



**Facultad de educación de Palencia**

**UNIVERSIDAD DE VALLADOLID**

**Planificación de una Unidad Didáctica del trabajo de estrategias para  
sexto curso de Educación Primaria**

**TRABAJO FIN DE GRADO**

**GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA/MENCIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA**

**AUTOR: DANIEL ARÉVALO MONTALVILLO**

**TUTOR: NICOLÁS BORES CALLE**

**PALENCIA, 2020**

# Resumen

Este proyecto pretende recoger la planificación de una unidad didáctica basada en el trabajo de estrategias para sexto curso de Educación Primaria. Lo que se propone es planificar un recurso efectivo para que el alumnado, con ayuda de un maestro especialista en Educación Física, pueda ser capaz de pasar de acciones individualistas e impulsivas a acciones colectivas y planificadas para fomentar la reflexión y la inclusión en el grupo.

Se presenta un recurso para el desarrollo de estrategias en juegos de invasión y persecución, concretamente en el juego “Capturar la bandera”. El objetivo principal de este proyecto es conseguir que los alumnos sean capaces de planificar la acción antes de llevarla a cabo. Tan importante es que sepan planificar antes de actuar cómo lo es que sepan analizar la acción. Para ello se propone unos momentos de planificación, de acción y reflexión. Mediante esta unidad se pretende que el alumnado abandone su participación individualista y descontrolada por una colectiva y pactada.

## Palabras clave

Unidad didáctica, Educación Física, juego motor reglado, estrategias, planificación, reflexión.

# ÍNDICE

1. Introducción

2. Justificación

3. Objetivos

4. Fundamentación teórica

5. Presentación de la propuesta. U.D. “Jugamos juntos y organizados a capturar la bandera”

5.1 Presentación de la unidad didáctica

5.2 Planes de lección

6. Conclusiones

7. Bibliografía

# 1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo recoge el estudio y la planificación de una unidad didáctica basada en las estrategias en el juego, concretamente en juegos de persecución e invasión. Está destinada a un grupo de sexto curso de Educación Primaria debido a la complejidad táctica del juego escogido “Capturar la bandera”.

Para llevar a cabo este proyecto, en primer lugar plasmaré una serie de objetivos que pretendo conseguir y cumplir con la realización de este trabajo. Seguidamente, justificaré el tema abordado, para explicar y razonar por qué merece la pena y cuál es el fin a lograr con el desarrollo de la unidad didáctica que se presenta.

Continuamos, con la fundamentación teórica, donde se hará una recopilación de toda la información necesaria para el desarrollo del tema. Teniendo en cuenta los contenidos expuestos con anterioridad se desarrolla el apartado de estructura y planificación del proyecto, donde se justificará, argumentará y contextualizará la Unidad Didáctica y donde aparecerá la propia Unidad Didáctica.

Finalmente, me detendré en unas consideraciones y conclusiones finales para hacer una valoración de lo que me ha aportado la realización de este proyecto, además de valorar la capacidad educativa que tiene este recurso que he diseñado. En el apartado referencias bibliográficas, cito a los autores más relevantes y oportunos para llevar a cabo este Trabajo Fin de Grado.

## 2. JUSTIFICACIÓN

Se ha realizado esta unidad didáctica con el fin de iniciar a los alumnos en el uso de estrategias para que jueguen más organizados. Con esta unidad didáctica se pretende, como señala García Monge (2005) que el alumnado sea capaz de pasar de acciones impulsivas e individualistas a las planificadas, compartidas y reflexivas. Los alumnos deberán elaborar, aplicar y comprobar planes de acción con opciones además de conocer y utilizar diferentes elementos tácticos con los que planificar y analizar o entender la acción.

Como razón personal, me parece de vital importancia destacar la necesidad de una intensiva práctica en el diseño, planificación y reflexión de las herramientas de trabajo que utilizamos los docentes, con más importancia en el área de Educación Física ya que es poco común la utilización de recursos como guías didáctica o los libros de texto. Planificando y diseñando unidades didácticas se proporciona una educación más individualizada y enriquecedora, ya que se adaptan y contextualizan las herramientas didácticas al grupo.

La razón por la que me decanté por la realización de esta unidad didáctica de estrategias viene por un importante previo análisis de un grupo durante mi periodo de prácticas, concretamente era sexto de primaria. Observé que era un grupo con mucha diversidad, donde existía poca cooperación entre ellos. Actuaban individualmente e impulsivamente en la mayoría de los juegos y situaciones que yo había observado. Esto me llevó a plantearme la importancia de una planificación conjunta y en pequeños grupos para fomentar la cooperación y la unión del grupo. Mi propósito es diseñar una unidad didáctica de estrategias en juegos de persecución e invasión, ya que son juegos donde más impulsividad e individualismo había observado, en la que los alumnos consigan llegar a un plan pactado junto a otros y saber reorganizar sus estrategias. Fomentando así la cooperación, planificación, participación y reflexión en el alumnado.

Apoyándonos en lo que dice García Monge (2005), no podemos conformarnos

únicamente con la reflexión de los niños sobre la acción. Esto provoca por una parte que la participación del docente quede anulada. Y por otra en el alumnado no se produce ningún aprendizaje, pues su reflexión quedará limitada a los conocimientos previos que ya posean.

Por lo tanto, cobra un gran sentido el trabajo de estrategias en el juego, donde la función del maestro será aportar conocimientos nuevos, y diferentes opciones a las acciones motrices del alumnado para que ellos puedan reconducirlas hacia un objetivo, produciéndose así un aprendizaje significativo.

