando.

Al tener el conocimiento de que iba por buen camino, seguí adelante y realicé lo mismo pero esta vez con la categoría de relación, seguí el mismo proceso que se ha reflejado anteriormente para su realización. Esta vez, al tratarse de relación tuve que sacar varios apartados los cuales coincidieran con el cómo los alumnos se llevaban entre sí, cómo se organizaban, y los roles que tenían dentro del grupo.

Una vez encajadas todas las transcripciones en sus apartados juntos con su respectivo análisis, puse rumbo a una idea que me había surgido mientras realizaba esta última categoría. Esta idea eran los conflictos que se generaban con algunas estrategias y como lo solucionaban. Por lo que comencé a clasificar varias transcripciones que gracias a la observación directa pude ver que generaban conflictos cuando dichas estrategias se ponían en práctica.

Para el punto de conflictos, lo que realizaba era que plasmaba la transcripción que generaba conflicto y la analizaba dando a conocer porqué se generaba dicho conflicto. En el punto de resolución de conflictos expliqué cómo se resolvían estos conflictos.

Para llevar a cabo mi trabajo debemos de ver el transcurso que ha seguido:

-He tenido que basar mi fundamentación teórica en artículos basados en el Teaching Games for Understanding, además de leer muchos más artículos relacionados con este tipo de enfoque y con juego modificados.

-He realizado una Unidad Didáctica puesta en práctica de 5 sesiones en total.

-He recogido datos.

-He analizado e interpretado desde mi perspectiva los datos y la información recopilada durante el transcurso de la Unidad Didáctica.

-He cambiado los nombres de los alumnos por nombres ficticios.

-Por último, he revisado el trabajo en busca de faltas ortográficas.

## 4. RESULTADOS

### Cognición

#### 4.1. Niveles de cognición

En el nivel de cognición encontraremos diversos apartados que guardan relación con la cognición, en el que veremos la capacidad que tienen los alumnos a la hora de planificar una estrategia, podremos observar lo que los alumnos realizaban y su posterior análisis.

##### 4.1.1. Grupo fantasioso

Tiene en cuenta a su grupo. Propone acciones muy complejas o imposibles para que todo el grupo incluido la persona que crea la estrategia las realice.

Grupo de Mauro:

8 de Mayo a las 10:23. Segunda sesión en la que realizan nuevas estrategias tras ya tener la experiencia previa de la sesión anterior, se les vuelve a recordar que el objetivo que tiene el juego para ver si así son capaces de planificar el mover al rival. Los alumnos siguen las mismas pautas para poder crear y explicar las estrategias a los demás.

*Mauro: Yo empiezo con balón, Elisa va rápidamente a ponerse de pantalla, Jairo va haciendo zigzag hasta una de las esquinas y Sabina hace lo mismo, después que me la pasan a mí, que yo voy en carrera y remato.*

En todo momento la estrategia estaba repleta de acciones complejas, ya sea por parte del creador de la estrategia en este caso Mauro cómo por parte de los demás. La definimos como compleja porque conociendo a los alumnos, su nivel de resolución motora no es suficiente como para desarrollar eficazmente lo diseñado, por lo que las acciones que se relatan en la transcripción son bastante fantasiosas.

En la escena también se puede ver cómo algunos niños aprovechan los tiempos de diseño para crear estrategias en las que ellos puedan destacar u ocupar puestos principales (en este caso el equipo trabajaría para que Mauro rematara la jugada).

##### 4.1.2. Grupo realista

Tiene en cuenta a su grupo. Propone acciones sencillas o poco complejas para que todos los participantes del grupo incluido la persona que crea la estrategia las realice.

Grupo de Damián:

6 de Mayo a las 10:21. Primera sesión que tenían los alumnos con el idear y escribir una estrategia para posteriormente ponerla en práctica, los alumnos del grupo estaban formando un círculo en el que uno ideaba la estrategia y cuando este la acababa, la explicaba a todo el grupo, una vez esto ocurría, le daba el bolígrafo a otro compañero del grupo y este repetía el mismo proceso, por lo que finalmente acababan cada uno con una estrategia.

Damián: *Primero yo me coloco en una esquina del campo, luego va Electra y se coloca en la otra esquina y la que lleva el balón es Electra y Dylan se coloca atrás del todo. Electra se la pasa a Macarena, que Macarena está de pantalla, luego Macarena me la pasa a mí, yo se la paso a Dylan que esta atrás, Dylan se la vuelve a pasar a Electra y Electra tira al campo contrario.*

El grupo de Damián es bastante realista porque se puede apreciar que se disponen por el espacio del campo para llevar a cabo la estrategia, la cual considero bastante simple aunque a su vez la considero realista. Creo que es realista porque no buscan una complejidad en la propia estrategia y es fácil de para cada integrante del grupo saber su posición y su función.

Grupo de Bárbara:

6 de Mayo a las 10:23. Primera sesión que tenían los alumnos con el idear y escribir una estrategia para posteriormente ponerla en práctica, los alumnos del grupo estaban formando un círculo en el que uno ideaba la estrategia y cuando este la acababa, la explicaba a todo el grupo, una vez esto ocurría, le daba el bolígrafo a otro compañero del grupo y este repetía el mismo proceso, por lo que finalmente acababan cada uno con una estrategia.

Bárbara: *Pues Vicente se la tiene que pasar al... bueno a ver, yo, Abel y Izalla nos ponemos de pantalla entonces Vicente se la pasa a Lino, Vicente corre un poco y Lino se la vuelve a pasar a Vicente, Vicente nos la pasa a alguno de la pantalla, movemos la pelota entra las pantallas y luego se la volvemos a pasar a Vicente para que tire y así despistamos al contrario.*

Apreciamos que Bárbara crea un estrategia sencilla la cual pueden realizar todos los componentes del grupo, no propone acciones descabelladas, creo que no propone ese tipo de acciones porque no confía en los demás salvo en Vicente. En Vicente confía plenamente porque en su estrategia ha dado mucho valor a la figura de este compañero de grupo.

Grupo Igor:

8 de Mayo a las 10:25. Segunda sesión en la que realizan nuevas estrategias tras ya tener la experiencia previa de la sesión anterior, se les vuelve a recordar que el objetivo que tiene el juego para ver si así son capaces de planificar el mover al rival. Los alumnos siguen las mismas pautas para poder crear y explicar las estrategias a los demás.

Aitor: *Van Iñaki y Abigail a la izquierda, yo y Igor a la derecha, Maira va al medio, se la pasa a los de la derecha, se la puede pasar a quien quiera, y luego ya corro un poco para hacer una pantalla y nos la vamos pasando y luego hacemos como el que tiramos todos pero en verdad solo es un el que tiene la pelota así que se pueden despistar.*

Las acciones que propone Aitor siempre se llevaban a cabo puesto que este proponía acciones simples que todos fuesen capaces de realizar, en ningún momento observamos

ninguna acción que no puedan realizar unos niños de quinto de primaria sin ningún problema motor. Tiene en cuenta a todo su grupo ya que da la oportunidad de lanzamiento a cualquiera de su grupo y todos realmente realizan un papel importante porque en la finalización de la jugada todos influyen a la hora de despistar al rival.

Grupo de Bárbara:

10 de Mayo a las 11:10. Última sesión que tenían los alumnos con el idear y escribir una estrategia para posteriormente ponerla en práctica, los alumnos del grupo estaban formando un círculo en el que ya la estrategia estaba realizada por todos los miembros del grupo entre el tiempo de clase y clase. Uno del grupo o entre todos podían explicar la estrategia para que el docente supiese como iba a ser, y para que le diesen un repaso antes de ponerla en práctica.

*Vicente: Lino empieza con el balón y se va en diagonal, pero aquí hace cómo si se mete para pantalla pero sigue corriendo y luego vuelve a hacer otro amago, y se queda en la esquina izquierda, yo me muevo un poco antes de la esquina derecha y Bárbara a la esquina derecha, Izalla y Abel se ponen de pantalla en el medio, Lino mueve el balón hacia las pantallas se la devuelven, y me la pasa a mí, yo se la paso a Bárbara, Bárbara me la devuelve, se la paso a Lino, Lino la pica por encima de las pantallas y Bárbara tira.*

La estrategia creada por Vicente, tiene acciones simples. Vicente sabe perfectamente que su grupo es capaz de realizar la estrategia, pero al no querer mantener responsabilidades porque lo lleva haciendo en muchas estrategias creadas por sus compañeros y por las suyas propias, decide crearla con acciones simples pero que pesen en sus compañeros. Podemos ver por ejemplo, cómo Lino comienza con balón y Bárbara lanza el balón y así resuelve la jugada.

#### **4.1.3. Individualista realista**

No tiene en cuenta a sus compañeros. Propone jugadas muy complejas en las que domina su acción. Se pone acciones sencillas para él o ella y muy complejas para los demás

Grupo de Genaro:

6 de Mayo a las 10:26. Primera sesión que tenían los alumnos con el idear y escribir una estrategia para posteriormente ponerla en práctica, los alumnos del grupo estaban formando un círculo en el que uno ideaba la estrategia y cuando este la acababa, la explicaba a todo el grupo, una vez esto ocurría, le daba el bolígrafo a otro compañero del grupo y este repetía el mismo proceso, por lo que finalmente acababan cada uno con una estrategia.

*Genaro: En un extremo se colocaría Domingo, y en el otro Nadia y en el centro estaría Gaspar y yo, y Gaspar saca y cuando saca, Nadia se va al lado contrario y Domingo también al lado contrario a través de un sprint, yo me coloco enfrente de Gaspar, Gaspar me la pasa, Gaspar avanza un poco, se la vuelvo a pasar a Gaspar, Gaspar se la pasa a Nadia, Nadia amaga el tiro, me la pasa a mí y yo tiro.*

Contextualizando más a fondo este grupo en concreto puedo decir que Genaro (el creador de la estrategia) es un alumno que practica fútbol en su horario extraescolar y lo considero un alumno motivadamente bueno y con buena actitud ante todo lo que se le ha expuesto. Los demás son alumnos más pasivos por lo que Genaro piensa que el resto de su grupo tiene su misma capacidad motivada. Vemos cómo pide a Domingo una acción de sprint mientras que él no tiene que realizar ninguna acción compleja o que implique complejidad alguna, luego vemos cómo pide que Nadia amague el tiro para que se la pueda pasar a él acto seguido y este lanzar. Tras todo esto vemos cómo Genaro se propone acciones que para él son sencillas y propone acciones con complejidad para sus compañeros.

Grupo de Bárbara:

8 de Mayo a las 10:22. Segunda sesión en la que realizan nuevas estrategias tras ya tener la experiencia previa de la sesión anterior, se les vuelve a recordar que el objetivo que tiene el juego para ver si así son capaces de planificar el mover al rival. Los alumnos siguen las mismas pautas para poder crear y explicar las estrategias a los demás.