### 3. OBJETIVOS

Como futuro docente especialista en Educación Física me planteo unos objetivos de carácter más personal durante el transcurso de este proyecto. Estos hacen referencia a propósitos de mejora y a la intención de adquirir o desarrollar una serie de habilidades. En ellos, pretendo cumplir unos niveles de competencias fundamentales para ejercer una buena labor docente, son tales como:

- Ser capaz de planificar, diseñar y evaluar unidades de trabajo para que los alumnos aboguen por su aprendizaje y no por su entretenimiento, teniendo en cuenta las necesidades educativas del alumnado.
- Construir un recurso eficiente para trabajar las estrategias en el juego motor en la etapa de educación primaria.
- Desarrollar habilidades de autoevaluación de manera crítica que me ayuden a mejorar mi trabajo, para cubrir las necesidades educativas del alumnado.
- Utilizar y poner en práctica los conocimientos aprendidos durante el Grado en Educación Primaria para diseñar, planificar y evaluar recursos educativos.

## 4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Para comenzar debemos tener en cuenta una serie de cuestiones acerca del juego. Encontramos tres dimensiones dentro de este que definen las acciones motrices de los niños dentro de él. García Monge y Rodríguez Navarro (2007) las clasifican como:

- Dimensión estructural.
- Dimensión personal.
- Dimensión cultural.

Por un lado, la concepción de una dimensión cultural dentro del juego considera el juego como un transmisor de valores culturales, donde los jugadores adquieren diferentes procesos y actitudes motrices que cobrarán sentido dentro de su contexto cultural.

Algunas de las acciones motrices que observamos en los juegos, traspasan lo individual y se organizan y codifican convirtiéndose en algo compartido por un grupo o comunidad. Esa estructuración del movimiento permite su reproducción y transmisión y como afirman K.Blanchard y A.Cheska, citado por García Monge (2001, p. 56): “Las actividades motrices reflejan los valores básicos de la sociedad que los acoge y actúan como ritos culturales o transmisores culturales”.

El alumno aprende de la sociedad en la que vive, en palabras de P. Parlebás (1988, p. 114): “Al jugar, el niño hace el aprendizaje de su universo social y testimonia, sin saberlo, la cultura a la que pertenece”.

Por otro lado, la idea de una dimensión personal en el juego, asegura que cada alumno tiene unas motivaciones y una lógica interna del juego propias de su personalidad, y que tanto esto, como la situación en la que se desarrolle el juego afectarán mucho las respuestas motrices del jugador.

Como afirma García Monge (2005):

Dado el estado de implicación total de los niños y niñas que intervienen en el

juego, muestran sus respuestas más arraigadas. Las apetencias afinidades y rechazos son expuestas sin ambages y quedan al descubierto cual radiografía (en ocasiones pensamos que nos permite leer lo más íntimo del pensamiento). Las máscaras culturalmente aprendidas (aunque en las edades de Primaria no estén del todo consolidadas) caen y tanto atracciones como animosidades se ven, de alguna manera, intensificadas. (p.124)

Según García Monge (2005):

El juego motor reglado es un escenario en el que los actores pueden dar salida a lo más íntimo de su personalidad. Surgen en él las conductas más espontáneas y ello provoca individualismo, rechazos conflictos, marginaciones...; Está cargado de símbolos que movilizan emociones, las cuales provocan respuestas impulsivas y descontroladas que, a su vez, son fuente de roces, conflictos y lesiones. (p. 122)

Afirmaba Russel (1970), citado por García Monge y Rodríguez Navarro (2007) que dentro del juego se produce una transformación de la personalidad: “Existe perceptiblemente el sentimiento de “ser otro” que, de acuerdo con la escasa tendencia a la objetivación del niño es vivido como un estado del yo modificado, que llamamos yo del juego”. (p. 229).

Nos encontramos entonces con que en los contextos en los que se desarrolla el juego (clases de educación física, parques, recreos, etc.) imperan entre las acciones de los niños, la impulsividad y la individualidad. Estas realidades son el punto de partida de mi propuesta. Fomentar el trabajo cooperativo y colectivo mediante las estrategias en juegos de persecución e invasión, ya que son el tipo de juegos que predominan en los espacios de recreo y juego, y en los que observe un mayor individualismo e impulsividad.

De acuerdo con las palabras de Devís Devís y Peiró Velert (1992): “La reconceptualización, la transformación y el cambio de ciertas prácticas y valores

también forman parte de nuestra responsabilidad como profesores-as.” (p.143).

Estos dos autores sostienen que el contexto y los problemas del juego son inseparables y los dos se relacionan con su táctica hasta el punto que para resolver los problemas motrices que se dan dentro del juego, será necesario comprender los elementos tácticos básicos: “Por tanto, una enseñanza para la comprensión en los juegos deportivos debe abordar el aprendizaje de los aspectos tácticos”. (Devís Devís y Peiró Velert, 1992, p.148).

La táctica implica un componente intelectual importante. Hay que pensar y no hacer por hacer. García Monge (2005) establece los juegos más adecuados según las edades del alumnado para trabajar estrategias. Estos se clasifican en:

- Primero y segundo curso. Juegos de persecución como la araña.
- Tercero y cuarto curso. Juegos de cancha dividida donde no exista demasiada presión en la acción del jugador como balón prisionero, donde no hay rival.
- Quinto y sexto curso. Juegos de invasión con o sin implemento, añadiendo ataque y defensa como en el juego de la bandera.

Esta clasificación hace que la unidad didáctica presentada en este proyecto este destinada a la tercera etapa de Educación Primaria, concretamente a sexto de Educación Primaria, debido a la complejidad táctica del juego escogido.

El trabajo con estrategias del juego nos da la oportunidad de establecer tiempos y espacios que den lugar a éste análisis por parte del alumnado de sus acciones. Según Devís Devís y Peiró Velert (1992) el trabajo con la táctica permitirá que aparezcan en el aula características del juego y del deporte como: los pensamientos abiertos, la capacidad para responder a nuevas situaciones, la habilidad para reflexionar en acción, la toma de decisiones y la capacidad de imaginación y creatividad.

Tal y como dice Morín (1994): “La estrategia permite, a partir de una decisión inicial, imaginar un cierto número de escenarios para la acción, escenarios que podrían ser modificados según las informaciones que nos lleguen en el curso de la acción y según

los elementos aleatorios que sobrevendrán y perturbarán la acción”. (p. 113)

En palabras de Vaca Escribano (2002), cuándo hablamos de estrategias en el juego motor reglado lo hacemos sobre la intención de que el alumnado actúe en la complejidad de la acción, combatiendo al azar y al hacer por hacer, y tratando de encontrar el mejor resultado.

Hemos comentado anteriormente que entre las formas de actuar del alumnado dentro del juego predominan las acciones individuales e impulsivas y según García Monge (2005) este tipo de acciones dificulta el desarrollo de “jugadores inteligentes”, pues para conseguir una mayor reflexión por parte del alumnado sobre su propia acción y que hagan predicciones de resultados para combatir ese azar, debemos lograr que los alumnos abandonen esta acción impulsiva y la sustituyan por una acción planificada. Del mismo modo una acción compartida sustituirá esas actitudes egocéntricas e individualistas.

Con acción planificada, nos referimos a planificar la acción antes de jugar, para desarrollarla cuándo el juego se esté llevando a cabo. Con acción compartida, hacemos referencia al hecho de actuar junto a otros durante el juego, teniendo en cuenta tanto las acciones propias como las de todos los participantes.

Como señala García Monge (2005):

En esta búsqueda de “jugadores inteligentes” pretendemos atender a la globalidad de la persona abordando los procesos motrices, cognitivos, emocionales, y relacionales; un proceso complejo dado que en cada persona se verifica de una forma diferente pues está condicionado por sus experiencias previas, su seguridad en el grupo, su nivel de madurez y descentración, su capacidad de contener las emociones, el tipo de dinámica de pensamiento que tenga, etc. Esta complejidad plantea continuos retos al docente que debe habilitar fórmulas para ayudar al progreso de cada persona. (p. 832)

De acuerdo a J. Devís (1992), aconseja utilizar grupos reducidos y dinámica de grupos,

a la hora de formar y cambiar grupos, organizarlos y conducirlos durante las clases. Observar el comportamiento de los alumnos y alumnas, su intervención e interrupción del juego para plantear preguntas tácticas del juego u otras cuestiones que puedan aparecer. De esta forma ofrecer un aprendizaje significativo dando importancia a la comprensión del juego.

Los alumnos tienen la libertad de preguntar y plantear nuevas ideas, reunirse para discutir entre ellos las estrategias que quieren llevar a cabo para cumplirlas y comentar otras cuestiones del juego. García Monge (2005) sostiene lo siguiente:

Por otra parte, el resultado de las acciones nos parece importante, y llegará a ser fundamental como indicador de la validez de una estrategia, pero pensamos que primero hay que caminar en otra dirección, aquella que ayude al alumnado a dar un salto madurativo y les lleve a ser capaces de contener los propios impulsos y el deseo de protagonizar para actuar en función del equipo. (p. 534)

Es primordial restar importancia al resultado, otorgando enhorabuenas y refuerzos positivos a aquellos que centren su atención y su reflexión en la acción, para que los alumnos valoren el trabajo cooperativo de planificación y reflexión.

Por lo tanto, será interesante contar en nuestras clases, con una dinámica de trabajo basado en la organización de los alumnos en pequeños grupos de personas.

Entre algunos de los principios de orientación de la práctica en las clases de EF que nos ofrecen Denis Denis y Peiró Velert (1992) encontramos la “pedagogía de los grupos reducidos” y “la dinámica de grupos”, utilizados como medio de reunión para pactar estrategias o plantear algunas cuestiones entre ellos.

García Monge (2005) sostiene que con esta forma de trabajo se da más oportunidades de participación a todos los alumnos, además de que así se disminuye la presión y la dificultad por miedo a la exposición del fallo. Además las tareas realizadas en pequeños grupos son actividades de “trabajo autónomo” refiriéndonos con este a “actividades que se desarrollan en pequeños grupos y en las que el alumnado realiza un trabajo de mayor

calidad de planificación, ensayo y análisis de su acción sin la presencia constante del docente”. (p.612)

En la aplicación de esta unidad didáctica se ha de utilizar una metodología inclusiva basada en la participación de todo el alumnado; donde compartan, reflexionen y haya tiempos de planificación conjunta para que vean nuevas opciones en la acción y en las que el docente pueda intervenir para ir enriqueciendo sus estrategias.

Hay que destacar que esta unidad didáctica se debe desarrollar después de una unidad didáctica de juego bueno, donde los alumnos deben pactar la normativa de este juego para hacer de “Capturar la bandera” un juego que se adapte a las características del grupo, en el que todos tienen oportunidad de participar y progresar, se desarrolle sin conflictos ni riesgos de lesiones y en los espacios adecuados.

La definición que propone García. A (2011) de juego bueno es la siguiente:

Aquél que se construye entre el docente y el alumnado para adaptarse a las características del grupo, a sus intereses y necesidades, así como a los intereses del docente; para lograr un equilibrio en las relaciones; para que todos tengan oportunidad de participar y progresar; que se desarrolle sin conflictos ni riesgos de lesiones; y en los espacios adecuados; mediante la participación de todas y todos en el pacto de sus normas para que éste sea más interesante y adecuado al grupo que lo practicará. (p. 43).

Los núcleos temáticos del juego bueno según García (2011) son:

- Seguridad: El profesor tiene que hacer entender al alumno que cuando surge la lesión o el daño el juego se acaba. Trabajando este tema podemos conseguir que los alumnos vean como algo fundamental del juego el hacerlo sin riesgos, de forma controlada y segura. Para ello habrá que tener en cuenta el acondicionamiento de las zonas de juego para evitar que sean peligrosas, control del movimiento, evitando acciones peligrosas para los demás y para uno mismo y el cuidado de la indumentaria personal.