*Vicente: Lino empieza con el balón y se va para aquí, yo me muevo en diagonal hacia la derecha hasta la esquina, Izalla se mueve aquí y Abel va en zigzag hasta la otra esquina, Lino se la pasa a Bárbara, Bárbara me la pasa en diagonal, yo se la paso a Abel, me la devuelve, se la paso a Izalla, me la devuelve y tiro.*

Vicente centra la estrategia en él mismo, debido a que podemos apreciar que en todo momento el balón pasa por él en cada pase prácticamente. Propone la acción compleja de realizar un zigzag a Abel a sabiendas de que Abel motivadamente no destaca y siempre quiere la opción de tirar él.

#### **4.1.4. Centrados en la acción propia sin pensar en los efectos sobre el equipo contrario**

Dominan en sus reflexiones las organizaciones que no tienen en cuenta al equipo contrario y no buscan resolver los principios tácticos.

Grupo de Damián:

6 de Mayo a las 10:21. Primera sesión que tenían los alumnos con el idear y escribir una estrategia para posteriormente ponerla en práctica, los alumnos del grupo estaban formando un círculo en el que uno ideaba la estrategia y cuando este la acababa, la explicaba a todo el grupo, una vez esto ocurría, le daba el bolígrafo a otro compañero del grupo y este repetía el mismo proceso, por lo que finalmente acababan cada uno con una estrategia.

*Damián: Primero yo me coloco en una esquina del campo, luego va Electra y se coloca en la otra esquina y la que lleva el balón es Electra y Dylan se coloca atrás del todo. Electra se la pasa a Macarena, que Macarena está de pantalla,*

*luego Macarena me la pasa a mí, yo se la paso a Dylan que esta atrás, Dylan se la vuelve a pasar a Electra y Electra tira al campo contrario*

A pesar de las frecuentes intervenciones docentes recordándoles que busquen generar huecos en la defensa, tienden a centrarse en los movimientos del propio equipo como si de una coreografía se tratase. Vemos ejemplos de ello en diferentes grupos y en ambas sesiones:

Grupo de Genaro:

6 de Mayo a las 10:26. Primera sesión que tenían los alumnos con el idear y escribir una estrategia para posteriormente ponerla en práctica, los alumnos del grupo estaban formando un círculo en el que uno ideaba la estrategia y cuando este la acababa, la explicaba a todo el grupo, una vez esto ocurría, le daba el bolígrafo a otro compañero del grupo y este repetía el mismo proceso, por lo que finalmente acababan cada uno con una estrategia.

*Genaro: En un extremo se colocaría Domingo, y en el otro Nadia y en el centro estaría Gaspar y yo, y Gaspar saca y cuando saca, Nadia se va al lado contrario y Domingo también al lado contrario a través de un sprint, yo me coloco enfrente de Gaspar, Gaspar me la pasa, Gaspar avanza un poco, se la vuelvo a pasar a Gaspar, Gaspar se la pasa a Nadia, Nadia amaga el tiro, me la pasa a mí y yo tiro.*

En esta transcripción apreciamos que en ningún momento tienen en cuenta el equipo rival, solo se preocupan de la estrategia que deben de realizar, aunque yo creo que en este grupo Genaro se preocupaba más por que saliese todo tal y cómo él lo estaba escribiendo y dibujando en la ficha que de buscar un hueco en el equipo rival. Creo que se preocupaba por esto porque su grupo era bastante pasivo tanto a la hora de realizar estrategias en la ficha cómo a la hora de practicarlas con una actitud positiva.

Grupo de Bárbara:

8 de Mayo a las 10:22. Segunda sesión en la que realizan nuevas estrategias tras ya tener la experiencia previa de la sesión anterior, se les vuelve a recordar que el objetivo que tiene el juego para ver si así son capaces de planificar el mover al rival. Los alumnos siguen las mismas pautas para poder crear y explicar las estrategias a los demás.

*Vicente: Lino empieza con el balón y se va para aquí, yo me muevo en diagonal hacia la derecha hasta la esquina, Izalla se mueve aquí y Abel va en zigzag hasta la otra esquina, Lino se la pasa a Bárbara, Bárbara me la pasa en diagonal, yo se la paso a Abel, me la devuelve, se la paso a Izalla, me la devuelve y tiro.*

El grupo de Bárbara aunque esta vez haya ideado la estrategia Vicente a comete el fallo de no ir a por el objetivo, ya que se centra mucho en la acción realizada por el mismo, da algo de complejidad a los demás como se puede observar cuando Abel realiza un zigzag dirigiéndose hacia un lugar concreto. En la primera sesión podemos comprobar

que Bárbara (compañera de Vicente en el grupo) creo una estrategia que sí pensaba en confundir al equipo rival, según la estrategia a observar de Vicente se centra más en la pura complejidad de las acciones de los compañeros y en que salga cómo está escrito.

Grupo de Bárbara:

10 de Mayo a las 11:10. Última sesión que tenían los alumnos con el idear y escribir una estrategia para posteriormente ponerla en práctica, los alumnos del grupo estaban formando un círculo en el que ya la estrategia estaba realizada por todos los miembros del grupo entre el tiempo de clase y clase. Uno del grupo o entre todos podían explicar la estrategia para que el docente supiese como iba a ser, y para que le diesen un repaso antes de ponerla en práctica.

*Vicente: Lino empieza con el balón y se va en diagonal, pero aquí hace cómo si se mete para pantalla pero sigue corriendo y luego vuelve a hacer otro amago, y se queda en la esquina izquierda, yo me muevo un poco antes de la esquina derecha y Bárbara a la esquina derecha, Izalla y Abel se ponen de pantalla en el medio, Lino mueve el balón hacia las pantallas se la devuelven, y me la pasa a mí, yo se la paso a Bárbara, Bárbara me la devuelve, se la paso a Lino, Lino la pica por encima de las pantallas y Bárbara tira.*

Aun siendo la última sesión para idear estrategias y jugar a la Pelota Invasora, Vicente sigue centrado en realizar una coreografía de pases, colocaciones y espectáculo en el grupo antes que buscar el objetivo del juego en sí. En ningún momento hace referencia a al equipo rival aun recordándoles a todos los alumnos el objetivo del juego.

#### **4.1.5. Centrados en la acción colectiva pensando en los efectos sobre el equipo contrario**

Se aprecia en las reflexiones que se tiene en cuenta el equipo contrario y que se busca causar un efecto en el rival.

Grupo de Bárbara:

6 de Mayo a las 10:23. Primera sesión que tenían los alumnos con el idear y escribir una estrategia para posteriormente ponerla en práctica, los alumnos del grupo estaban formando un círculo en el que uno ideaba la estrategia y cuando este la acababa, la explicaba a todo el grupo, una vez esto ocurría, le daba el bolígrafo a otro compañero del grupo y este repetía el mismo proceso, por lo que finalmente acababan cada uno con una estrategia.

*Bárbara: Pues Vicente se la tiene que pasar al... bueno a ver, yo, Abel y Izalla nos ponemos de pantalla entonces Vicente se la pasa a Lino, Vicente corre un poco y Lino se la vuelve a pasar a Vicente, Vicente nos la pasa a alguno de la pantalla, movemos la pelota entra las pantallas y luego se la volvemos a pasar a Vicente para que tire y así despistamos al contrario.*

En este fragmento de grabación que obtenemos sobre Bárbara junto a su grupo podemos ver cómo se centran mucho en Vicente (un chico bastante resolutivo en cuestiones motrices) para que maneje la situación pero creo en todo momento piensan en montar

una pantalla para que el rival pierda la intuición de quién y cómo van a tirar, aunque creo que Bárbara le deja el papel resolutivo a Vicente a sabiendas que este chico es atrevido para solucionar cualquier problema que se le ponga en contra.

Grupo Igor:

8 de Mayo a las 10:25. Segunda sesión en la que realizan nuevas estrategias tras ya tener la experiencia previa de la sesión anterior, se les vuelve a recordar que el objetivo que tiene el juego para ver si así son capaces de planificar el mover al rival. Los alumnos siguen las mismas pautas para poder crear y explicar las estrategias a los demás.

*Aitor: Van Iñaki y Abigail a la izquierda, yo y Igor a la derecha, Maira va al medio, se la pasa a los de la derecha, se la puede pasar a quien quiera, y luego ya corro un poco para hacer una pantalla y nos la vamos pasando y luego hacemos como el que tiramos todos pero en verdad solo es un el que tiene la pelota así que se pueden despistar.*

La estrategia creada por Aitor busca el despistar al equipo rival intentando confundirlos mediante algo visual. Estos se colocaban al final de la estrategia de pantalla iban pasando el balón entre ellos aunque todos estos movían las manos para que el equipo rival no supiese donde estaba el balón, luego gritaban “¡YA!” y todos se daban la vuelta y hacían cómo el que tiraban y él/la que tuviese el balón lanzaba de verdad. Con mi observación directa puedo decir que nunca llegaron a engañar puesto que el equipo rival siempre iba dictando quién tenía la pelota para que los demás estuviesen atentos.

Grupo de Igor:

10 de Mayo a las 11:12. Última sesión que tenían los alumnos con el idear y escribir una estrategia para posteriormente ponerla en práctica, los alumnos del grupo estaban formando un círculo en el que ya la estrategia estaba realizada por todos los miembros del grupo entre el tiempo de clase y clase. Uno del grupo o entre todos podían explicar la estrategia para que el docente supiese como iba a ser, y para que le diesen un repaso antes de ponerla en práctica.

*Maira: Abigail corre con el balón entonces Iñaki corre y Abigail se la pasa, después yo corro y Iñaki me la pasa, luego Igor corre y yo se la paso a Igor, Abel corre, Igor se la pasa a Alejandro, hacemos todos una pantalla, entonces se supone que los del otro equipo se van hacia el otro lao y tiramos a quién le parezca.*

Siguiendo con el grupo de Igor, puedo afirmar que este grupo sí que captó el objetivo del juego, ya que en muchas de sus estrategias intentan buscar el despistar al equipo rival. En esta estrategia vemos cómo ellos mismos ya suponen de antemano que el equipo rival se va a mover hacia un lado en concreto porque supuestamente ellos creen que el rival va a pensar que el balón se dirigirá hacia ese lado después de toda la estrategia realizada. Aquí podemos observar que ha habido una evolución en este grupo porque su dinámica ha pasado de ser un mero juego (primeras sesiones), a un juego en el que deben de despistar al rival (penúltima sesión 8 de Mayo), hasta convertirse en un

juego en el que ya muevo con mi estrategia a la defensa y encuentro el hueco donde debemos lanzar.

Grupo de Mauro:

10 de Mayo a las 11:13. Última sesión que tenían los alumnos con el idear y escribir una estrategia para posteriormente ponerla en práctica, los alumnos del grupo estaban formando un círculo en el que ya la estrategia estaba realizada por todos los miembros del grupo entre el tiempo de clase y clase. Uno del grupo o entre todos podían explicar la estrategia para que el docente supiese como iba a ser y para que le diesen un repaso antes de ponerla en práctica.