- **Relaciones:** Este tema se basa en hacer entender a los alumnos que el juego ha de ser equilibrado, es decir que todos y todas puedan participar con las mismas oportunidades, en diferentes roles, sin presión ni reproches, aceptando las diferencias. Al trabajar este tema de juego bueno haremos que se reduzcan las marginaciones, que haya un ambiente respetuoso y de empatía, además de mejorar la colaboración.
- **Intervención personal y Responsabilidad:** Este núcleo temático engloba diferentes aspectos como la aceptación de la derrota y el éxito, la actitud desenfadada y tolerante, la identificación y control de las emociones, la búsqueda de mejora personal y en definitiva intentar jugar mejor entre todos.
- **Normativa:** Este núcleo temático se centra en que los alumnos sean los protagonistas de esas normas, siendo ellos mismos los que decidan la normativa del juego, entre todos los participantes. En definitiva, la realización de la normativa como un pacto colectivo para que después de instaurarlas todos los miembros deberán cumplir.

Me parece importante destacar los aspectos del juego bueno en este proyecto, ya que esta unidad didáctica se debe desarrollar a continuación de haber pactado el juego entre todos, para así adaptarlo a las características del contexto. Además esta metodología estará presente en los planes de lección de la unidad didáctica que se presenta a continuación.

La estructura de los planes de lección ha de ser progresiva, logrando una implicación en los juegos para ir luego reconociendo y utilizando diferentes elementos en gran grupo. Con esta información, poder llegar a trabajar con más oportunidades en grupos más pequeños en los que las acciones que hagan estén previamente planificadas y

consensuadas. Es decir, para la enseñanza-aprendizaje de las estrategias, se necesita tiempo y un trabajo de construcción. “La estructura de funcionamiento de la lección surge del análisis y la reflexión sobre la práctica” (Escribano Vaca, 2005, p.27).

Para la organización de las sesiones hemos decidido basarnos en el esquema que nos ofrece Vaca Escribano (2002), distinguiendo tres momentos importantes:

- Momento de encuentro: Es el momento en el que hacemos referencia a una serie de rutinas al comienzo de las clases, y que independientemente de la sesión que se trabaje siempre se repiten. Reunión para explicar lo que vamos a hacer en la sesión y recordar lo trabajado el día anterior. Explicación más detallada de lo que vamos a hacer hoy y cómo hacerlo.
- Momento de construcción del aprendizaje: Es el momento central, aquí se desarrolla el aprendizaje, por medio de las actividades, tareas, acciones y reflexiones propuestas por el maestro, para la asimilación de los contenidos de la unidad didáctica por parte de los alumnos.
- Momento de despedida: Es el momento de último repaso y reflexión conjunta, del mismo modo que el momento de encuentro, este se caracteriza por una serie de rutinas que se repetirán en todas las sesiones. Aparecerán aspectos como: la recogida del material, aseo, comentarios reflexivos acerca del desarrollo de la clase y repaso del trabajo realizado, entrega de material de trabajo si corresponde, y previsiones para el próximo día cuándo sea necesario.

Con todo esto, mi propósito es conseguir una herramienta lógica y adaptada al contexto que logre un aprendizaje significativo de los contenidos de las estrategias en el juego. Algo que personalmente considero muy importante para el desarrollo del alumnado y para el desarrollo profesional como futuro docente especialista en Educación Física.

# 5. PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA

## 5.1 Presentación de la unidad didáctica

### **U.D. Jugamos juntos y organizados a capturar la bandera**

#### **Introducción**

Esta unidad didáctica consiste en la planificación y desarrollo de estrategias en juegos de invasión y persecución, concretamente en el juego “Capturar la bandera”. El objetivo principal de este proyecto es conseguir que los alumnos sean capaces de planificar la acción antes de llevarla a cabo. Tan importante es que sepan planificar antes de actuar como lo es que sepan analizar la acción. Para ello se propone unos momentos de planificación, de acción y reflexión. Mediante esta unidad se pretende que el alumnado abandone su participación individualista y descontrolada por una colectiva y pactada.

El juego escogido para desarrollar este trabajo de estrategias es un juego de persecución e invasión, concretamente “Capturar la bandera”. Este tipo de juegos son patentes en los espacios de recreo y juego, donde destaca el individualismo y la impulsividad. Esta unidad didáctica está diseñada para sexto curso, ya que el juego “Capturar la bandera” tiene una importante complejidad táctica y estratégica.

En la primera sesión utilizaremos una situación de dos contra uno para ocupar un espacio, para ir introduciendo a los alumnos en el pensamiento estratégico. En las siguientes sesiones se planificarán y desarrollarán estrategias en el juego “Capturar la bandera”, juego donde el pensamiento estratégico es más complejo.

Hay que comentar que esta unidad didáctica se debe desarrollar después de una unidad didáctica de juego bueno, donde los alumnos deben pactar la normativa de este juego para hacer de “Capturar la bandera” un juego que se adapte a las características del grupo, en el que todos tienen oportunidad de participar y progresar, se desarrolle sin conflictos ni riesgos de lesiones y en los espacios adecuados.

## **Localización**

Basándonos en el REAL DECRETO 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León, los contenidos de esta unidad didáctica pertenecen al Bloque 4: Juegos y actividades deportivas. Hay que comentar que las unidades didácticas, y concretamente en Educación Física no solo contienen contenidos específicos de cada bloque, sino que también se encuentran contenidos transversales que pueden pertenecer a otros bloques. Dicho esto he tratado de justificar y fundamentar esta unidad didáctica y por eso he seleccionado de dicha ley los siguientes contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje para el sexto curso de Educación Primaria.

## **Contenidos**

### **Bloque 4: Juegos y actividades deportivas**

- Iniciación al deporte adaptado al espacio, al tiempo y los recursos: juegos deportivos, convencionales y recreativos adaptados.
- Uso adecuado y creativo de estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación- oposición.
- Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio.
- Aprecio del juego y las actividades deportivas como medio de disfrute, de relación y de empleo satisfactorio del tiempo de ocio.

## **Criterios de evaluación**

### **Bloque 4: Juegos y actividades deportivas**

- Resolver retos tácticos elementales propios del juego y de actividades físicas, con o sin oposición, aplicando principios y reglas para resolver las situaciones motrices, actuando de forma individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en juegos y actividades.

-Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo.

### **Estándares de aprendizaje**

#### **Bloque 4: Juegos y actividades deportivas**

-Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.

-Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio- temporales.

-Distingue y maneja en juegos y deportes individuales y colectivos estrategias de cooperación, oposición y cooperación- oposición.

-Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad, creatividad.

-Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones con deportividad.

### **Objetivos**

Siendo coherente con los contenidos se han seleccionado los siguientes objetivos:

- Pasar de la acción individualista a la colectiva en los juegos de persecución e invasión.
- Pasar de la acción impulsiva a la acción planificada y controlada en los juegos de persecución e invasión.
- Elaborar estrategias de ataque y defensa en equipo con otros compañeros.
- Identificar diferentes roles a realizar dentro del juego.
- Aceptar dentro de una estrategia el rol propio, asignado por el pacto del equipo.
- Cumplir lo pactado con el resto de compañeros, al margen del resultado.
- Aceptar y respetar al resto de compañeros y sus propuestas.

- Desempeñar los roles de jugador, observador, y evaluador dentro del aula.
- Jugar de forma segura y respetando a los demás jugadores.

## **Contenidos**

Tratando de orientar de una manera más directa el proceso educativo y facilitar su realización se han concretado estos contenidos:

- Elaboración de estrategias en pequeños grupos, tanto de ataque como de defensa.
- Trabajo en equipo especificando los roles de cada jugador, la distribución del espacio y las técnicas a utilizar.
- Conocimiento de conceptos referentes al tema cómo: estrategia, abrir espacios, defensa individualizada, defensa en zona, bloqueo, finta, engaño, cebo.
- Diferentes roles a desempeñar: jugador, observador, evaluador.
- Diferentes roles a desempeñar dentro del juego:
  - De ataque: el que abre huecos en la defensa, el que coge la bandera, el cebo.
  - De defensa: el que sale a presionar, el que guarda la bandera, el que defiende en zona, el que defiende individualmente.

## **Metodología**

Para esta unidad didáctica vamos a utilizar una metodología participativa e inclusiva, donde el alumnado sea el que diseñe las estrategias, en pequeños grupos, para fomentar las relaciones interpersonales del grupo.

En estas sesiones utilizaremos tres momentos importantes:

- Momento de encuentro: donde explicaremos el contenido y funcionamiento de la sesión.

- Momento de construcción del aprendizaje: donde se desarrolla la acción y planificación por parte del alumnado.
- Momento de despedida: donde el alumnado reflexiona y opina sobre lo acontecido en la sesión.

La dinámica a seguir en esta unidad didáctica se puede resumir en varios aspectos:

- Se presenta la unidad didáctica al alumnado además de los objetivos y aspectos a conseguir.
- Combinar tiempos de planificación, participación y reflexión.
- Trabajar con grupos pequeños para pactar formas de actuar.
- Dejar tiempos para que cada uno pueda elaborar su propia estrategia y pueda desempeñar el rol de entrenador.

Para el desarrollo de las sesiones se utilizarán fichas de planificación tanto de ataque como defensa, además de fichas de observación, donde el alumnado reflejará la estrategia llevada a cabo por sus compañeros y observaciones que ellos creen convenientes. Además de una ficha de evaluación donde aparecen los criterios de evaluación para que el docente pueda evaluar la implicación del alumnado.

### **Evaluación**

La evaluación se realizará mediante la observación de las clases y una ficha donde aparecen los siguientes criterios de evaluación:

- Trabaja en equipo con sus compañeros en la elaboración de estrategias aportando propuestas.
- Se mantiene fiel a la acción pactada por el grupo y acepta su función dentro de ella aunque esta salga mal.
- Sabe identificar las causas en el fallo de una estrategia y corregirlas después.
- Respeta las propuestas de sus compañeros.

- Juega de forma segura respetando a sus compañeros.
- Identifica los diferentes roles que puede desempeñar dentro del juego (tanto en ataque cómo en defensa).
- Realiza adecuadamente las labores de jugador, observador, y evaluador.

## **Recursos a utilizar**

Los recursos son las herramientas que nos ayudan a desempeñar de forma más concreta y eficiente la labor educativa. También facilita el aprendizaje del alumnado, haciéndolo consciente y significativo. Estos recursos centran la tarea de los alumnos, provocando que la comprensión por parte de estos sea más directa.

En este apartado podemos encontrar recursos como fichas de trabajo, fichas de observación y fichas de evaluación, además del uso de materiales concretos, concretamente la pizarra.

### **Fichas**

Las fichas son un recurso que utilizamos para centrar la atención del alumno en los aspectos que nos interese trabajar. Estas fichas son 3:

Fichas de trabajo: Hay dos tipos, una ficha de estrategia defensiva y otra ficha de estrategia de ataque. En estas fichas deberán plasmar la estrategia realizada además de comentar el rol que han tenido y como ha sido el resultado.

**ESTRATEGIA DEFENSIVA**

Nombres: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

¿Cuál ha sido tu papel en la estrategia?

¿Ha salido bien o mal? ¿Por qué?

**ESTRATEGIA DE ATAQUE**

Nombres: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

¿Cuál ha sido tu papel en la estrategia?

¿Ha salido bien o mal? ¿Por qué?

- Fichas de observación: Una ficha donde el grupo que hace de observador deberá intentar dibujar la estrategia que sus compañeros han realizado además de comentar observaciones que ellos creen convenientes.

**FICHAS DE OBSERVACIÓN**

Nombres: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

Describe la estrategia que tus compañeros han realizado:

¿Ha salido bien o mal? ¿Por qué?

Observaciones que quieras hacer al grupo:

- Ficha de evaluación: Ficha que facilita la labor del docente a la hora de evaluar el proceso educativo. En ella aparecen los criterios de evaluación de esta unidad didáctica.

## FICHAS DE EVALUACIÓN

Criterios	Trabaja en equipo con sus compañeros en la elaboración de estrategias aportando propuestas.	Se mantiene fiel a la acción pactada por el grupo y acepta su función dentro de ella aunque esta sufra mal.	Sabe identificar las causas en el fallo de una estrategia y corregirlas después.	Respeto las propuestas de sus compañeros y juega de forma segura respetando a sus compañeros.	Identifica los diferentes roles que puede desempeñar dentro del juego.	Realiza adecuadamente las labores de jugador, observador, y evaluador.
Nombre						

La calificación de cada criterio será de 0 a 3, siendo 0 no superado, 1 necesita mejorar, 2 bien, 3 perfecto.