*Jairo: Empezaríamos en línea recta mirando hacia nuestro campo, o sea el campo contrario de espaldas, y nos pasaríamos entre nosotros para despistar al contrario, entonces Sabina empezaría con el balón y entonces nos pasaríamos yo y Sabina, y después el balón llegaría hasta Mauro pasando por Elisa, nos giraríamos a la vez Elisa y yo, haríamos un amago, y Mauro tirará y bueno pues además de tirar hay otros que pueden tirar o sea la jugada puede cambiar de roles.*

En el fragmento ideado por Jairo, integrante del grupo de Mauro. Podemos ver cómo planifican una estrategia para despistar al equipo rival en el momento en el que se ponen de espaldas al rival y se la pasan entre ellos y termina cuando se giran amagando y finalmente Mauro es el que tira. Aquí podemos ver una evolución del grupo y creo que la insistencia mía como docente funcionó debido a que ya a la última sesión pensaron en el rival, y no sólo puras acciones fantasiosas como la estrategia del día 8 de mayo creada por Mauro o estrategias realizadas para hacer una coreografía entre ellos sin ningún miramiento hacia el efecto rival.

#### **4.1.6. Estrategia la cual dispone de elección propia en un determinado momento**

Se observa en las reflexiones que en el momento de la propia acción estratégica puede el alumno dirigir la estrategia a una persona concreta o a otra persona que en ese momento considere oportuno o quiera.

Grupo de Bárbara:

6 de Mayo a las 10:23. Primera sesión que tenían los alumnos con el idear y escribir una estrategia para posteriormente ponerla en práctica, los alumnos del grupo estaban formando un círculo en el que uno ideaba la estrategia y cuando este la acababa, la explicaba a todo el grupo, una vez esto ocurría, le daba el bolígrafo a otro compañero del grupo y este repetía el mismo proceso, por lo que finalmente acababan cada uno con una estrategia.

*Bárbara: Pues Vicente se la tiene que pasar al... bueno a ver, yo, Abel y Izalla nos ponemos de pantalla entonces Vicente se la pasa a Lino, Vicente corre un poco y Lino se la vuelve a pasar a Vicente, Vicente nos la pasa a alguno de la pantalla, movemos la pelota entra las pantallas y luego se la volvemos a pasar a Vicente para que tire y así despistamos al contrario.*

En este fragmento de grabación transcrita, podemos ver cómo Vicente pasa a la pantalla a uno de los integrantes aunque no se especifica por lo que en el momento que transcurre la acción Vicente puede pasar a cualquiera de los integrantes de la pantalla, ya sea alguien que le caiga mejor o alguien que él crea que tiene una buena recepción y a su vez buen pase para que este pueda luego tirar sin problemas.

Grupo Igor:

8 de Mayo a las 10:25. Segunda sesión en la que realizan nuevas estrategias tras ya tener la experiencia previa de la sesión anterior, se les vuelve a recordar que el objetivo que tiene el juego para ver si así son capaces de planificar el mover al rival. Los alumnos siguen las mismas pautas para poder crear y explicar las estrategias a los demás.

*Aitor: Van Iñaki y Abigail a la izquierda, yo y Igor a la derecha, Maira va al medio, se la pasa a los de la derecha, se la puede pasar a quien quiera, y luego ya corro un poco para hacer una pantalla y nos la vamos pasando y luego hacemos como el que tiramos todos pero en verdad solo es un el que tiene la pelota así que se pueden despistar.*

En esta transcripción del grupo de Igor y creada por Aitor, observamos que en un cierto momento de la estrategia Maira debe de pasar sí o sí a los que se han colocado a la derecha, pero al haber dos compañeros en la derecha Maira deberá de elegir a quién pasar, podrá pasar a o bien a Aitor o a Igor. Si somos observadores la estrategia pide a Maira pasar a la derecha, sitio en el que se encuentra el creador de la estrategia y uno de los amigos más cercanos que es Igor.

Grupo de Igor:

10 de Mayo a las 11:12. Última sesión que tenían los alumnos con el idear y escribir una estrategia para posteriormente ponerla en práctica, los alumnos del grupo estaban formando un círculo en el que ya la estrategia estaba realizada por todos los miembros del grupo entre el tiempo de clase y clase. Uno del grupo o entre todos podían explicar la estrategia para que el docente supiese como iba a ser, y para que le diesen un repaso antes de ponerla en práctica.

*Maira: Abigail corre con el balón entonces Iñaki corre y Abigail se la pasa, después yo corro y Iñaki me la pasa, luego Igor corre y yo se la paso a Igor, Abel corre, Igor se la pasa a Alejandro, hacemos todos una pantalla, entonces se supone que los del otro equipo se van hacia el otro lao y tiramos a quién le parezca.*

Siguiendo con el grupo de Igor, podemos ver cómo son un grupo que vuelve a dar oportunidad de elección a sus propios integrantes, debido a que la jugada creada en este caso por Maira puede finalizar cualquiera de los integrantes y a decir verdad nunca hubo ningún conflicto que yo observara mientras alguno de los integrantes asumiera la responsabilidad de lanzar.

#### 4.1.7. Colectivo buscando la dirección del tiro

En las reflexiones se puede observar cómo buscan el tiro hacia una dirección concreta desde un principio sin tener en cuenta la defensa.

Grupo de Damián:

10 de Mayo a las 11:17. Última sesión que tenían los alumnos con el idear y escribir una estrategia para posteriormente ponerla en práctica, los alumnos del grupo estaban formando un círculo en el que ya la estrategia estaba realizada por todos los miembros del grupo entre el tiempo de clase y clase. Uno del grupo o entre todos podían explicar la estrategia para que el docente supiese como iba a ser, y para que le diesen un repaso antes de ponerla en práctica.

*Damián: Electra empieza con el balón y se coloca por la mitad del campo, entonces nosotros tres nos colocamos delante, dando la espalda al otro campo juntos, y entonces Electra nos pasa el balón a uno de nosotros, y luego Electra se coloca en una esquina rápido, entonces los dos de la izquierda tiran a la parte del campo de la izquierda y los de la derecha a la derecha y en este caso tira Dylan que como esta en la parte derecha tirará a la parte derecha del campo.*

En esta grabación aprecio que las estrategias iban dando sus frutos y avanzando, esto se debe a que al ser ya el último día de sesión de estrategias, ya los alumnos habían tenido un recorrido. Si nos fijamos en lo último del párrafo transcrito observamos cómo ya en la propia estrategia piensan en lanzar el balón a un lado concreto y no tan sólo lanzar a donde vean en el momento en el que tenga que lanzar.

Grupo de Igor:

10 de Mayo a las 11:12. Última sesión que tenían los alumnos con el idear y escribir una estrategia para posteriormente ponerla en práctica, los alumnos del grupo estaban formando un círculo en el que ya la estrategia estaba realizada por todos los miembros del grupo entre el tiempo de clase y clase. Uno del grupo o entre todos podían explicar la estrategia para que el docente supiese como iba a ser, y para que le diesen un repaso antes de ponerla en práctica.

*Maira: Abigail corre con el balón entonces Iñaki corre y Abigail se la pasa, después yo corro y Iñaki me la pasa, luego Igor corre y yo se la paso a Igor, Abel corre, Igor se la pasa a Alejandro, hacemos todos una pantalla, entonces se supone que los del otro equipo se van hacia el otro lado y tiramos a quién le parezca.*

En este caso que podemos observar no marcan la dirección del balón exacta pero vemos que prevén que tras realizar su estrategia el equipo rival ya se colocará en un sitio concreto y que ellos deberán de lanzar al hueco que han llegado a abrir.

## Relaciones

### 4.2. Organización. Formas de organizarse. Roles

En este apartado veremos cómo los alumnos se organizaban y cómo eran capaces de gestionar ellos mismos esas ganas de ser los que crean la estrategia.

#### 4.2.1. Quién decide al principio y por qué

Grupo de Damián:

6 de Mayo a las 10:21. Primera sesión que tenían los alumnos con el idear y escribir una estrategia para posteriormente ponerla en práctica, los alumnos del grupo estaban formando un círculo en el que uno ideaba la estrategia y cuando este la acababa, la explicaba a todo el grupo, una vez esto ocurría, le daba el bolígrafo a otro compañero del grupo y este repetía el mismo proceso, por lo que finalmente acababan cada uno con una estrategia.

*Damián: Primero yo me coloco en una esquina del campo, luego va Electra y se coloca en la otra esquina y la que lleva el balón es Electra y Dylan se coloca atrás del todo. Electra se la pasa a Macarena, que Macarena está de pantalla, luego Macarena me la pasa a mí, yo se la paso a Dylan que esta atrás, Dylan se la vuelve a pasar a Electra y Electra tira al campo contrario.*

Damián mantiene buenas relaciones con el grupo... y creo que tomó la iniciativa por la presión del grupo. Les cuesta al principio verbalizar delante del docente pero hemos visto que esa actitud ha ido evolucionando cómo se puede ver en el siguiente fragmento:

10 de Mayo a las 11:17. Última sesión que tenían los alumnos con el idear y escribir una estrategia para posteriormente ponerla en práctica, los alumnos del grupo estaban formando un círculo en el que ya la estrategia estaba realizada por todos los miembros del grupo entre el tiempo de clase y clase. Uno del grupo o entre todos podían explicar la estrategia para que el docente supiese como iba a ser, y para que le diesen un repaso antes de ponerla en práctica.

*Damián: Electra empieza con el balón y se coloca por la mitad del campo, entonces nosotros tres nos colocamos delante, dando la espalda al otro campo juntos, y entonces Electra nos pasa el balón a uno de nosotros, y luego Electra se coloca en una esquina rápido, entonces los dos de la izquierda tiran a la parte del campo de la izquierda y los de la derecha a la derecha y en este caso tira Dylan que como esta en la parte derecha tirará a la parte derecha del campo.*

Damián es una persona que interacciona con cualquiera vuelve a explicar la estrategia cuando se pide que se exponga ante el docente, creo que al no ser un chico tímido ni pasota en ninguna asignatura, le pone ganas y muestra interés porque la estrategia sea comprendida por el docente. Personalmente creo que ha evolucionado a la hora de hablar por pura presión de grupo a hablar porque quiere expresarse y quiere que toda la estrategia salga según lo previsto. Esto último lo corroboro porque a medida que

contaba la estrategia se podía apreciar en el papel los nombres y los movimientos de estos.

Grupo de Genaro:

6 de Mayo a las 10:26. Primera sesión que tenían los alumnos con el idear y escribir una estrategia para posteriormente ponerla en práctica, los alumnos del grupo estaban formando un círculo en el que uno ideaba la estrategia y cuando este la acababa, la explicaba a todo el grupo, una vez esto ocurría, le daba el bolígrafo a otro compañero del grupo y este repetía el mismo proceso, por lo que finalmente acababan cada uno con una estrategia.

*Genaro: En un extremo se colocaría Domingo, y en el otro Nadia y en el centro estaría Gaspar y yo, y Gaspar saca y cuando saca, Nadia se va al lado contrario y Domingo también al lado contrario a través de un sprint, yo me coloco enfrente de Gaspar, Gaspar me la pasa, Gaspar avanza un poco, se la vuelvo a pasar a Gaspar, Gaspar se la pasa a Nadia, Nadia amaga el tiro, me la pasa a mí y yo tiro.*

Genaro habla en un primer momento contando su estrategia debido a que era el que mejor actitud le ponía a la sesión dentro de su grupo, a diferencia de Damián no habla por presión de grupo, sino que habla con seguridad sobre su estrategia creada. Además de hablar con seguridad sobre su estrategia también puedo afirmar que Genaro es un alumno muy seguro de sí mismo, ya que cuando me acerqué a su grupo y comenté que me tenían que explicar una estrategia, él se ofreció.