## **Pizarra**

Este elemento es muy importante en esta unidad didáctica. En ella anotaremos tanto el título de la unidad como los aspectos más importantes, además de las reflexiones y observaciones que se vayan haciendo a lo largo de ella. Esto ayuda a los alumnos a comprender el fin y los contenidos específicos de cada una de las sesiones y actividades que realicen.

Además en la pizarra aparecerá lo trabajado en sesiones anteriores para facilitar la conexión, por parte del alumnado, con lo trabajado anteriormente y contextualizar el aprendizaje haciéndolo significativo.

## **5.2 Planes de lección**

### **Lección 1**

#### **Momento de encuentro**

Presentar al alumnado lo que se va a realizar en esta unidad didáctica y concretamente en esta sesión. Reunir al grupo frente a la pizarra y escribir el título de la unidad, y los objetivos que queremos alcanzar:

“Jugamos juntos y organizados a capturar la bandera”

- Pactar formas de actuar con los compañeros.
- Desempeñar diferentes roles en el juego.
- Ser fieles a la jugada pactada.

Explicar a los alumnos que la unidad didáctica es de estrategias, comentando que antes de jugar debemos pactar con nuestros compañeros como vamos a hacerlo, sin dejarnos

llevar por impulsos. Comentar que en esta sesión se trabajara en pequeños grupos y en pequeños espacios para luego aplicarlo al juego en concreto.

Para esta primera sesión el alumnado tiene que planificar estrategias para ocupar un espacio en una situación de dos atacantes contra un defensor. Para ello organizaremos grupos de tres personas, y en cada situación habrá dos grupos. Un grupo pone en práctica su estrategia y el otro grupo evalúa si se lleva a cabo esa planificación.

Los alumnos realizarán un calentamiento articular donde pondrán en marcha todas las articulaciones de su cuerpo para evitar lesiones. Después realizaran un juego de calentamiento motor, pueden ser juegos con objeto como “Pelota sentada” o “Balón prisionero”, o juegos sin objeto como el “Pilla-pilla” o “Araña”.

### **Momento de construcción del aprendizaje**

Después del calentamiento los alumnos se colocan en los grupos previamente organizados y se ponen a planificar estrategias. Aquí el papel docente es de guía y ayuda para cualquier problema que surja en las planificaciones del alumnado. El docente se dedica a observar como el alumnado reflexiona, planifica y decide de forma colectiva. Es una sesión muy importante para observar cómo se producen las relaciones interpersonales y así poder actuar de manera efectiva en las siguientes sesiones.

Los alumnos, una vez con sus estrategias planificadas, las ponen en práctica mientras otro grupo evalúa si su planificación se ha desarrollado correctamente. Los grupos van rotando para que interactúe todo el alumnado.

### **Momento de despedida**

Para despedir la sesión, el alumnado se sienta en círculo y reflexiona en conjunto sobre lo trabajado en la sesión. El docente expone diferentes problemas que haya visto durante el desarrollo de la sesión y el alumnado opina, reflexiona y propone como mejorar o solucionar estas situaciones. Es importante que el propio alumnado exponga problemas o situaciones que propicien esa reflexión.

## **Lección 2**

### **Momento de encuentro**

Presentar al alumnado lo que se va a realizar en esta sesión. En la pizarra exponer el título de la UD, algunos conceptos destacados de la sesión anterior y una pequeña lista de aspectos que se trataran en esta sesión.

“Jugamos juntos y organizados a capturar la bandera”

- Planificar estrategias con los compañeros.
- Defensa individualizada.
- Defensa en zona.

Es importante comentar entre todos lo realizado en la sesión anterior, además de los problemas, soluciones y reflexiones que se plantearon.

Para esta sesión los alumnos planificarán y pondrán en práctica estrategias defensivas en el juego “Capturar la bandera”, que se pactó en la unidad didáctica previa para crear un juego bueno. Para ello los alumnos deben manejar los conceptos “defensa en zona” y “defensa individualizada”.

Los alumnos realizaran un calentamiento articular donde pondrán en marcha todas las articulaciones de su cuerpo para evitar lesiones. Después realizaran un juego de calentamiento motor, pueden ser juegos con objeto como “Pelota sentada” o “Balón prisionero”, o juegos sin objeto como el “Pilla-pilla” o “Araña”.

### **Momento de construcción del aprendizaje**

Después del calentamiento los alumnos jugaran un rato a “Capturar la bandera” para tomar contacto con el juego y recordar la normativa pactada por el grupo.

A continuación, se divide la clase en tres grupos. Los grupos reflexionarán y planificarán de manera colectiva para diseñar una estrategia de defensa.

El docente deberá observar cómo el alumnado reflexiona, planifica y decide de forma colectiva, para después comentar y reflexionar sobre posibles problemas o situaciones con el grupo entero. Además el docente debe de observar cómo se producen las relaciones entre compañeros para fomentar la inclusión y total participación con la formación de los grupos en las siguientes sesiones.

Los alumnos ponen en práctica sus estrategias teniendo en cuenta que deben cumplir lo pactado en el grupo. Un grupo hará de atacantes, otro de defensas y otro de observadores. Los grupos irán rotando para que todos los participantes pasen por las tres fases. Todos los grupos rellenarán dos fichas. Una de planificación defensiva y otra de observación, donde los alumnos tendrán que describir la estrategia que sigue el grupo encargado de poner en práctica su planificación mientras ellos ocupan el lugar de observadores. Estas fichas se incorporan en el cuaderno del alumno, instrumento que proporciona una autonomía al alumno y nos sirve de evaluación.

### **Momento de despedida**

Para despedir la sesión, el alumnado se sienta en círculo y reflexiona en conjunto sobre lo trabajado en la sesión. Los grupos deben exponer sus opiniones sobre las diferentes estrategias que han evaluado y a su vez deben escuchar las opiniones de los demás grupos. Además el docente expone diferentes problemas que haya visto durante el desarrollo de la sesión y el alumnado opina, reflexiona y propone como mejorar o solucionar estas situaciones.

## **Lección 3**

### **Momento de encuentro**

Presentar al alumnado lo que se va a realizar en esta sesión. En la pizarra exponer el título de la UD, algunos conceptos destacados de la sesión anterior y una pequeña lista de aspectos que se tratarán en esta sesión.

“Jugamos juntos y organizados a capturar la bandera”

- Planificar estrategias con los compañeros.
- Abrir huecos en la defensa.
- El bloqueo.
- Las fintas.
- El cebo.

Es importante comentar entre todos lo realizado en la sesión anterior, además de los problemas, soluciones y reflexiones que se plantearon.

Para esta sesión los alumnos planificarán y pondrán en práctica estrategias de ataque en el juego “Capturar la bandera”, que se pactó en la unidad didáctica previa para crear un juego bueno. Para ello los alumnos deben manejar los conceptos y aspectos expuestos en la pizarra.

Los alumnos realizaran un calentamiento articular donde pondrán en marcha todas las articulaciones de su cuerpo para evitar lesiones. Después realizaran un juego de calentamiento motor, pueden ser juegos con objeto como “Pelota sentada” o “Balón prisionero”, o juegos sin objeto como el “Pilla-pilla” o “Araña”.

### **Momento de construcción del aprendizaje**

Después del calentamiento se divide a la clase en tres grupos. Los grupos reflexionarán y planificarán de manera colectiva para diseñar una estrategia de ataque.

El docente deberá observar cómo el alumnado reflexiona, planifica y decide de forma colectiva, para después comentar y reflexionar sobre posibles problemas o situaciones con el grupo entero. Además el docente debe de observar cómo se producen las relaciones entre compañeros para fomentar la inclusión y total participación con la formación de los grupos en las siguientes sesiones.

Los alumnos ponen en práctica sus estrategias teniendo en cuenta que deben cumplir lo pactado en el grupo. Un grupo hará de atacantes, otro de defensas y otro de

observadores. Los grupos irán rotando para que todos los participantes pasen por las tres fases. Todos los grupos rellenarán dos fichas. Una de planificación de ataque y otra de observación, donde los alumnos tendrán que describir la estrategia que sigue el grupo encargado de poner en práctica su planificación mientras ellos ocupan el lugar de observadores.

### **Momento de despedida**

Para despedir la sesión, el alumnado se sienta en círculo y reflexiona en conjunto sobre lo trabajado en la sesión. Los grupos deben exponer sus opiniones sobre las diferentes estrategias que han evaluado y a su vez deben escuchar las opiniones de los demás grupos. Además el docente expone diferentes problemas que haya visto durante el desarrollo de la sesión y el alumnado opina, reflexiona y propone como mejorar o solucionar estas situaciones.

## **Lección 4**

### **Momento de encuentro**

Presentar al alumnado lo que se va a realizar en esta sesión. En la pizarra exponer el título de la UD, algunos conceptos destacados de la sesión anterior y una pequeña lista de aspectos que se tratarán en esta sesión.

“Jugamos juntos y organizados a capturar la bandera”

- Planificar estrategias con los compañeros.
- Conocer los roles del jugador en defensa y en ataque.
- Saber cuál es la forma de actuar en cada rol.

Es importante comentar entre todos lo realizado en la sesión anterior, además de los problemas, soluciones y reflexiones que se plantearon.

Para esta sesión los alumnos planificarán y pondrán en práctica una estrategia completa,

con roles defensivos y roles atacantes, en el juego “Capturar la bandera”. Es importante que en esta sesión vayan cambiando los roles y el papel dentro de la estrategia, para que todos los alumnos pasen por todos los lugares acción y así entender y conocer la forma de actuar en cada uno de los roles.

Los alumnos realizarán un calentamiento articular donde pondrán en marcha todas las articulaciones de su cuerpo para evitar lesiones. Después realizarán un juego de calentamiento motor, pueden ser juegos con objeto como “Pelota sentada” o “Balón prisionero”, o juegos sin objeto como el “Pilla-pilla” o “Araña”.

### **Momento de construcción del aprendizaje**

Después del calentamiento se divide a la clase en tres grupos. Los grupos reflexionarán y planificarán de manera colectiva para diseñar una estrategia completa e integrada para el juego “Capturar la bandera”.

El docente deberá observar cómo el alumnado reflexiona, planifica y decide de forma colectiva, para después comentar y reflexionar sobre posibles problemas o situaciones con el grupo entero. En esta sesión es importante el trabajo previo de observación del docente para fomentar que desempeñen diferentes roles a los que acostumbran o donde su personalidad no encaja.

Los alumnos ponen en práctica sus estrategias teniendo en cuenta que deben cumplir lo pactado en el grupo. Un grupo hará de atacantes, otro de defensas y otro de observadores. Los grupos irán rotando para que todos los participantes pasen por las tres fases. Todos los grupos rellenarán dos fichas. Una de planificación y otra de observación, donde los alumnos tendrán que describir la estrategia que sigue el grupo encargado de poner en práctica su planificación mientras ellos ocupan el lugar de observadores.

### **Momento de despedida**

Para despedir la sesión, el alumnado se sienta en círculo y reflexiona en conjunto sobre

lo trabajado en la sesión. Los grupos deben exponer sus opiniones sobre las diferentes estrategias que han evaluado y a su vez deben escuchar las opiniones de los demás grupos. Además el docente y el alumnado exponen diferentes problemas que haya visto durante el desarrollo de la sesión y el alumnado opina, reflexiona y propone como mejorar o solucionar estas situaciones.

## 6. CONCLUSIONES

Para concluir este proyecto me gustaría destacar unas conclusiones orientadas al ámbito docente y profesional. Hay determinadas competencias que todo maestro de Educación Primaria debe dominar antes de comenzar con la tarea de enfrentarse ante un grupo de alumnos con afán de educar.