10 de Mayo a las 11:14. Última sesión que tenían los alumnos con el idear y escribir una estrategia para posteriormente ponerla en práctica, los alumnos del grupo estaban formando un círculo en el que ya la estrategia estaba realizada por todos los miembros del grupo entre el tiempo de clase y clase. Uno del grupo o entre todos podían explicar la estrategia para que el docente supiese como iba a ser, y para que le diesen un repaso antes de ponerla en práctica.

*Genaro: Yo me coloco en un lao, Nadia en el otro lao, Gaspar en el medio y Domingo detrás de Gaspar, y saca Domingo. Gaspar pega un sprint hasta la otra punta del campo y Nadia y yo nos colocamos a los dos extremos del campo, Domingo se la pasa a Nadia con pase con bote, Nadia la bloca y se la pasa a Gaspar, y Gaspar con un pase bombeado me la pasa a mí y yo tiro.*

En este fragmento de transcripción que tenemos sobre la nueva estrategia de Genaro podemos ver cómo la evolución que ha tenido es poca o nula, debido a que vuelve a crear una estrategia asegurándose de que todos sus compañeros estén en sus sitios correspondientes, con sus acciones que deben de realizar para ello. Vuelve a sacar seguridad de sí mismo porque en el momento en el que dije que me explicaran una estrategia, él se ofrecía.

#### **4.2.2. Roles adoptados, ajustes de comprensión y cumplimiento de la estrategia a seguir**

En este apartado veremos cómo los fragmentos transcritos de la recogida de datos por audios son clasificados en distintos apartados. Cómo podrán ser los roles que lleguen a adoptar los alumnos, cómo las palabras que utilicen dentro de estos para ver a qué grado de comprensión técnico llegan y si llegan o no a cumplir la estrategia creada.

##### **4.2.2.1. Líder que piensa solo en sí mismo**

En las reflexiones se aprecia cómo hay un líder marcado debido a que la estrategia la crea esa persona y toda la estrategia gira en torno a dicha persona.

Grupo de Genaro:

6 de Mayo a las 10:26. Primera sesión que tenían los alumnos con el idear y escribir una estrategia para posteriormente ponerla en práctica, los alumnos del grupo estaban formando un círculo en el que uno ideaba la estrategia y cuando este la acababa, la explicaba a todo el grupo, una vez esto ocurría, le daba el bolígrafo a otro compañero del grupo y este repetía el mismo proceso, por lo que finalmente acababan cada uno con una estrategia.

*Genaro: En un extremo se colocaría Domingo, y en el otro Nadia y en el centro estaría Gaspar y yo, y Gaspar saca y cuando saca, Nadia se va al lado contrario y Domingo también al lado contrario a través de un sprint, yo me coloco enfrente de Gaspar, Gaspar me la pasa, Gaspar avanza un poco, se la vuelvo a pasar a Gaspar, Gaspar se la pasa a Nadia, Nadia amaga el tiro, me la pasa a mí y yo tiro.*

Podemos ver cómo Genaro asume el rol de líder debido a que él crea la estrategia, y la crea con el fin de poder acabar la jugada él y así conseguir el punto.

Grupo de Mauro:

8 de Mayo a las 10:23. Segunda sesión en la que realizan nuevas estrategias tras ya tener la experiencia previa de la sesión anterior, se les vuelve a recordar que el objetivo que tiene el juego para ver si así son capaces de planificar el mover al rival. Los alumnos siguen las mismas pautas para poder crear y explicar las estrategias a los demás.

*Mauro: Yo empiezo con balón, Elisa va rápidamente a ponerse de pantalla, Jairo va haciendo zigzag hasta una de las esquinas y Sabina hace lo mismo, después que me la pasan a mí, que yo voy en carrera y remato.*

En esta estrategia creada por Mauro vemos que este comienza con el balón por lo que él inicia la jugada y también él la finaliza. Mauro propone acciones para sus compañeros pero él en todo momento busca la acción fantástica para poder mostrar así que puede realizar punto de manera extraordinaria.

#### 4.2.2.2. Líder que piensa en los demás

En este apartado podremos ver cómo hay un líder marcado debido a que crea la estrategia pero aun así asigna papeles con alguna responsabilidad a sus compañeros.

Grupo de Bárbara:

8 de Mayo a las 10:22. Segunda sesión en la que realizan nuevas estrategias tras ya tener la experiencia previa de la sesión anterior, se les vuelve a recordar que el objetivo que tiene el juego para ver si así son capaces de planificar el mover al rival. Los alumnos siguen las mismas pautas para poder crear y explicar las estrategias a los demás.

*Vicente: Lino empieza con el balón y se va para aquí, yo me muevo en diagonal hacia la derecha hasta la esquina, Izalla se mueve aquí y Abel va en zigzag hasta la otra esquina, Lino se la pasa a Bárbara, Bárbara me la pasa en diagonal, yo se la paso a Abel, me la devuelve, se la paso a Izalla, me la devuelve y tiro.*

En el grupo de Bárbara, Vicente es el claro líder, aunque Vicente realice la función de tirar para conseguir punto, este da responsabilidades a sus compañeros, lo podemos apreciar en que no es él, el que sale con el balón sino su compañero Lino, también podemos ver cómo le da una función a Abel moviéndose hacia un sitio concreto en zigzag. Aun así asume el rol de líder no solo porque finalice la jugada, sino que la jugada se centra en él, debido a que al menos busca realizar unos pases junto a sus compañeros para posteriormente finalizar esta jugada.

#### 4.2.2.3. Pasivo que no quiere responsabilidad

En las reflexiones se puede apreciar cómo un alumno crea una estrategia pero se enfoca en darle la responsabilidad a otra persona.

Grupo de Damián:

6 de Mayo a las 10:21 Primera sesión que tenían los alumnos con el idear y escribir una estrategia para posteriormente ponerla en práctica, los alumnos del grupo estaban formando un círculo en el que uno ideaba la estrategia y cuando este la acababa, la explicaba a todo el grupo, una vez esto ocurría, le daba el bolígrafo a otro compañero del grupo y este repetía el mismo proceso, por lo que finalmente acababan cada uno con una estrategia.

*Damián: Primero yo me coloco en una esquina del campo, luego va Electra y se coloca en la otra esquina y la que lleva el balón es Electra y Dylan se coloca atrás del todo. Electra se la pasa a Macarena, que Macarena está de pantalla, luego Macarena me la pasa a mí, yo se la paso a Dylan que esta atrás, Dylan se la vuelve a pasar a Electra y Electra tira al campo contrario.*

Damián crea la estrategia pero en ningún momento quiere tener ninguna responsabilidad porque si observamos bien la estrategia creada por este, vemos que Damián tan sólo

toca el balón una sola vez. Damián da mucha responsabilidad a Electra ya que ella es la que empieza con el balón, da un pase, recibe el balón y tira al campo contrario. Creo que Damián piensa que Electra es la que más habilidad tiene de todo el grupo y por eso le da esta responsabilidad.

Grupo de Bárbara:

6 de Mayo a las 10:23. Primera sesión que tenían los alumnos con el idear y escribir una estrategia para posteriormente ponerla en práctica, los alumnos del grupo estaban formando un círculo en el que uno ideaba la estrategia y cuando este la acababa, la explicaba a todo el grupo, una vez esto ocurría, le daba el bolígrafo a otro compañero del grupo y este repetía el mismo proceso, por lo que finalmente acababan cada uno con una estrategia.

*Bárbara: Pues Vicente se la tiene que pasar al... bueno a ver, yo, Abel y Izalla nos ponemos de pantalla entonces Vicente se la pasa a Lino, Vicente corre un poco y Lino se la vuelve a pasar a Vicente, Vicente nos la pasa a alguno de la pantalla, movemos la pelota entra las pantallas y luego se la volvemos a pasar a Vicente para que tire y así despistamos al contrario.*

Bárbara crea la estrategia pero se enfoca en darle el protagonismo a Vicente, Vicente es un líder en el grupo claramente debido a que corrige a sus compañeros motivadamente. Bárbara adopta un rol no protagonista y le cede toda responsabilidad a Vicente. Adopta un rol secundario porque nada más empezar la jugada estratégica comienza poniéndose de pantalla, y todo gira en torno a Vicente ya que este comienza con el balón, recibe varias veces en la propia jugada y además de esto tira al campo contrario. Creo que Bárbara adopta el rol no protagonista porque no se ve capaz de realizar todas las acciones que Vicente realiza en la estrategia, no creo que en ningún momento se sienta oprimida para realizar ninguna acción (mantienen buen ambiente y no se vieron reproches entre ellos ante fallos). La cesión de protagonismo llegó a un punto en el que el propio Vicente nos comentaba que quería que los demás tirasen alguna vez (que resolvieran la jugada otros, no siempre él). En la siguiente sesión que ya era la última (10 de Mayo), Vicente creó una estrategia la cual podemos leer a continuación:

*Vicente: Lino empieza con el balón y se va en diagonal, pero aquí hace cómo si se mete para pantalla pero sigue corriendo y luego vuelve a hacer otro amago, y se queda en la esquina izquierda, yo me muevo un poco antes de la esquina derecha y Bárbara a la esquina derecha, Izalla y Abel se ponen de pantalla en el medio, Lino mueve el balón hacia las pantallas se la devuelven, y me la pasa a mí, yo se la paso a Bárbara, Bárbara me la devuelve, se la paso a Lino, Lino la pica por encima de las pantallas y Bárbara tira.*

Aquí podemos observar como el propio Vicente se quita protagonismo queriendo, ya que elige a su compañero Lino para que este comience la jugada, y además le da la acción de intentar despistar al equipo rival haciendo varios amagos de entrar en el rol de pantalla, además de realizar una acción algo más compleja cómo es el ‘picar’ el balón por encima de las pantallas. También podemos observar cómo Vicente sólo realiza el

papel de mero pasador, no quiere responsabilidad alguna y por lo tanto ofrece el papel de rematadora a Bárbara. Creo que Vicente ha decidido que Bárbara tire por el mero hecho de que esta en sus estrategias siempre escoge a Vicente para que asuma responsabilidades.

#### **4.2.2.4. Ajuste a los niveles de comprensión de los demás compañeros del grupo**

En las reflexiones apreciaremos que las acciones pueden o no estar ajustadas al nivel de comprensión de los demás compañeros que atienden a la estrategia creada.

Grupo de Genaro:

6 de Mayo a las 10:26. Primera sesión que tenían los alumnos con el idear y escribir una estrategia para posteriormente ponerla en práctica, los alumnos del grupo estaban formando un círculo en el que uno ideaba la estrategia y cuando este la acababa, la explicaba a todo el grupo, una vez esto ocurría, le daba el bolígrafo a otro compañero del grupo y este repetía el mismo proceso, por lo que finalmente acababan cada uno con una estrategia.