Entre todas estas competencias se encuentra la capacidad de desarrollar unidades didácticas centradas en un tema concreto, organizando todos los contenidos y objetivos previstos a alcanzar con esta. Diseñando cada una de las sesiones y todas sus actividades, justificando estas dentro de la temática de la unidad. Estas, por supuesto, deben estar adaptadas al grupo, como hemos comentado en el apartado de la Fundamentación teórica, el maestro debe velar porque todas ellas atiendan a cada uno de los alumnos en sus necesidades y capacidades personales.

Es importante dominar esta competencia pues en esta profesión nos vamos a encontrar con que no existen fórmulas fijas que nos ayuden con la tarea de formar al alumnado, y nuestro día a día estará plagado de programaciones, puesta en práctica, análisis y replanteamientos. Una actividad, una sesión, o incluso una unidad didáctica que se desarrolla con tremendo éxito en un grupo de alumnos, puede resultar un desastre en otro grupo de alumnos.

En este trabajo se ofrece una unidad didáctica para el área de Educación Física centrada en el tema de estrategias en el juego, concretamente en un juego de persecución-invasión con un gran componente táctico como es “Capturar la bandera”. Gracias a todo el trabajo de investigación desarrollado previamente, estudiando a algunos de los expertos en este tema, y analizando a los espacios de juego durante mi periodo de prácticas, he podido desarrollar un recurso con gran capacidad educativa. Hay que resaltar que cada contexto educativo, cada grupo, es diferente y por lo tanto hay que adaptar nuestra forma de dar clase y la planificación de las clases, para buscar un desarrollo cognitivo y una comprensión que les proporcione un aprendizaje significativo

en su vida real.

Otra competencia importante para un docente es la observación. Observé que los juegos de persecución y los de invasión son un tipo de juegos que predomina en los espacios de recreo y en sus ratos libres. En estos juegos destacan la impulsividad y el individualismo. Gracias a esta observación diseñé este recurso para que se obtenga un aprendizaje significativo y que pudiera cambiar la forma de actuar en sus vidas y en sus espacios de juego libre.

Es importante destacar la labor docente para el desarrollo del tema, haciendo presencia en las acciones del alumnado. Tal y como dice García Monge (2005):

Identificando los elementos que utilizan; ayudando a que vean situaciones en el juego; haciendo preguntas sobre su acción; haciendo intervenciones personales durante el juego, felicitando actuaciones; aportando nuevos retos para que el alumnado se mantenga interesado; ajustando el lenguaje a las necesidades de cada alumno; recordando y resumiendo los elementos tácticos que van trabajando, etc...

En palabras de García Monge (2005): “La emoción que provoca el juego pone al cuerpo en un riesgo de lesión constante. Es por ello que consideramos que el docente debe ayudar a calmar la acción, a que ésta sea más consciente e intencionada con el fin de reducir esta peligrosidad.” (p. 123)

Para concluir, en mi opinión presento en este proyecto una Unidad Didáctica que es una excelente herramienta para llevarla a cabo en un aula. Quizás mi opinión esté nublada por la subjetividad, pero espero que el lector sepa valorar el esfuerzo realizado a lo largo de todas estas páginas. El trabajo de investigación realizado, indagando en numerosos estudios de expertos en el tema, avala la planificación del proyecto. Por supuesto, lo único que podrá justificar la validez de esta Unidad Didáctica será la puesta en práctica. Es cierto que como hemos expuesto anteriormente un mismo proyecto puede tener resultados muy dispares dependiendo del contexto en el que se desarrolle. Sin embargo,

me atrevo a decir que este proyecto es muy adaptable a distintas situaciones, pues cuenta con numerosos recursos y dinámicas de trabajo que atienden las necesidades educativas de cada alumno.

## 7. BIBLIOGRAFÍA

- BLANCHARD, K. y CHESCA, A. (1986): “Antropología del deporte” Bellaterra, Barcelona.
- BORES CALLE, N; VACA ESCRIBANO, M.; SAGÜILLO, M.; BARBERO, J.; GARCÍA, J.; MIGUEL, A.; MARTÍNEZ, L.; “La lección de Educación Física en el Tratamiento Pedagógico de lo Corporal”, Inde, Barcelona, 2005.
- DEVÍS DEVÍS, J. y PEIRÓ VELERT, C. (1992): “Nuevas perspectivas curriculares en Educación Física: la salud y los juegos modificados”, Inde, Barcelona.
- GARCÍA, A., (2011). Construyendo una lógica educativa en los juegos en Educación Física escolar: “El juego bueno”. En Revista Ágora para la Educación Física y el Deporte Nº13. Universidad de Valladolid, págs. 35-54.
- GARCÍA MONGE, A. (2005) Desarrollo curricular del juego en educación física escolar: estudio de casos en el 2º ciclo de Educación Primaria. Universidad de Valladolid.
- GARCÍA MONGE, A. “Juego motor reglado y transmisión de valores culturales”, Ágora para la EF y el Deporte, nº1. 2001.
- MORIN, E. “Introducción al pensamiento complejo”, Gedisa, Barcelona, 1994.
- PARLEBAS, P. (1988): “Elementos de sociología del deporte”. UNISPORT, Málaga.
- VACA ESCRIBANO, M. (2001) El ámbito corporal en la Educación Primaria, una propuesta curricular para el curso 2001-2002. Ágora para la Educación Física y el Deporte, nº1.
- VACA ESCRIBANO, M. y SAGÜILLO RODRÍGUEZ, M. (2009) El tablero en las lecciones de Educación Física Escolar. Su contribución al aprendizaje. Revista Educación Física y Deporte, nº28.

- VACA ESCRIBANO, M.J. “Relatos y reflexiones sobre el tratamiento pedagógico de lo corporal en la Educación Primaria”, Asociación Cultural “Cuerpo, Educación y Motricidad”, Escuela Universitaria de Educación de Palencia. 2002.