*Genaro: En un extremo se colocaría Domingo, y en el otro Nadia y en el centro estaría Gaspar y yo, y Gaspar saca y cuando saca, Nadia se va al lado contrario y Domingo también al lado contrario a través de un sprint, yo me coloco enfrente de Gaspar, Gaspar me la pasa, Gaspar avanza un poco, se la vuelvo a pasar a Gaspar, Gaspar se la pasa a Nadia, Nadia amaga el tiro, me la pasa a mí y yo tiro.*

En la transcripción podemos apreciar palabras como ‘sprint’ y ‘amaga’. Es cierto que el nivel que tenía este grupo para comprender la palabra ‘sprint’ era más que suficiente, pero cuando Genaro explicó que Nadia debía de amagar, Nadia comentó que no sabía lo que significaba exactamente, por lo que Genaro se lo explicó con un ejemplo, en todo momento Genaro se lo explico con un tono de voz relajado pero con las ganas necesarias para que esta lo entendiera.

Grupo de Bárbara:

8 de Mayo a las 10:22. Segunda sesión en la que realizan nuevas estrategias tras ya tener la experiencia previa de la sesión anterior, se les vuelve a recordar que el objetivo que tiene el juego para ver si así son capaces de planificar el mover al rival. Los alumnos siguen las mismas pautas para poder crear y explicar las estrategias a los demás.

*Vicente: Lino empieza con el balón y se va para aquí, yo me muevo en diagonal hacia la derecha hasta la esquina, Izalla se mueve aquí y Abel va en zigzag hasta la otra esquina, Lino se la pasa a Bárbara, Bárbara me la pasa en diagonal, yo se la paso a Abel, me la devuelve, se la paso a Izalla, me la devuelve y tiro.*

Vicente propone una estrategia bastante simple y el único vocabulario que podemos observar más complejo es el término de “zigzag” que en todo momento ya no sólo los del grupo de Bárbara sino toda la clase tiene interiorizado el término cómo tal.

Grupo de Mauro:

8 de Mayo a las 10:23. Segunda sesión en la que realizan nuevas estrategias tras ya tener la experiencia previa de la sesión anterior, se les vuelve a recordar que el objetivo que tiene el juego para ver si así son capaces de planificar el mover al rival. Los alumnos siguen las mismas pautas para poder crear y explicar las estrategias a los demás.

*Mauro: Yo empiezo con balón, Elisa va rápidamente a ponerse de pantalla, Jairo va haciendo zigzag hasta una de las esquinas y Sabina hace lo mismo, después que me la pasan a mí, que yo voy en carrera y remato.*

Mauro propone una estrategia en la que se aprecia una acción simple como es el mero hecho de poner a Elisa como pantalla. Luego vemos que Jairo y Sabina deben de ir haciendo “zigzag”, palabra la cual estaba interiorizada en el grupo y lo comprendían sin ningún problema. Luego la acción final es simple en el sentido comprensivo porque es Mauro el que lo idea, lo escribe y lo realiza.

Grupo de Bárbara:

10 de Mayo a las 11:10. Última sesión que tenían los alumnos con el idear y escribir una estrategia para posteriormente ponerla en práctica, los alumnos del grupo estaban formando un círculo en el que ya la estrategia estaba realizada por todos los miembros del grupo entre el tiempo de clase y clase. Uno del grupo o entre todos podían explicar la estrategia para que el docente supiese como iba a ser, y para que le diesen un repaso antes de ponerla en práctica.

*Vicente: Lino empieza con el balón y se va en diagonal, pero aquí hace cómo si se mete para pantalla pero sigue corriendo y luego vuelve a hacer otro amago, y se queda en la esquina izquierda, yo me muevo un poco antes de la esquina derecha y Bárbara a la esquina derecha, Izalla y Abel se ponen de pantalla en el medio, Lino mueve el balón hacia las pantallas se la devuelven, y me la pasa a mí, yo se la paso a Bárbara, Bárbara me la devuelve, se la paso a Lino, Lino la pica por encima de las pantallas y Bárbara tira.*

En este fragmento de estrategia comentada por Vicente podemos observar una palabra que posiblemente salga fuera de la comprensión de los compañeros de este. Cuando Vicente me explicó la estrategia estos ya sabían lo que significaba que Lino la “pica” por encima, con el contexto ya ellos mismos sabían lo que significaba.

#### 4.2.2.5. Cumplimiento de la estrategia por parte de los demás compañeros

Nada más ver la estrategia creada podremos observar si se realizaba o no debido a la complejidad de esta o al nivel de actitud que tuviesen los compañeros. Se evidencia el cumplimiento o no de la estrategia a través de la observación directa que tuve cómo docente, apuntaba en la propia estrategia escrita un “SI” o un “NO” para ver si la cumplían.

Grupo de Bárbara:

6 de Mayo a las 10:23. Primera sesión que tenían los alumnos con el idear y escribir una estrategia para posteriormente ponerla en práctica, los alumnos del grupo estaban formando un círculo en el que uno ideaba la estrategia y cuando este la acababa, la explicaba a todo el grupo, una vez esto ocurría, le daba el bolígrafo a otro compañero del grupo y este repetía el mismo proceso, por lo que finalmente acababan cada uno con una estrategia.

*Bárbara: Pues Vicente se la tiene que pasar al... bueno a ver, yo, Abel y Izalla nos ponemos de pantalla, entonces Vicente se la pasa a Lino, Vicente corre un poco y Lino se la vuelve a pasar a Vicente, Vicente nos la pasa a alguno de la pantalla, movemos la pelota entra las pantallas y luego se la volvemos a pasar a Vicente para que tire y así despistamos al contrario.*

En la estrategia de Bárbara podemos observar que ella sabe cómo es su grupo por lo que en todo momento propone acciones simples, por lo que las estrategias de Bárbara siempre se cumplían tal y cómo ella describía. Mediante la observación directa pude ver si realizaban la estrategia propuesta o no.

Grupo de Bárbara:

8 de Mayo a las 10:22. Segunda sesión en la que realizan nuevas estrategias tras ya tener la experiencia previa de la sesión anterior, se les vuelve a recordar que el objetivo que tiene el juego para ver si así son capaces de planificar el mover al rival. Los alumnos siguen las mismas pautas para poder crear y explicar las estrategias a los demás.

*Vicente: Lino empieza con el balón y se va para aquí, yo me muevo en diagonal hacia la derecha hasta la esquina, Izalla se mueve aquí y Abel va en zigzag hasta la otra esquina, Lino se la pasa a Bárbara, Bárbara me la pasa en diagonal, yo se la paso a Abel, me la devuelve, se la paso a Izalla, me la devuelve y tiro.*

Esta estrategia al estar constituida por acciones simples, se realizaba por completo, todos los alumnos se colocaban dónde debían colocarse y realizaban la acción que

debían. Seguía manteniendo el criterio de observar la estrategia mientras estos la realizaban.

Grupo de Bárbara:

10 de Mayo a las 11:10. Última sesión que tenían los alumnos con el idear y escribir una estrategia para posteriormente ponerla en práctica, los alumnos del grupo estaban formando un círculo en el que ya la estrategia estaba realizada por todos los miembros del grupo entre el tiempo de clase y clase. Uno del grupo o entre todos podían explicar la estrategia para que el docente supiese como iba a ser, y para que le diesen un repaso antes de ponerla en práctica.

*Vicente: Lino empieza con el balón y se va en diagonal, pero aquí hace cómo si se mete para pantalla pero sigue corriendo y luego vuelve a hacer otro amago, y se queda en la esquina izquierda, yo me muevo un poco antes de la esquina derecha y Bárbara a la esquina derecha, Izalla y Abel se ponen de pantalla en el medio, Lino mueve el balón hacia las pantallas se la devuelven, y me la pasa a mí, yo se la paso a Bárbara, Bárbara me la devuelve, se la paso a Lino, Lino la pica por encima de las pantallas y Bárbara tira.*

Siguiendo con el grupo de Bárbara tengo que decir que mostraban una actitud frente al seguimiento de la estrategia previamente planeada bastante buena, con bastante buena me refiero a que se tomaban muy en serio plasmar lo escrito y dibujado en las fichas a la hora de la práctica. Por lo que seguían cumpliendo la realización de la estrategia propuesta.

Grupo de Mauro:

8 de Mayo a las 10:23. Segunda sesión en la que realizan nuevas estrategias tras ya tener la experiencia previa de la sesión anterior, se les vuelve a recordar que el objetivo que tiene el juego para ver si así son capaces de planificar el mover al rival. Los alumnos siguen las mismas pautas para poder crear y explicar las estrategias a los demás.

*Mauro: Yo empiezo con balón, Elisa va rápidamente a ponerse de pantalla, Jairo va haciendo zigzag hasta una de las esquinas y Sabina hace lo mismo, después que me la pasan a mí, que yo voy en carrera y remato.*

Esta estrategia que observamos no se realizó nunca de las muchas veces que la intentaron, esto se debía a que al principio comenzaban a realizar mal la parte de los pases (que no está referenciado en la transcripción del audio), y una vez que llegaba la parte de que Mauro fuese en carrera nunca llegaba a realizarse puesto que este no contaba con la habilidad suficiente para ir en carrera y finalizar la jugada, muchas de las veces era por el pase y por la coordinación que tenía el grupo en sí.

Grupo Igor:

8 de Mayo a las 10:25. Segunda sesión en la que realizan nuevas estrategias tras ya tener la experiencia previa de la sesión anterior, se les vuelve a recordar que el objetivo que tiene el juego para ver si así son capaces de planificar el mover al rival. Los alumnos siguen las mismas pautas para poder crear y explicar las estrategias a los demás.

*Aitor: Van Iñaki y Abigail a la izquierda, yo y Igor a la derecha, Maira va al medio, se la pasa a los de la derecha, se la puede pasar a quien quiera, y luego ya corro un poco para hacer una pantalla y nos la vamos pasando y luego hacemos como el que tiramos todos pero en verdad solo es un el que tiene la pelota así que se pueden despistar.*

Al ser una estrategia con acciones simples y que todos los integrantes del grupo pudiesen realizar y comprender, la estrategia siempre salía. Además de darme cuenta por mi propia observación que salía la estrategia propuesta, también me daba cuenta que nunca llegaba a ser efectiva porque nunca engañaba al equipo rival.

### **4.3. Conflictos**

En este apartado se podrá observar cómo y por qué se generaban conflictos.

#### **4.3.1. Conflictos que se generaban con la toma de decisión en el momento de la propia estrategia**

Los conflictos generados por el mero hecho de poder tener la opción a elegir entre varias personas en el momento estratégico.

*Bárbara: Pues Vicente se la tiene que pasar al... bueno a ver, yo, Abel y Izalla nos ponemos de pantalla entonces Vicente se la pasa a Lino, Vicente corre un poco y Lino se la vuelve a pasar a Vicente, Vicente nos la pasa a alguno de la pantalla, movemos la pelota entra las pantallas y luego se la volvemos a pasar a Vicente para que tire y así despistamos al contrario.*

En la estrategia creada por Bárbara, vemos cómo da la opción a Vicente de pasar a quien él quiera de las personas que estén formando la pantalla. En este grupo se generaba un conflicto con Abel porque siempre comentaba que nunca se la pasaban a él. Cuando este conflicto se generaba, Abel no quería seguir jugando, se cruzaba de brazos y decía que no quería jugar más. Ante esto los integrantes del grupo le ponían remedio fácilmente.

*Aitor: Van Iñaki y Abigail a la izquierda, yo y Igor a la derecha, Maira va al medio, se la pasa a los de la derecha, se la puede pasar a quien quiera, y luego ya corro un poco para hacer una pantalla y nos la vamos pasando y luego hacemos como el que tiramos todos pero en verdad solo es un el que tiene la pelota así que se pueden despistar.*

En este grupo podemos ver cómo Maira se la puede pasar o bien a Igor o a Aitor, en este grupo en concreto no observé mucho conflicto las primeras veces que lo realizaban,

pero cuando se realizaba y Maira siempre le pasaba a Aitor, Igor decía a modo de comentario que él también existía para así poder recibir el balón. Su grupo sí que captó el mensaje de Igor y por lo tanto resolvieron el conflicto sin problema alguno. Este mismo grupo vuelve a tener otra estrategia en la que sí que generaba mucho más conflicto que es:

*Maira: Abigail corre con el balón entonces Iñaki corre y Abigail se la pasa, después yo corro y Iñaki me la pasa, luego Igor corre y yo se la paso a Igor, Abel corre, Igor se la pasa a Alejandro, hacemos todos una pantalla, entonces se supone que los del otro equipo se van hacia el otro lado y tiramos a quién le parezca.*

Esta estrategia generaba mucho más conflicto que la anterior que hemos visto porque para ellos, el momento de tirar es igual al momento del protagonismo. En este grupo siempre solían tirar al campo contrario los más "avispados" que eran Aitor e Igor. El resto del grupo se quejaron una vez veían que llegaban a turnarse a la hora de tirar entre ellos dos. Aun queriendo tirar lo máximo posible ambos dejaron que los demás cobraran protagonismo y lo resolvieron sin ningún problema como lo hicieron en la estrategia anteriormente vista.

#### **4.4. Formas de resolver conflictos**

En este apartado podremos ver cómo resolvían los conflictos que generaba la estrategia creada.

##### **4.4.1. Cómo se resolvían los conflictos que se generaban con la toma de decisión en el momento de la propia estrategia**

Todos los conflictos que se generaban se resolvían siempre de la misma forma, fuese el grupo que fuese el que tuviese el problema lo resolvían ellos, podría decir que tienen bastante capacidad de resolución ante los conflictos presentados. Personalmente nunca tuve que intervenir en solucionar ningún tipo de conflicto, ya que ellos para que no hubiese ningún problema, repetían la misma estrategia pero cambiando los roles, así todos podían realizar las mismas acciones que el resto de compañeros del grupo. A los grupos no les importaba repetir la estrategia las veces que fuese necesario porque hasta que todos los integrantes del grupo no estuviesen contentos con lo realizado no paraban. Todo esto lo estuve observando directamente en las sesiones, porque cuando veía algún tono de voz fuera de lo corriente, ya sea recriminando alguna acción a algún compañero por ejemplo, inmediatamente iba a solucionarlo. Pero con este tipo de conflictos como bien he dicho anteriormente no tuve que tomar ninguna medida.

En el caso de no pasar por todos los roles, era porque sólo una persona era la que tenía alguna queja, y solía ser porque en el momento en el que uno podía pasar o bien a un compañero o bien a otro, el que no recibía el balón solía ser el que se quejase. Por lo que repetían la misma estrategia pero esta vez se la pasaba al que antes no había recibido, y así resolvían los conflictos generados.

## 5. CONCLUSIONES

El objetivo del trabajo era ver cómo los alumnos construían, detallaban y plasmaban su estrategia ante el juego, junto a lo que ello conllevaba y su evolución respecto a las sesiones realizadas.

Tras realizar este trabajo, puedo decir que con los datos obtenidos he sacado varias conclusiones. Estas conclusiones las puedo comenzar con el punto que para mi gusto más ha destacado y el cuál he relacionado con mi fundamentación teórica. Este punto es el tiempo en el que se ha realizado la investigación. La investigación ha constado de cinco sesiones por lo que a mí respecta son pocas sesiones para llegar a ver un proceso evolutivo en la comprensión de las estrategias que generan los alumnos, y sólo he podido observar que el proceso evolutivo ha sido mínimo, aunque bien es cierto que algunos alumnos han mostrado cambios leves. Lo cierto es que los alumnos que realizaban deportes extraescolares presentaban una mayor comprensión de las estrategias que realizaban sus compañeros o que realizaban ellos mismos. Los alumnos que tenían actividades extraescolares (sobre todo deportes) mostraban una actitud de líder ante el grupo. A esta conclusión he llegado debido a que observando los datos analizados y conociendo a los sujetos siempre ese rol lo desempeñaba algún alumno que realizase actividades extraescolares.

Otro punto a destacar dentro de mis propias conclusiones, es que las niñas tendían a realizar jugadas más sencillas de realizar y menos fantasiosas, aquí personalmente tengo que decir que en la muestra de sujetos del sexo femenino no había ninguna niña que realizase ningún tipo de deporte, por lo que siempre realizaban estrategias sencillas para que su ejecución fuese también lo más simple posible. Los sujetos del sexo masculino tendían a realizar jugadas más fantasiosas o con más carga técnica.

A destacar en este trabajo también podría hacerlo mirando mi actuación docente, porque en muchos de los artículos leídos de Teaching Games for Understanding, siempre he leído que este tipo de enfoques de enseñanza son para docentes ya experimentados, a lo que bajo mi punto de vista tampoco es así. Mi experiencia como docente es muy leve, pero aun así puedo decir que en todo momento me vi controlando y llevando muy bien todas y cada una de las sesiones, y por supuesto a medida que los alumnos iban comprendiendo el juego, menos explicaciones y más observaciones por mi parte como docente hacían falta.

Este trabajo me ha servido para mi futuro laboral como docente, ya que cómo alumno que he sido, nunca he tenido la oportunidad de realizar este tipo de sesiones. Creo que no se le da la importancia que se le debería de dar a enfoques de enseñanza de este tipo, y he podido observar que ha sido motivante para los alumnos, porque al realizar las estrategias se sentían importantes dentro del juego, esto claro está que no lo puedo evidenciar, pero creo que en esta vida hay ciertas cosas que son evidentes sin preguntarlas, nada más viéndolas. También puedo decir que ha sido motivante porque al no haber realizado ningún tipo de juego similar todos estaban muy pendientes de aprender a jugar y de intentar plasmar las estrategias que ellos creaban. Para mi persona también ha sido motivante, debido a que he realizado sesiones que nunca había realizado y me he dado cuenta de que soy capaz de llevar a cabo este tipo de enseñanza por mí mismo.

## 6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Almond, L. (2012). *Theoretical principles that informed the origins of TGfU*. Documento no publicado. Loughborough: University of Technology.
- Bunker, D.J & Thorpe, R.D (1982). A model for the teaching of games in secondary schools. *Bulletin of Physical Education*, 18(1), 5-8.
- Bunker, D.J & Thorpe, R.D (1983). "A model for the teaching of games in secondary schools". *Bulletin of Physical Education* 19, (1) pp. 5-9.
- Caverni, J.P. (1988). Verbalization as an observation a blesource of information about cognitive process. In *Cognitive psychology: Models and Methods*, ed J.P. Caverni, C. Bastien, P. Mendelsohn, & G. Tiberghien, 253–74. Grenoble: Grenoble University Press.
- Devís, J & Peiró, C. (1992). *Nuevas perspectivas curriculares en Educación Física: la salud y los juegos modificados* (Vol. 103). Barcelona, España. INDE.
- Devís, J & Peiró, C. (2007). *Orientaciones para el desarrollo de una propuesta de cambio en la enseñanza de los juegos deportivos*. Barcelona, España. INDE.
- Escartí, A.; Gutiérrez, M.; Llopis, R.; Pascual, C. (2011). La percepción del profesorado de EF sobre los efectos del programa de responsabilidades personal y social en los estudiantes. *Revista Ágora para la EF y el deporte*. 13(3). 341-361.
- García, R. y Valls, V. (2009). *La educación física cambia*. Buenos Aires, Argentina. Noveduc Libros.
- Gréhaigne, J.F; Richard J.F, & Griffin, L.L (2005). *Teaching and learning team sports and games*. New York: Taylor and Francis.
- Hope, G. (2010). Solving problems young children exploring the rules of the game. *The curriculum journal*, 13 (3), 265-278
- Kirk, D. & MacDonald D. (1998). Situated learning in physical education. *Journal of Teaching in Physical Education* 17, 376–87.
- Kirk, D. & MacPhail A. (2002). Teaching games for understanding and situated learning: Re-thinking the Bunker-Thorpe model. *Journal of Teaching in Physical Education* 21, ( 4) 177–92.
- Méndez, A. (2010). El proceso de la creación de juegos de golpeo y fildeo mediante la hibridación de modelos de enseñanza. *Revista Ágora para la EF y el deporte*. 13 (1), 55-85.
- Piaget, J. (1967). *Psicología de la inteligencia*. Buenos Aires, Argentina. Psique.

- Rink, J. E; French K. E.& Tjeerdsma, B. L. (1996), "Foundations for the learning and instruction of sports and games". *Journal of Teaching in Physical Education*, 15, pp. 399-417.
- Rovegno, I; Nevett, M; Brock, S. & Babiarz, M. (2001). Chapter 7. Teaching and learning basic invasion-game tactics in 4th grade: A descriptive study from situated and constraints theoretical perspectives. *Journal of Teaching in Physical Education* 20,(4) 370-88.
- Sánchez Bañuelos, F. (1992). *Bases para una didáctica de la educación física y el deporte*. Madrid, España. Gymnos.
- Schunk, D.H. (1986). Verbalisation and children's self-regulated learning. *Contemporary Educational Psychology* 11: 347-69.
- Thomas, J.R; French, K; Thomas, K. T. & Gallagher, J. D. (1988). "Children's knowledge development and sport performance". En Smoll, F.L., Magill, R. A., y Ash, M.J. *Children in sport. Champaign, IL: Human Kinetics*. pp. 107-202.
- Turner, A.P.(1993). "A model for working with students with varying knowledge structures". *Artículo presentado en la American Alliance for Health, Physical Education, Recreation and Dance*. Conferencia Nacional Washington, DC.
- Úriz, N & otros (1999). Aprendizaje cooperativo. Recuperado de: [http://dpto6.educacion.navarra.es/publicaciones/pdf/apr\\_coop.pdf](http://dpto6.educacion.navarra.es/publicaciones/pdf/apr_coop.pdf)
- Williams, A.M; Davids, K & Williams, J.G (1999). *Visual perception and action in sport*. London and New York: E & F Spon.
- Williams, A.M & Hodges N.J. (2005). Practice, instruction and skill acquisition: Challenging tradition. *Journal of Sports Sciences* 23, (6) 637-50.

## 7. ANEXOS

### Anexo 1:

Nos organizamos en equipo con **Estrategias** en el juego "Pelota Invasora"

Nombres: .....

Para conseguir hacer tanto hay que lograr los siguientes **principios tácticos**:

- Descolocar a la defensa
- Abrir espacios en la zona que cubre la defensa
- Crear incertidumbre
- Engañar las intenciones de salida del balón

...

Para ello seguid los siguientes **criterios de realización**:

- Mover el balón rápido y hacer contrastes de ritmo (lento-rápido)
- Todos los jugadores hacen como que van a tirar
- Todos los rematadores entran en carrera desde el fondo del campo
- No jugar en estático
- No recibir cerca de la línea/ No quedarse en la línea
- No tirar desde lejos de la línea
- Mirar los movimientos y huecos de la defensa

...

Para lograr componer vuestra estrategia, podéis utilizar los siguientes **elementos tácticos**:

- Roles en ataque: colocador, pantalla, rematadores (a la corta y a la larga)
- Distribución espacial: colocador en el centro o en los extremos, lugar de salida de los rematadores (concentrados, dispersos, desde el centro, desde los extremos...)
- Movimientos de los jugadores: trayectoria directa, en diagonal, cruces, cerca del colocador, lejos
- Circulación del móvil: dejadas, pases a la corta, pases a la larga, fintas y pases...

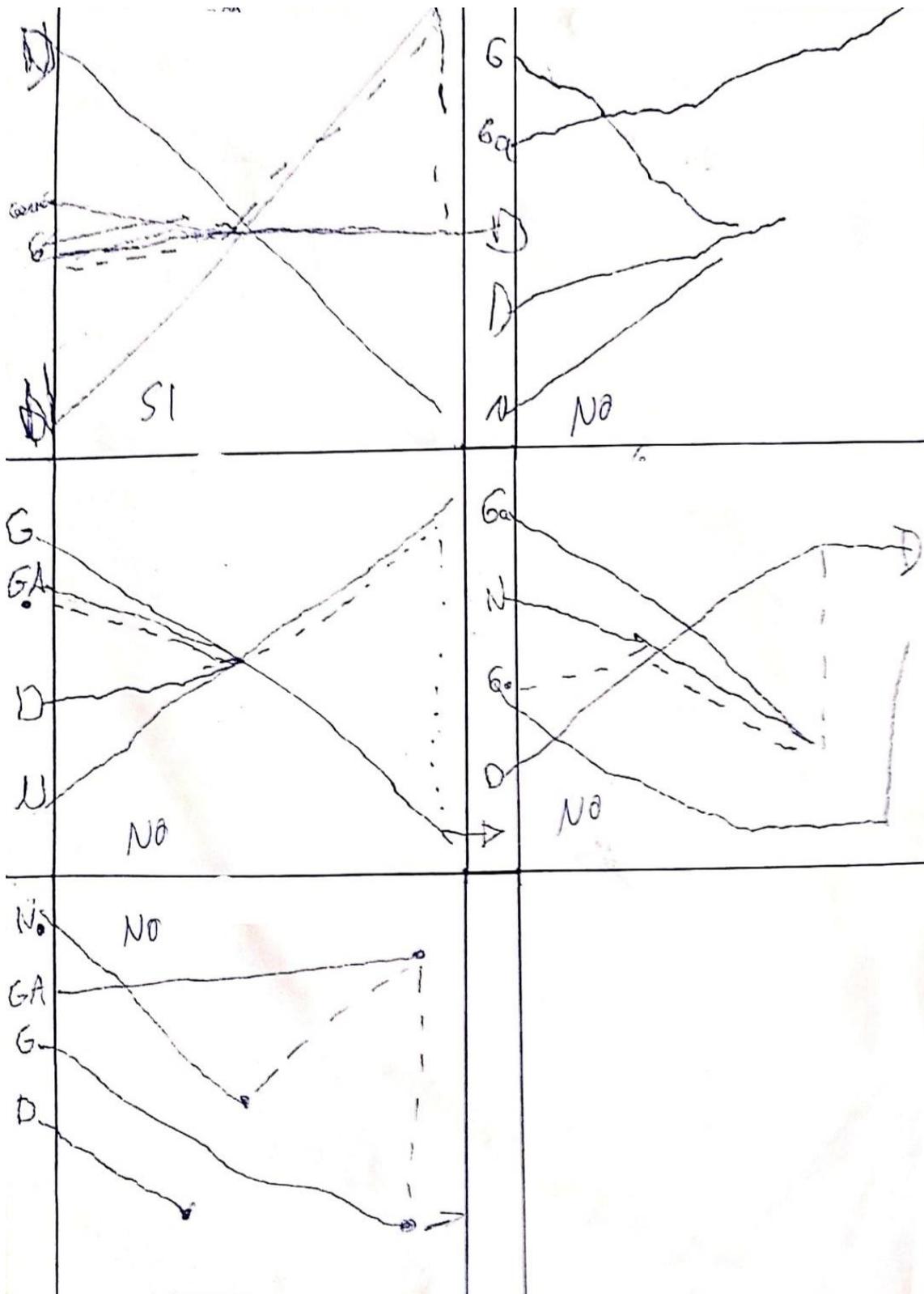
Pensad y dibujad en cada jugada dos formas de resolución final

Jugada 1 Plan A		Jugada 1 Plan B	
Jugada 2 Plan A		Jugada 2 Plan B	
Jugada 3 Plan A		Jugada 3 Plan B	

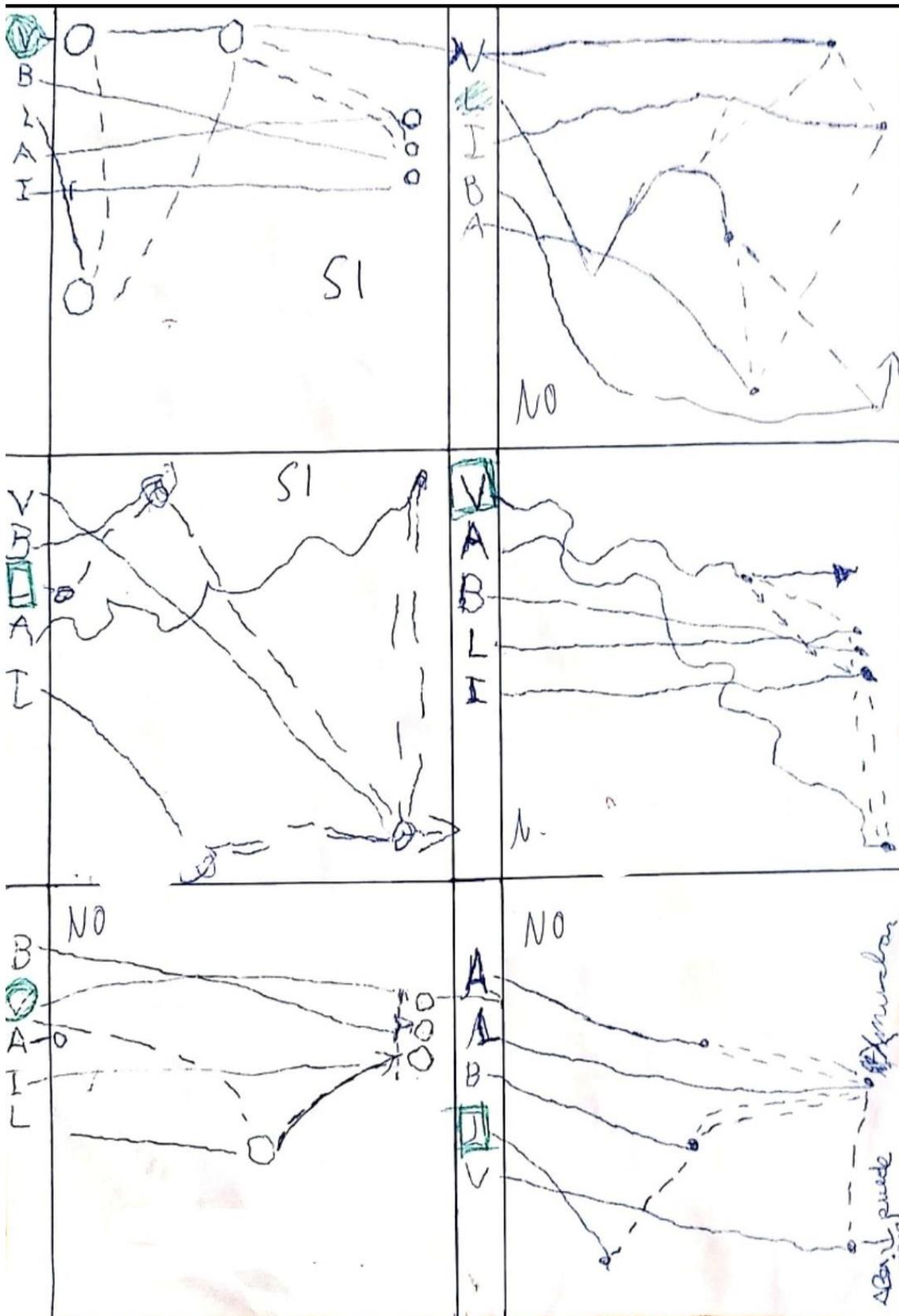
Anexo 2:



Anexo 3:



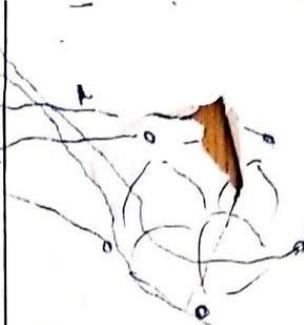
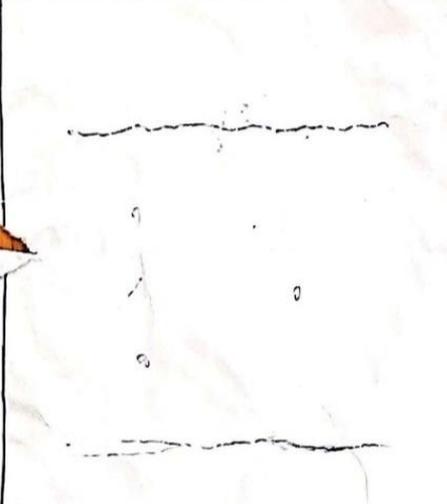
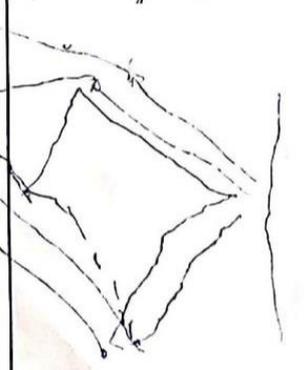
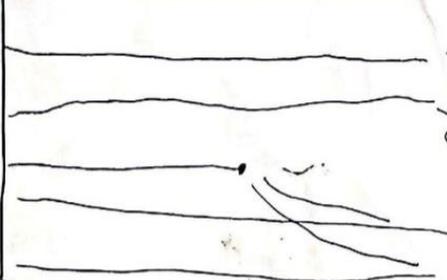
Anexo 4:



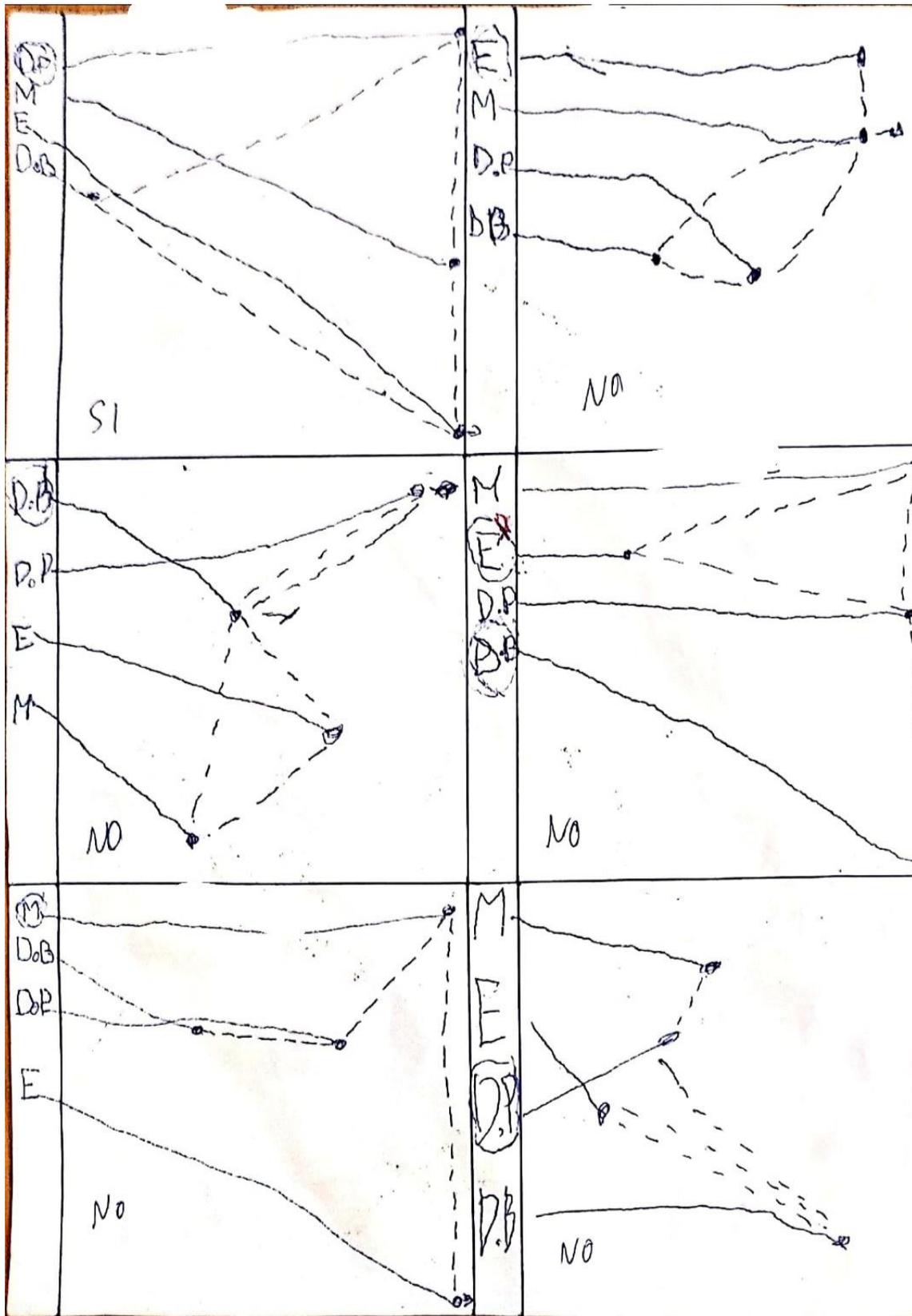
Anexo 5:

<p>J S M E</p>	<p>SI</p>	<p>J S M E</p> <p>No</p>
<p>J S M E</p>	<p>No</p>	<p>No</p>
<p>S M E</p>	<p>No</p>	<p>No</p>

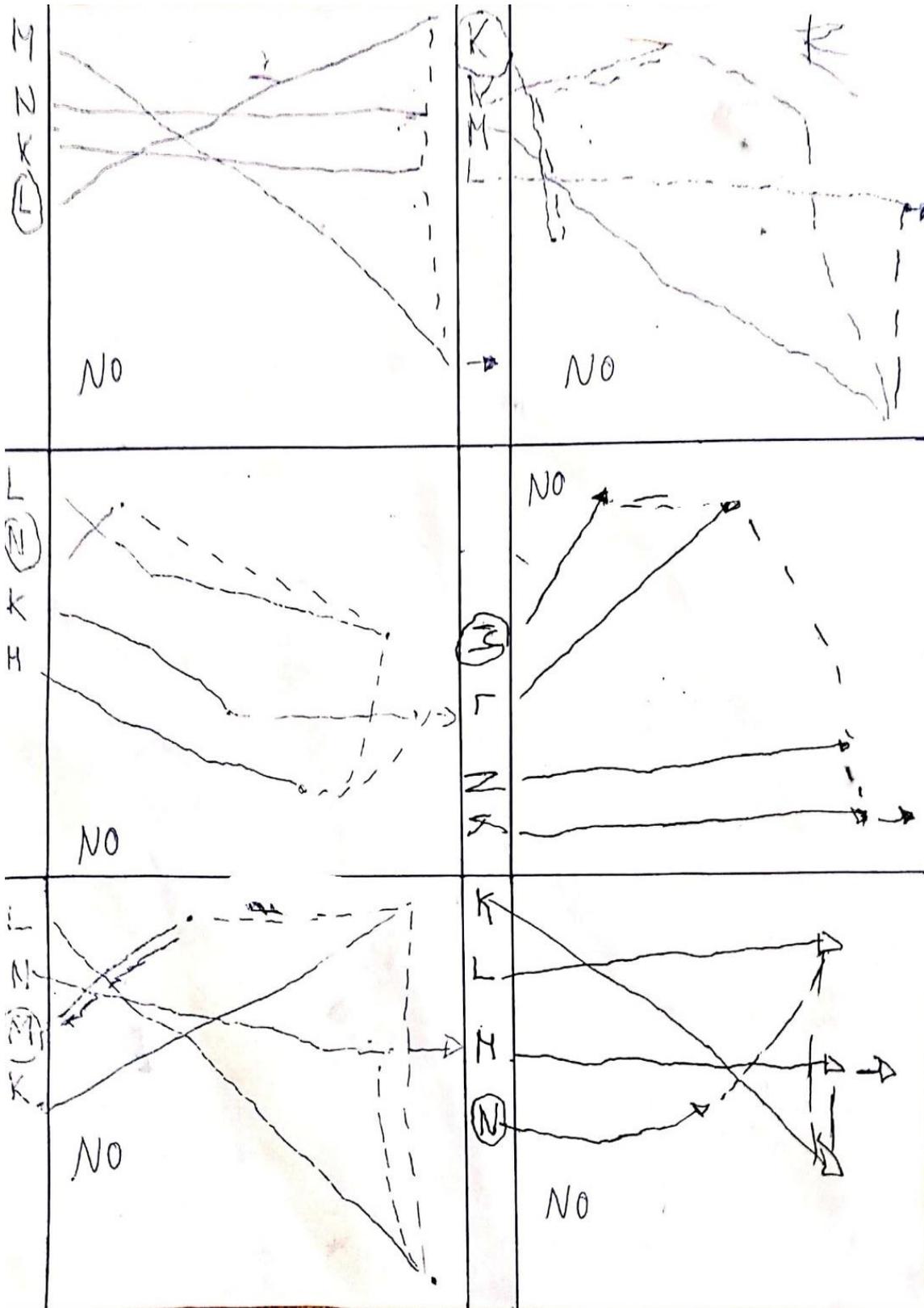
Anexo 6:

<p>N H An AL I</p>  <p>NO</p> <p>X</p>	<p>N An H AL I</p>  <p>10 segundos Tira</p> <p>NO</p>
<p>N An M AL</p>  <p>NO</p>	<p>N An M AL I</p>  <p>NO</p>
<p>N An M AL I</p>  <p>SI</p>	<p>N An M AL I</p>  <p>NO</p>

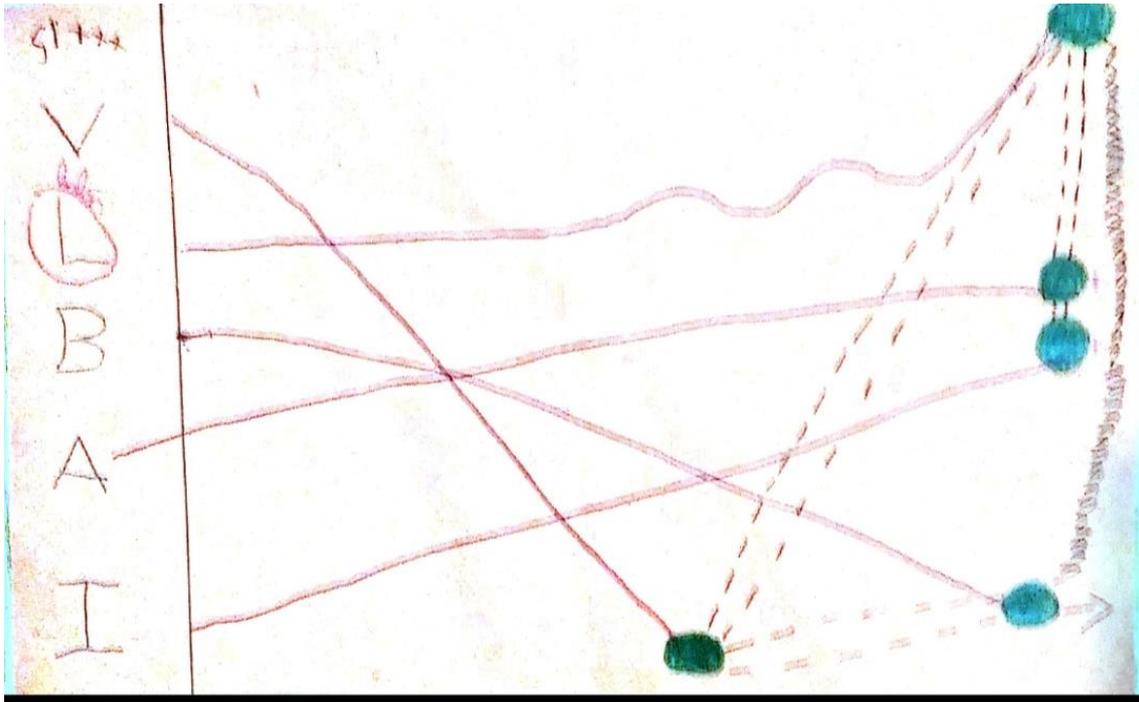
Anexo 7:



Anexo 8:



Anexo 9:



Anexo 10:

