

**“PROPUESTA CURRICULAR PARA LA  
ENSEÑANZA DE JUEGOS DE ESTRATEGIA”**

**TRABAJO DE FIN DE GRADO:**



---

**Universidad de Valladolid**

Autor: Andrés Bless Sastre

Tutor: Antonio Fraile Aranda

Grado en Educación Primaria

Mención Educación Física

Universidad de Valladolid, 2020

ÍNDICE	2
RESUMEN Y PALABRAS CLAVE	3
ABSTRACT AND KEY WORDS	3
INTRODUCCIÓN	4
COMPETENCIAS	6
JUSTIFICACIÓN	8
1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	9
2. METODOLOGÍA	24
3. RESULTADOS	28
4. DISCUSIÓN	40
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES FINALES	44
6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	46
ANEXOS/APÉNDICE	49
<b>Anexo 1:</b> Ficha conocimientos previos atrapar la bandera	49
<b>Anexo 2:</b> Ficha mejora pensamiento táctico	52
<b>Anexo 3:</b> Ejemplos fichas	55
<b>Anexo 4:</b> Observaciones externas y relatos	56
<b>Anexo 5:</b> Ficha actividades extraescolares	77
<b>Anexo 6:</b> Unidad didáctica	78



## RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

Desarrollar el pensamiento táctico en los centros escolares de Educación Primaria implica fomentar un progreso en la educación integral del alumnado, ya que con estos conocimientos los alumnos aprenden a organizar los recursos disponibles y a focalizar la atención en los estímulos adecuados. Además, la metodología ayuda a potenciar el trabajo en equipo, el asertividad y el respeto entre los miembros del grupo.

Con este trabajo, se quiere ofrecer un análisis del desarrollo de una propuesta educativa de juegos de invasión con cooperación- oposición llevada a cabo en un alumnado de Educación Primaria dentro de un centro escolar.

Palabras clave: *pensamiento táctico, juegos cooperación-oposición, Educación Física escolar.*

## ABSTRACT AND KEY WORDS

Developing tactical thinking in primary education schools implies promoting progress in the comprehensive education of students since with this knowledge students learn to organize the available resources and focus attention on the appropriate stimuli. Besides, the methodology helps to promote teamwork, assertiveness, and respect among group members.

With this work, we want to offer an analysis of the development of an educational proposal of invasion games with cooperation-opposition carried out on a Primary Education student within a school.

Key words: tactical thinking, cooperation-opposition games, School Physical Education.

## INTRODUCCIÓN

Actualmente, se padece a nivel mundial un grave problema entre los jóvenes, pero más acuciante en nuestro país, que es el sedentarismo (Ambroa de Frutos, 2016). La OMS viene calificando como pandemia a los crecientes niveles de sedentarismo, así como el sustancial riesgo de enfermedades asociado. Para contrarrestar esta realidad, diferentes organismos internacionales como la UNESCO (2015) han tomado cartas en el asunto redactando un documento, donde se destaca la necesidad de destinar 2 o 3 horas semanales de Educación Física (EF), dentro de los currículos escolares (sin contar en este computo el tiempo de desplazamiento, de cambio de vestuario y la higiene).

El parlamento Europeo, por su parte, publica un informe sobre la función del Deporte en la Educación (2007), donde insta a los gobiernos involucrados a implantar la obligatoriedad de por lo menos tres horas a la semana, siendo recomendable realizar actividad física todos los días. Estos y en otros documentos oficiales de diferente prestigio, se expone que la EF escolar es esencial en el desarrollo del niño y fundamental para paliar los efectos del sedentarismo, a lo que parece empujar la vida moderna actual. Sin embargo, España está entre los países europeos que menos consideración lectiva le da en sus centros educativos a esta disciplina, según indica la Agencia Ejecutiva en el ámbito Educativo: La Educación Física y el deporte en los centros escolares de Europa:

“En Educación Secundaria el porcentaje mínimo de horas lectivas recomendadas generalmente se sitúa entre el 6% y el 8% del total de horas lectivas en la mayoría de los países. Francia destaca con un 14% del total de horas lectivas asignadas a la EF, mientras que en España, Malta y Turquía la proporción correspondiente es solo de un 3% a un 4%”. (Eurydice España, 2013: 32).

En el actual plan educativo se hace patente un escaso número de horas para la asignatura de Educación Física (2 horas semanales), lo cual dificulta poner en práctica la cantidad de objetivos a impartir en el transcurso de un año lectivo y menos si se quieren enseñar de manera eficiente. Una posible propuesta es elaborar la programación general anual en torno a diferentes deportes, con patrones motrices en común. Esto facilitaría que los alumnos consigan una mejor adaptación, una mejor asimilación de las normas, así como una mayor transferencia para desarrollar el pensamiento táctico.

El pensamiento táctico es esencial para que el alumnado lo puedan desarrollar y emplear en todas y cada una de las áreas educativas, a lo largo de su vida, como una capacidad cognitiva superior y de carácter transversal. También representa un área de desarrollo a tener en cuenta en la etapa de Primaria, ya que el contexto táctico del juego influirá en el rendimiento y evolución de las partes jugadas de la sesión (Gutiérrez Díaz del Campo, 2008). Este aspecto educativo también tiene su presencia dentro del currículo como para justificar su presencia. En el DECRETO 26/2016, de 21 de julio, se establece el currículo y se regula su implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León. Así en los bloques 3 y 4, se recoge una gran

## “Propuesta curricular para la enseñanza de juegos de estrategia”

sincronización entre lo que esta propuesta educativa puede ofrecer y lo que demanda el currículo de Educación Primaria.

Así pues, en el presente trabajo se pretende elaborar una propuesta didáctica a partir del objetivo de desarrollar el pensamiento táctico en alumnos de Educación Primaria. Para ello, se tendrán en cuenta los resultados que se producen al materializar un plan de acción basado en este tipo de contenidos en un centro escolar y analizar qué factores considerar o cambiar para ser transferido a cualquier otro contexto educativo.

Esta propuesta didáctica está pensada para cumplir lo que se requiere en el bloque 3 (Habilidades motrices) y el bloque 4 (Juegos y actividades deportivas). Desde ahí, con algunas modificaciones, también atender a otros bloques, como parte de una rutina que pueda transcurrir gran parte del curso (mínimo dos trimestres).

Respecto a cómo se va a organizar el documento, primero se procede a la justificación de este trabajo, exponiendo la importancia de su finalidad. Seguidamente se definen los objetivos a conseguir, detallando los instrumentos que se utilizaron para evaluar su consecución. Después, se identifica la investigación de este trabajo a partir de diversos autores, desde el concepto más general (como puede ser el concepto de juego) al más específico (el juego de cooperación y oposición y el pensamiento táctico).

En el siguiente apartado se menciona la metodología para conseguir los resultados, señalando el contexto del estudio, los objetivos, los instrumentos para la recogida de los datos y su proceso de análisis. Finalizado este apartado, se presentan los resultados del estudio y su discusión, las conclusiones del estudio y las recomendaciones para futuras puestas en práctica en contextos similares y/o distintos. Por último, en los dos siguientes apartados se muestran las fuentes consultadas, los autores mencionados, las investigaciones en las que se apoya este documento y algunos materiales de apoyo. En este último apartado, se presentan las limitaciones o alternativas del estudio.

## COMPETENCIAS

Con el presente trabajo busco reflejar que tengo adquiridas las competencias de carácter general estipuladas en el Real Decreto 1393/2007 por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias y por el que figuran las competencias establecidas para otorgar el grado de maestro en educación primaria. En él, se reflejan seis competencias generales y entre ellas, en este trabajo de fin de grado las he tratado de la siguiente manera:

1. Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio –la Educación- que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

Este punto se ha puesto de manifiesto al seleccionar la información dentro de infinidad de artículos relacionados con el tema del pensamiento táctico en etapa escolar, que forman un campo de investigación bastante amplio. He tenido que leer, analizar, comprender y filtrar aquellos documentos que más afines eran a la temática de mi trabajo en cuanto a edad de los participantes y contexto en el que se desarrolla.

2. Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio –la Educación-. Esta competencia se concretará en el desarrollo de habilidades que formen a la persona titulada para: Ser capaz de reconocer, planificar, llevar a cabo y valorar buenas prácticas de enseñanza-aprendizaje.

Al estar mi trabajo de Fin de Grado enlazado con una Unidades Didácticas que realicé durante mi estancia de mis centros de prácticas me veo en la capacidad de afirmar que he tenido una amplia experiencia en el desarrollo de prácticas docentes y aprender de las buenas prácticas observables de mis tutores y demás profesionales del centro. Aparte, también he podido mejorar estas habilidades impartidas en la facultad para ser un buen docente en actividades fuera del ámbito educativo como puede ser mi experiencia laboral como Monitor de Ocio y Tiempo Libre

3. Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos esenciales (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas esenciales de índole social, científica o ética.

Durante la elaboración del TFG, he dado una gran importancia a la recogida de datos, empleando la mayor variedad posible de instrumentos a mí alcance. Posteriormente, tuve que filtrar aquellos que me servían para dar pie a un debate o reflexión sobre los resultados que reflejaban.

## “Propuesta curricular para la enseñanza de juegos de estrategia”

4. Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a una población de especialistas como no especialistas.

La adquisición de este punto se puede comprobar en la elaboración de los materiales didácticos empleados para reforzar las directrices y/o dinámicas que he llevado a cabo tanto en las prácticas, como en los numerosos trabajos y exposiciones que se me han solicitado en la Facultad de Educación y Trabajo Social, que servían para fortalecer este punto. La idea de transmitir información tanto a gente especializada en el asunto como a la que no cobra una importancia esencial en nuestro desempeño laboral, puesto que favorece una educación de calidad el saber cómo llegar a nuestros alumnos e incentiva la investigación educativa.

5. Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Durante el transcurso del Grado, y que se pone de manifiesto en la elaboración del presente documento, he partido de una cierta inexperiencia en el ámbito que tenía que tratar y a una dependencia de los consejos de mis profesores/tutores a una autonomía para abordar cualquier proyecto y lo más importante, saber cómo afrontar la introducción en un ámbito nuevo.

6. Que los estudiantes desarrollen un compromiso ético en su configuración como profesionales, a partir de potenciar la idea de educación integral, con actitudes críticas y responsables; garantizando la igualdad efectiva de mujeres y hombres, la igualdad de oportunidades, la accesibilidad universal de las personas con discapacidad y los valores propios de una cultura de la paz y de los valores democráticos.

Durante mi formación se ha incidido constantemente en el desarrollo de valores en mi futura práctica docente. Se ha trabajado ampliamente la empatía, el trabajo en equipo, el compañerismo, la solidaridad... Estoy seguro de que parte de esta influencia se puede observar a lo largo de este trabajo y sobre todo en los puntos que hace referencia a la metodología y a la actuación docente de la unidad didáctica en la que se basa este trabajo.

## JUSTIFICACIÓN

Este trabajo representa una propuesta práctica relativa al desarrollo del pensamiento táctico a partir del juego. Con ello, se trata de paliar unas necesidades específicas de un contexto educativo ofreciendo una posibilidad de mejora a docentes que participan en centros de similares características. Como estudio no se puede tomar al pie de la letra, pero sí como un guion o base sobre la que ampliar posibles trabajos posteriores; es decir, conocer las pautas a seguir, los aspectos clave en los que debe girar la investigación y los obstáculos que posiblemente nos podamos encontrar por el camino. Sobre todo, aquellos en los que esta investigación cayó ofreciendo alternativas para no repetirlos.

Como se ha hablado previamente en la introducción, el pensamiento táctico es un aspecto importante a tener en cuenta en la educación integral de nuestros alumnos. Así se refleja de manera implícita en el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. Tenemos muestras de ello tanto en los objetivos de la Educación Primaria, donde se habla de desarrollar hábitos de trabajo individual, sentido crítico, iniciativa, etc. y en los bloques asignados a la EF donde figuran conceptos como las estrategias básicas adoptadas por los alumnos en unos juegos o deportes (cooperación, oposición o cooperación-oposición). También lo vemos reflejado de manera autónoma en el DECRETO 26/2016, de 21 de julio, donde se establece el currículo y se regula su implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León.

# 1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Como punto de partida de este estudio, es necesario comenzar delimitando cada una de las partes que compone este trabajo. Para ello, se parte describiendo desde el concepto más general al más específico vinculado con el título. El primero con el que nos encontramos y pilar fundamental en torno al que gira este documento es el juego.

Pero ¿qué es el juego? Durante varias décadas se han escrito muchos artículos tratando de delimitar un concepto tan amplio y a la vez complejo. Y se dice esto porque ¿El juego es solo aquello que requiere de algún material y/o que busca conseguir un objetivo? ¿La clave fundamental de su esencia es la diversión, el aprendizaje, una mezcla de ambas? ¿Qué grado de rigidez tienen sus normas? ¿Cuál es la línea que separa el juego del deporte o de un pasatiempo?

En este apartado, se abordará la definición de juego y su problemática. Posteriormente, se escribirá sobre diferentes clasificaciones de diversos autores sobre el juego, centrándonos sobre todo en el juego de cooperación con oposición. Finalmente, se explica brevemente dos conceptos en los que hemos basado la elección de los juegos a llevar al aula que son: la praxiología motriz (que va a influir en nuestra recogida de datos) y en el concepto de transferencia, como idea clave de nuestra unidad didáctica.

## 1.1. El juego

Se trata de una actividad que no es solo humana, sino que la gran mayoría de mamíferos la comparten y muchas aves y reptiles presentan variantes primitivas. Por ello, nos induce a pensar que no es una actividad surgida solo a partir de la influencia de la cultura, ni de la sociedad. Aunque la mayoría de los juegos necesitan a diferentes especímenes para llevarse a cabo, ya que una de las claves de su dinámica es la interacción interpersonal. Por tanto, el juego surge como algo básico en especies gregarias o que durante la mayor parte de su vida tendrán un vínculo fuerte con otros individuos, tal y como postulan Blanchard y Cheska (1986) (recuperado de Rodríguez, 2000)

También se puede resaltar que es una actividad que conlleva un aprendizaje subyacente de situaciones desempeñadas en la vida adulta, como figura en el trabajo de Bajo y Beltrán (1998). Por eso, las crías suelen dedicar más tiempo a jugar que los adultos (y cuando estos los hacen suele haber involucrada alguna cría). Así pues, no es desatinado hacer un paralelismo entre el juego y una introducción a la vida, que sirve como simplificación de la realidad para que los cerebros jóvenes puedan adaptarse a sus futuras responsabilidades y desempeño dentro de una comunidad.

A continuación, se presentan las principales aportaciones sobre el tema: Una de las primeras definiciones más elementales para referirnos al concepto de juego podría ser

## “Propuesta curricular para la enseñanza de juegos de estrategia”

la que dio enunció el autor Rüsell (1985) cuando se refería al juego como una actividad hedonista con una finalidad intrínseca a sí misma. Desde esta definición se ponen los pilares fundamentales de la idea de juego, como una actividad que: debe ser espontánea, nunca impuesta (aunque puede ser inducida), cuyo objetivo es generar felicidad. No obstante, esta definición engloba a diversos tipos de actividades lúdicas, sin hacer referencia al contexto en el que se realiza o los patrones que regulan su funcionamiento.

Según Huizinga (1938), el juego es una acción o actividad voluntaria, realizada dentro de ciertos límites fijados en el tiempo y el espacio. Asimismo, es una actividad que sigue una regla libremente aceptada, pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma. Estas normas están acompañadas de un sentimiento de tensión y alegría y de una conciencia de ser algo diferente de lo que sé es la vida corriente. Con esta definición, este autor, incorpora varios elementos importantes:

- Que el juego puede doblar el paso del tiempo y el espacio, pero no olvidarlos (como se hace presente cuando se hacen elipsis de tiempo o se eliminan ciertos espacios para imaginarnos un escenario completamente diferente).
- Que requiere de normas claras y aceptadas por todos y tiene que causar una implicación emocional en los participantes al representar un rol diferente al de la vida cotidiana. Sin embargo, no concreta demasiado la rigidez de esas normas (si existe posibilidad de cambio, si todos se someten a las mismas normas en todo momento con la misma rigurosidad...).
- Que es una abstracción de la realidad que producen los participantes y lo más importante, que encierra un reto a conseguir, un objetivo que nos apremia para alcanzarlo.

Autor (Año)	Definición
Ortega, 1990	Jugar no es estudiar ni trabajar, pero jugando el niño aprende a conocer y a comprender el mundo social que le rodea
Grappe (1976)	El verdadero valor del juego reside en la cantidad de oportunidades que ofrece para que pueda llevarse a cabo la educación
Clarapede (1975)	Toda actividad es juego desde los primeros meses de existencia humana, exceptuando la nutrición o las emociones observadas, tales como el miedo o la cólera
Piaget (1977)	El juego es la asimilación de lo real al yo: al repetir una conducta, lo que hace el niño es consolidarlo y encajarlo a su realidad, haciéndola más conocida

## “Propuesta curricular para la enseñanza de juegos de estrategia”

Navarro Adelantado (2002)	Actividad recreativa natural de incertidumbre sometida a un contexto sociocultural
---------------------------	--

Cuadro 1. Conceptos de juego (elaboración propia)

Más recientemente, Navarro Adelantado (2002) delimitó el concepto de juego como actividad recreativa natural de incertidumbre sometida a un contexto sociocultural. Actividad porque es un fenómeno claramente diferenciado; recreativa puesto que busca ser entretenido; natural al ser espontáneo y prácticamente inherente a la consciencia humana; de incertidumbre debido a que se juega sin el control de todas las variables, es decir, no se sabe que ocurrirá; y sometido a un contexto sociocultural puesto que está altamente influenciado por las costumbres y creencias (religiosas, supersticiosas, estereotipos) del grupo que lo esté llevando a cabo.

Aunque los diferentes autores difieren en la edad a la que aparece la idea de juego en los seres humanos y si su finalidad es biológica, social, afectiva y su origen; la inmensa mayoría de los autores anteriormente citados concuerdan de que el juego tiene un factor relevante para favorecer una educación de calidad, sobre todo en ámbitos psicomotores.

En conclusión, podemos decir que el juego es una cualidad de cualquier animal con un nivel de organización social elevada que, mediante la actividad física surgida de manera espontánea, busca el divertimento y la asimilación de normas sociales, a través del desempeño de diferentes roles en una realidad construida conjuntamente. Respecto a qué se diferencia del deporte, a continuación, se presenta una comparativa de las principales características de cada uno:

EL JUEGO	EL DEPORTE
Es una actividad gratuita, de finalidad externa. Su objetivo es jugar.	Es una actividad con una finalidad explícita: el triunfo o victoria.
Se desarrolla sin enfrentamiento, con espontaneidad y naturalidad.	Requiere preparación y entrenamiento, los cuales facilitan el objetivo de ganar.
Tiene reglas libremente aceptadas y flexibles. En ocasiones estas reglas las ponen los propios jugadores.	Tiene reglas rígidas y obligatorias que dan estructura particular a cada deporte determinado.
La competición puede estar presente como medio, pero nunca como fin.	La competición es la esencia del deporte.
El esfuerzo desarrollado en el juego es espontáneo y natural. Lo importante es participar	El esfuerzo que se debe realizar es muy grande, pues lo importante es ganar. Algunos se preparan en centros de alto rendimientos.
Es una actividad lúdica y sin necesidad de especialización	En muchas ocasiones es una actividad lúdica, pero también puede ser profesional y altamente especializada.

“Propuesta curricular para la enseñanza de juegos de estrategia”

Los materiales no requieren ninguna especificidad ni deben pasar ningún control reglamentario	Los materiales necesarios son específicos de cada deporte y deben cumplir una normativa relativa al tamaño, peso, etc.
El elemento económico de los juegos de actividad física en la inmensa mayoría de los casos es inexistente	El elemento económico está presente: se consume deporte (marcas, TV...) y el deporte profesional mueve grandes cantidades de dinero

Cuadro 2.- Diferencias entre Juego y Deporte (González Lozano, 2001)

Como se muestra en el cuadro 2 las principales diferencias residen en la rigidez de sus normas, la exigencia de las metas (que a veces acaba con la diversión) y el esfuerzo y el ansia de victoria.

## 1.2. Clasificaciones de los juegos

A partir de varios autores, como Blázquez (1986), entre otros, se recogen diferentes clasificaciones según el objetivo a seguir, la distribución de los equipos, los materiales implicados... Algunos de los juegos que se han distinguido son:

- Juegos cooperativos
- Juegos alternativos
- Juegos recreativos
- Juegos populares
- Juegos modificados
- Juegos de iniciación deportiva
- Juegos de oposición
- Juegos de pelota
- Juegos con implemento

Si atendemos a los aspectos tácticos que presenta algunos de ellos podemos ver:

<b>BLANCO Y DIANA</b>	<b>BATE Y CAMPO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Aproximación al blanco según situación de juego.</li> <li>▪ Mantenimiento del móvil lo más cerca posible del blanco.</li> <li>▪ Desplazamiento del blanco o móvil del oponente para obtener ventaja</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Batear a espacios libres que retrasen al máximo la devolución.</li> <li>▪ Colocación defensiva para cubrir el mayor espacio posible o sea más eficaz según situación de juego.</li> <li>▪ Organización para una devolución rápida donde evite avance o elimine contrarios.</li> </ul>
Golf Bola Canaria Curling Petanca	Beisbol. Softball Cricket Rounders

“Propuesta curricular para la enseñanza de juegos de estrategia”

<b>CANCHA DIVIDIDA</b>		<b>INVASIÓN</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Lanzamiento del móvil a espacios alejados del oponente para impedir su devolución o lo haga en malas condiciones y se pueda obtener ventaja. Colocación para reducir espacios y mejorar la efectividad en la devolución.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Avanzar hacia la meta contraria ocupando espacios libres y buscando profundidad.</li> <li>▪ Evitar el avance hacia la meta propia neutralizando espacios libres.</li> <li>▪ Conservar el balón en ataque y recuperarlo en defensa</li> <li>▪ Crear/evitar situaciones de superioridad</li> </ul>
<b>RED</b>	<b>MURO</b>	Fútbol Balonmano Baloncesto Hockey Rugby
Voleibol Tenis Bádminton Padel	Squash Frontón Pelota vasca	

Cuadro 3. Principios tácticos de los grupos de juegos deportivos. Sánchez (2003)

Este documento se focaliza en los juegos de oposición-cooperación, cuyas características generales son:

- Adaptación al adversario en la ejecución técnica-táctica
- Baja organización
- Juegos de intenciones inteligente
- Determinantes
- Conducción agresiva
- En cuanto a la medida que se reclama de las fases de acción de juego:
  - Percepción y análisis de la situación (canales informacionales)
  - Toma de decisión (pensamiento táctico)
  - Solución motriz (repertorio de elementos técnicos muchos/pocos automatismos)

En cuanto a los elementos comunes:

- Enfrentamiento 1 contra 1
- Espacios próximos medios (invasiones)
- Consecución de objetivos limitado a tiempo más o menos corto. (No en deportes de raqueta)
- Desarrollo espaciotemporal
- Objetivo de desequilibrar, al contrario.

Los modos de actuación de los participantes pueden ser:

- Ofensivo
- Defensivo (repeler la iniciativa)
- Pasivo (no se produce iniciativa)
- Contraataque (esperar a atacar al repeler la iniciativa)

Aspectos técnicos

- I. Distancia
- II. Tiempo de combate: Distribución del uso de la energía
- III. Morfología: Adaptación medidas antropométricas
- IV. 2ª intención y sucesivas
- V. Aspectos volitivos y capacidad de lucha
- VI. Aspectos psicológicos
- VII. No revelar la iniciativa: observación de los adversarios, puntos fuertes y débiles

En esta clase de juegos juega un papel muy importante el pensamiento táctico para el nivel de aptitud de los participantes, casi a la par que el nivel técnico o la destreza en las habilidades motrices. A continuación, explicaremos el pensamiento táctico y su importancia.

### **1.3 Pensamiento táctico**

Entre los objetivos de la mayoría de los juegos se encuentran tareas como pueden ser sortear obstáculos con la mayor eficacia posible. El jugador será más eficaz cuanto más rápidamente consiga el objetivo y/o con menor número de acciones realice para sortear los obstáculos. Para ello, será necesario trazar un plan previamente, basado en tomar una estrategia y/o táctica para llevarla a la práctica. Así pues, el pensamiento táctico de los participantes juega un papel fundamental en cómo se desenvuelven en el juego y, en cierta manera, en el nivel de profundidad el que se juega. Esto supone que, a mayor pensamiento táctico de los participantes, mayor es el grado de satisfacción que consiguen durante el juego y ante un menor nivel de táctica de algunos participantes un mayor nivel de frustración.

En referencia a las diferencias entre los deportistas novatos y los expertos, Temprado (1991) mantiene que hay una fuerte conexión entre el “saber decidir” y el “pensamiento táctico”, de manera que los deportistas/jugadores requieren de unos conceptos básicos para encontrarse en la posición de poder decidir adecuadamente tomando en cuenta toda la información que el momento del juego les proporciona. Estas nociones básicas son: Saber qué hay que hacer (objetivos), saber cómo hacerlo (planificar las acciones a realizar) y saber hacerlo (control y eficacia en el ámbito motriz).

Además de estos conceptos básicos, el sujeto también debe contar con otro componente menos relacionado con lo físico y lo cognitivo, pero no por ello menos importante. Este componente es el subjetivo, que engloba la parte afectivo-relacional del individuo. Estos intervienen tomando decisiones basadas en la lógica. La lógica de si es asumible

## “Propuesta curricular para la enseñanza de juegos de estrategia”

el riesgo de una acción, de si es temerario, si es posible con las posibilidades que se tienen (autoconcepto), si es efectiva (Mouchet y Bouthier, 2006, citado en Ros, 2011)

Es importante incidir en el pensamiento táctico en nuestro alumnado, ya que el pensamiento táctico es un contenido a desarrollar en la etapa de Primaria, ya que el contexto táctico del juego influirá, positiva o negativamente, en el rendimiento y evolución del juego (Gutiérrez Díaz del Campo, 2008). Algunos estudios sobre las diferencias que existen entre jugadores expertos y jugadores novatos (p.e. Abernethy, 1990; French et al., 1996; McPherson, 1994, 1999; Starkes y Ericsson, 2003)(extraídos de López Ros (2011)) apuntan a que los primeros han adquirido un conocimiento que les permite tomar mejores decisiones en menos tiempo.

El autor López Ros (2011: 78) define el pensamiento táctico como:” un tipo de pensamiento operativo, que se muestra en la práctica formado por un conocimiento técnico- táctico que incluye diferentes tipos de saberes, que en expertos se manifiesta como de alta calidad, y que permite guiar el comportamiento táctico en la resolución de los problemas deportivos específicos”.

A continuación, hay que destacar que este pensamiento se compone de diferentes procesos cognitivos como son la memoria, la representación, la comprensión, etc. Un aspecto importante del pensamiento táctico es su estrecha relación con la estrategia, puesto que pone en práctica los planes ideados por esta (Ripoll, 1987, recogido por López Ros, 2011). Otro aspecto a tener en cuenta es que el pensamiento táctico parte de delimitar los objetivos a conseguir y el uso selectivo de los recursos disponibles. La discriminación de recursos tiene que ver con el contexto donde llevar a cabo la acción, lo cual no solo se refiere al concepto de espacio y tiempo, sino que toma en consideración elementos personales. Tal como afirma Mouchet (2008) (desde López Ros, 2011) la subjetividad tiene un papel destacado en el comportamiento táctico.

Para Ruíz Pérez y Arruza (2005) el pensamiento táctico conlleva:

- La capacidad de tratar con grandes unidades de acción, formadas por elementos organizados en un todo estructurado.
- La capacidad de reconocer de forma dinámica la situación-problema en la que surge un objetivo que el deportista debe conseguir.
- La capacidad de establecer soluciones que pueden ser utilizadas en una clase de situaciones o secuencias de acción.

El conjunto de todas estas características es la que le hace a un individuo experto. La diferencia más sustancial entre expertos y novatos es que los primeros saben distinguir,

## “Propuesta curricular para la enseñanza de juegos de estrategia”

en apenas segundos, entre los estímulos para tener en cuenta y el resto del ruido sensorial. De esta manera, al prestar la atención en los estímulos que realmente van a tener impacto, tarda menos en comprender lo que pasa a su alrededor. Además, cuenta con unos patrones interiorizados para actuar en los diferentes escenarios posibles. Esto le ayuda a escoger qué reacción debe tener, valorando los objetivos que busca y su porcentaje de éxito.

Este modo de actuar de los expertos se podría separar (aunque estén altamente interrelacionados) en un conocimiento declarativo, otro procedimental y un último metaconocimiento (o condicional). Tal como mantiene Ruiz Pérez y Arruza (2005), el conocimiento procedimental comprende todos los elementos perceptivos y cognitivos de la producción y regulación de las acciones motrices. Se basa en un sistema de producción del tipo «si... luego...», o conjuntos de reglas disponibles para resolver un problema práctico. Estos patrones de actuación se presentan de forma algorítmica (el conocimiento de todos los pasos del proceso asegura su éxito final) o heurística (se conocen parte del proceso, lo que abre posibilidad a diferentes resultados). El conocimiento declarativo, por su parte, hace referencia a la memorización de hechos y conceptos del juego. Su nombre se refiere a su capacidad de ser expresado por escrito o verbalmente.

Así pues, como apunta López Ros (2011) el desarrollo del pensamiento táctico debe basarse en un conocimiento procedimental amplio y rico integrado con un conocimiento declarativo, al tiempo que debe promover un proceso de hacer conscientes a los alumnos de su progreso, siendo capaces de expresar los conceptos, acciones, factores que tienen lugar durante el juego.

Así como mantienen Devís y Pieró (citado en Suárez, 2007) la iniciación deportiva táctica se ha abordado en la educación hasta hace cierto tiempo desde la técnica y el rendimiento, dejando de lado la comprensión de los movimientos realizados. Esta concepción de enseñanza es más propia de un modelo técnico de enseñanza deportiva que de un modelo comprensivo de enseñanza escolar. Por ello, es necesario cambiar la trayectoria y empezar por el entendimiento del juego (Bunker y Thorpe, 1982, citado en Suárez y Aguilar Aguilar, 2007) si lo que queremos lograr es un desarrollo mental óptimo e integral de los alumnos.

Debemos tener claro en nuestra acción docente que el pensamiento táctico se debe desarrollar dentro del propio juego, favoreciendo situaciones que impliquen una toma de decisiones para resolver distintos problemas, creando así un aprendizaje significativo en los alumnos implicados. Esta toma de decisiones debe ser rápida, flexible (en el sentido que debe adaptarse a cada situación), y sobre unas acciones deseables y que

## “Propuesta curricular para la enseñanza de juegos de estrategia”

persiguen el logro de los objetivos, tal y como afirma Iglesias (sacado de López Ros, 2011)

Temprado (1991) (citado en López Ros, 2011), señala los 3 tipos de conocimiento que debemos propiciar en ese aprendizaje. Ordenados de forma jerárquica son:

- Los que permiten identificar objetivos y medios para su consecución en función de las situaciones.
- Los que se refieren a las posibilidades de seleccionar entre varias alternativas
- Los que se refieren a la ejecución de la estrategia diseñada

Asimismo, para conseguir ese desarrollo, hay que tener en cuenta unos aspectos del juego y que debemos conseguir que el alumnado en etapa de Educación Primaria llegue a alcanzar estos objetivos o logros; dichos aspectos son (García Monge, 2005):

- **De la acción impulsiva e individualista a la acción planificada:** Descentrar al alumnado de su egocentrismo. Esto se consigue a través de reflexiones en la acción y sobre la misma, observando a los compañeros y a uno mismo.
- **Buscar la acción compartida:** Trabajo en equipo, coordinación, cooperación y respeto por los demás y sus ideas, a la vez que cada alumno y alumna propone las suyas y se siente parte de un grupo, de un equipo.
- **Elaborar, aplicar y comprobar planes de acción:** Puesta en común de estrategias, respetando los elementos y principios tácticos, incidiendo en los procesos de planificación-acción-evaluación junto con los compañeros. Este punto hace referencia a las reflexiones durante y después de la práctica corporal.
- **Conocer y resolver los principios tácticos, conocer y respetar en la acción los criterios de realización y conocer y utilizar diferentes elementos tácticos en la acción:** Esto significa que el alumnado debe reconocer los problemas que puede plantear el juego (principios tácticos) y aprender a tomar decisiones para resolverlos, con unos conocimientos suficientes, unos recursos (elementos tácticos) para que dicha resolución sea exitosa.

Como orientación metodológica para también tener en cuenta para el desarrollo del pensamiento táctico López Ros (2011) aconseja que:

- Al trabajar algún aspecto táctico en concreto, se minimice el peso de la ejecución técnica. La razón de esto es que alumno focalice su atención en la resolución de las tareas tácticas que presenta el ejercicio.

## “Propuesta curricular para la enseñanza de juegos de estrategia”

- El problema técnico-táctico del ejercicio propuesto siempre debe tener un nivel de dificultad superior a la capacidad del alumno, ya puede ser con una premisa más abstracta o realizando tareas de una manera más perfeccionada.
- En relación con el apartado anterior, hay que mostrar unas ayudas para que el alumno realmente pueda superar solo la dificultad superior y creciente de los ejercicios propuestos. Estas ayudas pueden ser orientaciones del profesor, aspectos estructurales de la tarea o la combinación de ambas. Las orientaciones del profesor deben seguir el modelo de preguntas que guíen la atención del alumno.
- Llevar a cabo momentos de reflexión, discusión... después de la práctica motriz para que el alumno se conciente de los conocimientos adquiridos y sea capaz de exteriorizarlos (trabajando así los conocimientos declarativos de forma eficaz).

Una vez aclarado el tema del pensamiento táctico, procederemos a explicar algunos puntos que el pensamiento táctico tiene dentro de los juegos con cooperación y oposición

Según indican Lagardera y Lavega (2014), en los juegos de oposición, los participantes deben descodificar las intenciones motrices de los otros participantes. Esto implica observar su actitud postural y tener claro cuáles son los objetivos del juego a conseguir. Por ejemplo, la postura de un adversario que va a defender su posición no es ni remotamente parecida al de alguien que se dispone a hacer un sprint para invadir la zona contraria. Tampoco es igual la posición muscular que mantendrá un jugador cuando quiere desmarcarse de sus defensores que la que tendrá un jugador que quiere proteger el objeto de puntuación (pelota, aro, juego de anillas) y regatear al adversario.

Por tanto, cada participante debe saber adaptar su estrategia a las normas y al contexto del juego. Según el tipo de juego y existencia o no de aliados, el jugador debe, por una parte, transmitir de manera clara y precisa sus intenciones a sus aliados, mientras que intenta confundir a los adversarios. En este tipo de juegos, la toma de decisiones ocupa un papel fundamental, ya que cada momento es único, con diferentes variantes de cercanía en cuanto a los adversarios, los aliados, el objetivo (pelota, zona segura), posición de ventaja o desventaja. Por último, desde la siguiente clasificación, se explica brevemente las situaciones tácticas a las que deben hacer frente los jugadores:

“Propuesta curricular para la enseñanza de juegos de estrategia”

Posibles situaciones motrices	Situaciones motrices de oposición	Todos contra todos	Todos comparten el mismo objetivo que suele ser obtener la victoria antes que los demás o eliminar a los rivales.
		Duelos individuales	Duelos individuales. Los participantes solo deben superar a un único adversario, generalmente a través del contacto corporal o a través de algún objeto móvil. Esta categoría puede ser observable en juegos de lucha o de raqueta.
		Uno contra todos	Un jugador se opone al resto de participantes. En este caso, el “uno” es el que tiene un objetivo y el resto deberá buscar frustrarlo (por medio de diferentes estrategias). En esta clase de juegos es común la existencia de cambios de roles o que el “uno” cuente con alguna ventaja respecto al resto de jugadores. El ejemplo mayoritario son los juegos de persecución (la peste, escondite...).
	Situaciones motrices de colaboración	Duelos de equipo	Los más icónicos son los llamados deportes de equipo. Los miembros de cada equipo permanecen estables (no hay cambios de jugadores entre los equipos).
		Situaciones paradójicas	En este tipo de juegos son muy comunes que surjan alianzas espontáneas, que pasado un tiempo se disolverán sin previo aviso, de la misma manera que se han formado. Como ejemplos pueden ser la pelota sentada, las 4 esquinas...

Cuadro de categorías de prácticas sociomotrices. Lagardera y Lavega (2014)

En consecuencia, debido a la gran cantidad de diferentes planteamientos tácticos, vertebraremos nuestra acción educativa alrededor de juegos y actividades que tengan cierta semejanza entre sí. De esta forma, como hemos hablado en la introducción, facilitaremos la transferencia en el aprendizaje y dinamizaremos los tiempos de no actividad física propios de explicar las normas de nuevos juegos. Pero en qué consiste la transferencia. Aquí citaremos brevemente algunos conceptos clave.

## 1.4 La transferencia

A partir de Yañez Gómez (2013:110) la transferencia es: Una idea acumulativa en cuanto al conocimiento, de modo que subtareas más fáciles se van agregando y pueden transferirse a otras más difíciles, las cuales están compuestas por esas subtareas. En suma, el grado de transferencia es proporcional al número de partes o aspectos iguales que hay entre la tarea previa y la posterior (que contiene a todas las partes) (...). Una definición más centrada en nuestro campo de investigación es la que aporta el autor Solaz (2010), al considerar que la transferencia se podría definir como la habilidad que tiene el ser humano para aplicar los aprendizajes de un contexto específico a otro contexto nuevo.

En base a los avances que recoge Gutiérrez Díaz del Campo (2008), basaremos nuestra acción educativa en la Enseñanza Comprensiva del Deporte para mejorar el índice de transferencia de nuestros alumnos. Como bien dicen Mosston y Assworth (1993), los estilos de enseñanza más adecuados para aplicar la transferencia táctica son los que parten de las capacidades cognitivas en diferentes situaciones tácticas durante la práctica deportiva. En estos contextos, el profesor debe actuar como guía en la búsqueda del conocimiento del alumno, con el fin de agilizar su progreso. Por su parte, el alumnado debe mantener una actitud activa a la hora de afrontar las situaciones, buscando las soluciones a los retos propuestos por el docente o la situación deportiva. (Sicilia y Delgado, 2002: 112)

Se parte de este modelo de enseñanza ya que superar al modelo técnico basado en la adquisición de habilidades mediante repetición descontextualizada. Olin y Mitchell (2006) resumen en cuatro las características de Enseñanza Comprensiva del Deporte (ECD) que la hacen superior al método tradicional.

- Mayor motivación por el empleo del juego
- Transferencia potencial a otros juegos
- Desarrolla el componente de toma de decisiones
- Desarrollo de jugadores inteligentes

Sin embargo, la investigación en torno a la ECD se ha centrado en cómo llevar la metodología y en mejorar la existente y ha dejado de lado el cuándo y el qué. Las progresiones en los contenidos tácticos no se asocian al desarrollo evolutivo del niño sino por criterios de autores prestigiosos o del profesor/entrenador. Esto frena su potencial educativo. Por ello la ECD debe saber utilizar:

- Los problemas tácticos como referentes en el diseño de progresiones y actividades
- Una evaluación fiable
- Los conocimientos previos

## “Propuesta curricular para la enseñanza de juegos de estrategia”

Con relación a las diferentes maneras de educar estos apartados en un centro escolar también debemos tener en cuenta ciertas nociones de pedagogía más generales que van a afectar en el aprendizaje de los alumnos y que dependen principalmente del docente y no de las características del tema a enseñar o del alumnado. Con esto nos queremos referir al condicionamiento clásico de Pavlov (1904), el cual desarrollaba una idea (que posteriormente evolucionó o diferentes teorías educativas) que contaba cómo, a grandes rasgos, cuando un individuo realiza una acción tenderá a reproducirla posteriormente o a suprimirla en función de la reacción que reciba de su entorno. Esto quiere decir que la gran mayoría de criaturas con consciencia (y por ende los humanos) tienden a reproducir aquellas conductas que le son premiadas y a evitar aquellas conductas castigadas.

La siguiente idea a tener en cuenta en la enseñanza de los aspectos tácticos, aunque de manera indirecta, nos viene dada de la mano del sociólogo Merton y su efecto Pigmalión (1948). Esta teoría social, viene a decir que la expectativa que un observador/instructor pueda tener sobre un individuo puede influir en ese individuo para que al final se produzca el resultado que se esperaba de él. Llevándolo al campo que nos ocupa significa que los prejuicios positivos o negativos que pueda tener el profesor de sus alumnos o un alumno de sus compañeros puede influir en el comportamiento de ese individuo cumpliendo esas expectativas previas, en base a las reacciones que producen sus acciones.

## **2.PLAN DE ACCIÓN**

Atendiendo a la edad de los alumnos (11-13 años) y siguiendo las orientaciones metodológicas de Guy Jacquin (1954), asumimos que estos se encontrarán en una etapa social, donde ya está integrado en un grupo homogéneo, familiarizado con la cooperación. En este grupo también existirá una jerarquía clara a la hora de hacer juegos en grupo. Por ello, sería ideal partir de juegos de cooperación, como los más idóneos para su edad.

La metodología de aprendizaje debe ser la resolución de problemas, partiendo de explicar las normas de los juegos a realizar, debiendo atender a un determinado aspecto clave. El juego final que será el denominado como: Atrapar la bandera; se le considera como central ya que en torno a él girará la unidad didáctica. A partir de unas normas básicas, se irán añadiendo o quitando otras para inducir al estudiante a pensar de forma autónoma, aunque en todo momento contará con el profesor como guía. Esta “ayuda” irá disminuyendo a medida que los alumnos vayan practicando el juego. También se reforzará positivamente el que los alumnos tracen estrategias grupales.

Se dedicará dos sesiones generalmente a profundizar en los aspectos clave de cada juego.

## “Propuesta curricular para la enseñanza de juegos de estrategia”

El juego central de esta enseñanza será Atrapar la bandera, que consiste en:

- Dos equipos que deberán conseguir la bandera del equipo contrario y traerla a su zona segura mientras evitan que roben la suya. A partir de mitad del medio campo son vulnerables de que les pillen momento en el que deben sentarse en el suelo, a esperar que todo su equipo quede eliminado o algún compañero le salve chocándole la mano. Tras un tiempo, se introducirá una nueva zona (la cárcel) a la que tendrán que ir los pillados. Se les puede seguir salvando, chocándoles la mano.

Después se introduce la figura del caballero que puede pillar a los del equipo contrario en su campo, pero no puede coger la bandera. Porta consigo un pañuelo y un peto para diferenciarse. Si le quitan el pañuelo, queda pillado.

Al final, se recogen variaciones como puede ser la cárcel, el caballero, límite de pillados por persona, varias banderas, etc.

- Se elige este juego ya que combina las acciones de cooperación-oposición, con diferentes situaciones tácticas individuales y grupales. Esto supone un abanico amplio de posibilidades y de estrategias simultaneas. También es un juego en el que están presentes otros contenidos de Educación Física: habilidades motrices de carrera, giro, cambios de ritmo... desde diferentes variantes y modificaciones rápidas de explicar y que apenas necesitan materiales adicionales. Por último, se considera dentro de los juegos populares que los alumnos ya conocen.

Así pues, la evolución de este juego se hará trabajando sobre los diferentes aspectos clave de este en diferentes juegos más simples. Estos son:

- Persecución:

Los juegos que más incidirán en este concepto básico de forma ascendente en cuanto a complejidad serán polis y cacos, pelota sentada, marro, los 3 terrenos. En estos juegos el objetivo de pillar a un jugador/el rival

- Defensa de zonas:

De menor a mayor medida los juegos que tendrán más implicación en este aspecto será las 4 esquinas, casas e inquilinos, polis y cacos y los tres terrenos. En esta clase de juegos, los participantes tendrán que concentrarse en su visión espacial para poder hacer frente a los invasores de la zona protegida y su capacidad de análisis para reaccionar ante estas amenazas.

- Priorización de objetivos:

Los juegos que incidirán en este aspecto por orden de mayor a menor importancia son las cuatro esquinas, el rey de la colina, marro, polis y cacos y los tres terrenos. En dichos juegos siempre hay diferentes formas independientes de anotar puntos, por lo que los jugadores, deberán escoger cuáles les convienen por su mayor facilidad/porque el adversario lo ha dejado desatendido/por su superioridad numérica/ la aptitud de los componentes del equipo tanto propio como adversario. Si se trabaja de manera adecuada se

## “Propuesta curricular para la enseñanza de juegos de estrategia”

espera que también se repartan responsabilidades para atender a los diferentes objetivos simultáneamente.

- Coordinación de diferentes roles para conseguir una meta:

Los más destacables en este aspecto será polis y cacos y los tres terrenos. Este punto hace referencia al objetivo de que los alumnos, dentro del grupo y dialogando, se repartan diferentes tareas o estímulos que atender para conseguir sus fines atendiendo a las ventajas y desventajas de cada uno y supliéndolas de la manera más óptima.

- La metodología empleada para el proceso será la de descubrimiento guiado.
- Los materiales que necesitaremos serán **conos de diferentes colores** (para delimitar la zona de la bandera y la cárcel de cada equipo), **paños de diferentes colores** (que serán las banderas de cada equipo) y **petos** (o algún elemento distintivo que llevará los jugadores de un mismo equipo).
- La ficha de evaluación que se llevará a cabo será:

	Si	No
Hace cambios de ritmo y fintas para adaptarse a lo que la situación requiere		
Prioriza objetivos y se distribuye en espacio para conseguir sus objetivos		
Responde adecuadamente a los retos propuestos (variantes)		
Diseña estrategias para los diferentes momentos del juego		
Utiliza adecuadamente el material dispuesto en el juego para conseguir sus propósitos		
Respeto a los compañeros y las normas del juego		

## 2. METODOLOGÍA

### **Introducción**

El tema en torno al que gira este trabajo está basado en segunda Unidad Didáctica que llevé a cabo en el centro donde realicé el Practicum II, que ponía especial énfasis en juegos populares y de cooperación-oposición. Con esta unidad didáctica se quería resolver los siguientes interrogantes:

- ¿Es el alumnado capaz desarrollar/plantear diferentes tipos de estrategias y llevarlas a cabo en la práctica?
- ¿Es capaz de hacer cierta transferencia entre los distintos juegos?
- ¿Esta unidad didáctica sirve para potenciar su pensamiento táctico?

Estas preguntas están estrechamente ligadas con el pensamiento táctico y son la base de los objetivos de esta investigación. Para resolverlas hemos tenido que cuantificar algunos aspectos observables como son:

- El número de estrategias y la variedad de las mismas para conseguir un mismo fin dentro del juego
- La frecuencia con la que utiliza las mismas estrategias en diferentes juegos para conseguir objetivos similares
- Los alumnos que toman un papel de liderazgo, quienes aportan sin liderazgo, quien intenta pasar desapercibido, quien actúa por su cuenta sin contar con el equipo...

Tras recopilar esta información, se recabó que alumnos jugaban a deporte extraescolares y si eran de equipo o individual. A partir de esto, se quiso ver si tenía algún tipo de influencia en el desempeño de estos alumnos dentro del juego.

### **Contexto escolar**

El centro donde se ha realizado la experiencia es el García Lorca, un centro escolar de línea 2 cuyas familias tienen un nivel socioeconómico medio-bajo, puesto que la mayoría de las familias las componen obreros cualificados o se dedican a profesiones liberales. Tienen un porcentaje relevante de alumnos de origen marroquí, sudamericano y de etnia gitana. En este centro existen alumnos también con TEA y TDAH.

Se imparten 2 horas o 2 horas y media de Educación Física semanales, según el tipo de aulas. El colegio dispone de un gran patio a descubierto con varias canchas deportivas y zonas de juegos tradicionales, también dispone de un gimnasio cubierto y de material dispone, además del habitual en un centro escolar (pelotas, conos, vallas...) y material reciclado, de creación propia, de deportes alternativo. El espacio preferente para llevar a cabo la práctica docente ha sido el patio exterior, pero hay que tener en cuenta que debido a la climatología y a la limitación producida porque se compartía espacio con otro docente de educación física, en ocasiones había que trasladarlo a otros lugares (no tan bien equipados). La unidad didáctica estaba planeada para componerse de 6

## “Propuesta curricular para la enseñanza de juegos de estrategia”

sesiones, pero alguna sesión se omitió por cambio de planes en la organización de salidas del colegio o la climatología.

El grupo clase al que va destinada esta unidad didáctica es de 6º de Educación Primaria (que tiene 2 horas semanales):

El primer grupo de clase de 6ºA está compuesto por 23 alumnos, 13 chicos y 10 chicas. 5 de estos alumnos tienen apoyo para algunas asignaturas (1 de estos alumnos tienen TDAH y problemas de comportamiento). Aparte de eso, en este grupo también se encuentra un alumno relativamente nuevo en esta localidad y que se intenta integrar de una manera un tanto molesta para los demás alumnos. Como grupo, se les ha incidido mucho en que tienen que estar más unidos y resolver ellos sus problemas, pero el comportamiento disruptivo de algunos en ocasiones hace difícil la convivencia.

La clase de 6º B está formada por 23 alumnos, de los cuales 13 son chicos y 10 chicas. 5 de estos alumnos necesitan apoyo en alguno de las áreas (uno de ellos tiene inteligencia límite y un nivel propio de segundo de primaria en algunas materias). Aparte uno de los chicos tiene TEA y dos alumnos son repetidores. También tiene algún que otro alumno que busca con demasiada insistencia llamar la atención por medio de hacer gestos cómicos o que no sabe controlar su impulsividad. También hay una alumna con dificultades para relacionarse con el resto del grupo. Pero en general, es un grupo bastante unido, que se apoya entre sí para superar las dificultades que tienen algunos.

En total la muestra se compone de  $N = 46$  (26 chicos + 20 chicas) alumnos. Tiene un porcentaje a tener en cuenta de alumnos de origen marroquí sudamericana y de etnia gitana, aunque para el ámbito de estudio de la investigación no conlleva mucho peso el origen de los alumnos, más allá de habilidades lingüísticas.

### Objetivos

Los objetivos de este estudio se organizan en torno a uno general, que vertebrará toda la actuación docente en el centro y otros específicos para apoyar su consecución:

#### Objetivo general:

- Conocer y valorar si la propuesta basada en juegos tácticos supone cambios y mejoras en el pensamiento táctico en escolares de educación primaria.

#### Objetivos específicos:

- Identificar el cambio de frecuencia con la que los escolares han aplicado los aspectos tácticos en el juego clave.

## “Propuesta curricular para la enseñanza de juegos de estrategia”

- Analizar si existen diferencias (a nivel de género) entre los escolares que aplican los aspectos tácticos en el desarrollo de ese juego.
- Analizar si influyen los aspectos relacionales en el desarrollo táctico del alumnado

### INSTRUMENTOS Y RECOGIDA DE DATOS

Para poder comprobar y valorar el cumplimiento de los objetivos establecidos en el estudio, se aplicaron diferentes instrumentos de recogida de datos tanto cuantitativos como cualitativos, tanto al principio como al final. A nivel cuantitativo se aplicaron los estándares de aprendizaje evaluables pensados para la Unidad Didáctica. Mientras que, para los cualitativos, se han tomado notas durante la observación directa tanto del profesor-autor del trabajo (observador participante) como de un compañero de prácticas (observador externo). También se evaluaron una serie de trabajos escritos por los alumnos, con el fin de comprobar su nivel de comprensión de los juegos puestos en práctica y la capacidad declarativa de algunos conceptos tácticos.

La metodología empleada fue variada, pues se hacía uso de mando directo en momentos puntuales como pueden ser las primeras indicaciones en las primeras sesiones, la explicación de las reglas del juego o la creación de los grupos. Pero la tendencia dominante fue a de descubrimiento guiado, ya que se buscaba que los alumnos resolvieran unos retos de manera grupal y de las maneras más distintas posibles. Por ello, se les daba unas pautas (reglas de juego, y roles) y ellos debían adaptarse a ellas y explorar la forma de usarlas a su favor, mediante un proceso de ensayo-error para comprobar si han puesto en marcha lo planeado y la eficacia de esta estrategia. Y siempre se dejaba tiempo para la reflexión, el debate y la comunicación tanto con compañeros de equipo, como con contrincantes.

Para comprobar los objetivos de nuestro estudio hemos llevado a cabo un método no experimental longitudinal. Esto es debido a que se va a impartir una propuesta educativa hasta el final, sin modificaciones de variables o entorno, y se va a analizar los resultados de esta en la educación y las habilidades de los alumnos. Además, para ver la efectividad de este estudio, se pretende llevar a cabo en el sitio propicio donde ocurre, es decir, dentro del recinto escolar durante el horario escolar, con las agrupaciones realizadas previamente por el centro escolar (grupo-clase). De acuerdo con ello, vamos a utilizar algunos de los instrumentos comunes en esta clase de investigaciones, por ser los que más información nos pueden aportar para nuestro estudio.

Se inició con un cuestionario inicial para comprobar los conocimientos previos del juego principal y una observación directa para comprobar si los objetivos propuestos se estaban cumpliendo, para terminar con un trabajo escrito donde se pretendía observar el cambio producido en los alumnos con respecto a la ficha inicial.

### **Procedimiento de las sesiones de intervención**

## “Propuesta curricular para la enseñanza de juegos de estrategia”

Para llevar a cabo el estudio, se explicaba el funcionamiento del juego que se iba a llevar a cabo en esa sesión al principio de esta. Esta era explicada siempre por el mismo profesor. Posteriormente, se llevaba a los alumnos al espacio donde se iba a llevar a cabo la dinámica. Tras la sesión, se sube a los niños a clase 10 minutos antes de terminar la clase para hacer unas reflexiones y que puedan anotar en su ficha de actividades las diferentes estrategias que han practicado y/o que han descubierto como clase.

### **Dificultades previas del estudio**

La mayor problemática del estudio han sido los comportamientos disruptivos que han frenado y alterado el transcurso de las sesiones y la falta de puntualidad en la entrega de los trabajos escritos, debido a que fuera de clase los alumnos no dedicaban el suficiente tiempo para sus tareas.

### 3. RESULTADOS

A continuación, se exponen los resultados reflejados por los tres instrumentos que fueron utilizados para dar respuesta a las preguntas formuladas en el apartado de metodología. Estos instrumentos son:

- Una prueba cuantitativa de conocimientos previos.
- Unas observaciones directas (tanto del investigador como de un agente externo).
- Una prueba cualitativa de conocimientos adquiridos.

Para identificar los conocimientos previos de los alumnos partimos de una ficha en donde se recogen una serie de estrategias que el alumnado podía llevar a cabo en el juego principal (atrapar la bandera). Esta ficha se les repartió a los alumnos después de explicar las normas básicas de este juego y tras explicarles las variantes que iban a considerarse. A partir de esta prueba escrita, se pretendía reconocer el nivel de conocimientos previos del que partían los alumnos en este juego y comprobar el dominio de conceptos básicos como: defensa repartida de zonas, asignación de defensores a atacantes, el uso de fintas, crear situaciones de superioridad numérica, que un jugador asuma el rol de cebo para atraer a los rivales a una zona específica ...

Según los datos reflejados por los alumnos en la ficha de conocimientos previos de atrapar la bandera se presenta la siguiente tabla:

		Defensa			Ataque					T
		Por zonas	Asignaciones atacantes	Por objetivos	Bloqueos	Fintas	Cebos	Alejar defensores	Superioridad numérica	
6ºA	1- M	NO	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	SÍ	4
	2-M	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	4
	3-V	NO	NO	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	NO	2
	4-M	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	0
	5-M	SÍ	NO	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	4
	6-V	NO	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	SÍ	4
	7-V	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	NO	3
	8-V	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	3
	9-V	NO	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	NO	NO	2
	10-M	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	2
	11-M	SÍ	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	3
	12-V	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	SÍ	2
	13-V	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	NO	2
	14-V	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	2
	15-M	SÍ	NO	SÍ	NO	NO	SÍ	NO	NO	3
	16-M	SÍ	NO	NO	SÍ	NO	NO	SÍ	SÍ	4
	17-V	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	NO	2
	18-V	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO	NO	SÍ	SÍ	6
	19-M	SÍ	NO	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	3
	20-V	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	0
	21-V	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	1
	22-M	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	NO	NO	3
	23-V	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	0
6ºB	24-V	NO	NO	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	NO	2
	25-M	SÍ	SÍ	SÍ	NO	NO	SÍ	SÍ	SÍ	6
	26-V	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	1
	27-V	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	2
	28-M	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	0
	29-V	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	0
	30-V	SÍ	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	2
	31-M	NO	SÍ	NO	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	3
	32-V	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	1
	33-V	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	2
	34-V	NO	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	2
	35-M	NO	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	3
	36-M	NO	SÍ	SÍ	NO	NO	SÍ	NO	NO	3
	37-M	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	0
38-V	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ	SÍ	NO	5	
39-M	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	1	
40-M	SÍ	SÍ	NO	SÍ	SÍ	NO	NO	SÍ	5	
41-V	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	0	
42-V	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	2	
43-V	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	1	
44-V	NO	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	NO	3	
45-M	SÍ	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	2	
46-M	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	NO	SÍ	NO	3	

Tabla 1: Valoración sobre el grado de conocimientos previos sobre el juego de atrapar la bandera de manera individualizada

## “Propuesta curricular para la enseñanza de juegos de estrategia”

En esta tabla se recoge datos a partir de la ficha que tuvieron que cumplimentar y que se diferencian por género del alumno (marcado como M o V tras su número), cuáles de los conceptos tácticos expuestos tienen conocimientos.

A partir de la Tabla 1, sobre las respuestas de los alumnos al pretest, los resultados nos indican que los alumnos parten de un conocimiento bastante escaso en cuanto a los diferentes conceptos tácticos expuestos. Destaca la presencia de algunos alumnos (como son el número 4, 20, 23,28,29,37 y 41) que no reflejan ningún aspecto táctico del juego en sus escritos. Concretamente, no hacen referencia a ninguna estrategia clara y/o estas son muy simples o expresada de manera muy difusa.

Se puede observar que hay muchos alumnos que presentan ciertas nociones sobre el juego (como los números), ya que plantean la mayor parte de estrategias consideradas en la tabla.

Como en el ejemplo del anexo 1, se puede comprobar como una gran parte de los alumnos plantean la misma estrategia para todos los miembros del grupo (anexo 3) para afrontar una circunstancia de ataque o defensa. También que hay algunos alumnos que destacan, puesto que hacen referencia a prácticamente todos los conceptos tácticos (como son los números 18,25,38).

La media de las dos clases da como resultado 2,1.

La media de 6ºA de conceptos utilizados en la tarea es de 2,5, mientras que en 6ºB es de 1,6. Esto indica que, en principio, la clase de 6ºA tiene un nivel más alto. A esto también apunta el que 6ºB tiene un alumno más que 6ºA que no presenta ningún concepto en su tarea.

		Total	6ºA			6ºB		
			Total	Alumnos	Alumnas	Total	Alumnos	Alumnas
Defensa	Por zonas	22	52%	17%	35%	43%	26%	17%
			12	4	8	10	6	4
	Asignación atacantes	18	35%	9%	26%	43%	17%	26%
			8	2	6	10	4	6
	Por objetivos	14	35%	9%	26%	26%	9%	17%
			8	2	6	6	2	4
Ataque	Bloqueos	8	17%	9%	9%	17%	9%	9%
			4	2	2	4	2	2
	Fintas	6	17%	9%	9%	9%	0%	9%
			4	2	2	2	0	2
	Cebos	14	35%	26%	9%	35%	26%	9%
			8	6	2	8	6	2
	Alejar defensores	16	52%	26%	26%	35%	17%	17%
			12	6	6	8	4	4
	Superioridad numérica	8	26%	17%	9%	9%	0%	9%
			6	4	2	2	0	2

## “Propuesta curricular para la enseñanza de juegos de estrategia”

Tabla 2.- Valoración en porcentaje de los conocimientos previos sobre el juego atrapa la bandera.

A partir de la Tabla 2, se recogen los resultados totales y en porcentajes de las respuestas de los alumnos, diferenciando las dimensiones defensivas y atacantes, distribuidas en dos grupos de clase y distinguiendo a nivel de género, los alumnos de las alumnas.

De estos resultados se puede destacar que:

- **En cuanto a las estrategias de defensa:** La mayoría de los alumnos empleaban el uso de defensa por zonas (52% en B 43% en A), solo unos pocos usaban defensa por asignación de atacantes (26% en B 43% en A) o por objetivos (35% en B 26% en A). La mayoría de las personas que apostaban por la defensa por zonas también era capaz de formular otro tipo de defensa para otros supuestos.
  - Diferencia en cuanto al género: La utilización de estrategias defensivas por parte de chicos y chicas es muy semejante, aunque siempre presentan un porcentaje superior a los chicos en un 10% como mínimo (lo que corresponde a 2 alumnas más por diferencia). En algunos apartados como el de por zonas en 6ºA o por objetivos en 6ºB las chicas llegan a duplicar el número de personas que demuestran ciertos conocimientos sobre esos conceptos. Sólo hay un apartado que rompe esa tendencia y es en la defensa por zonas en 6ºB, donde son los chicos quienes tienen un número mayor de jugadores que hacen uso de ese tipo de estrategia.
  
- **En relación con las estrategias de ataque:** La noción más extendida es el conocimiento que para lograr el objetivo del juego hay que alejar a los defensores. 20 (12 de 6ºA y 8 de 6ºB) de los alumnos lo reconocen como estrategia. Mientras que en otros conceptos como bloqueos, fintas o superioridad numérica siempre se observa que menos del 25% de los alumnos (6 niños por clase) reconocen esas estrategias. Vuelven a coincidir con los que participan en deportes extraescolares.
  - Diferencia en cuanto al género: Es más común entre los varones utilizar más de una estrategia ofensiva que entre las chicas, como podemos observar en la tabla n. 2, en la que la cantidad de alumnos iguala o supera a la de las alumnas. Con excepción de la categoría superioridad numérica y fintas en la clase de 6ºB.
  - Diferencia en cuanto al género **general:** Aunque no es una tendencia significativa sí que se podría apreciar una mínima diferencia en cuanto a la asiduidad con que las chicas son capaces de elaborar más estrategias defensivas frente a los chicos, que aparentan dar prioridad a las estrategias

## “Propuesta curricular para la enseñanza de juegos de estrategia”

de ataque. En la tabla nº 2 podemos observar que en la mayoría de las categorías de defensa (salvo defensa por zonas en 6ºB) hay más presencia femenina. Sin embargo, en la parte perteneciente a ataque, es más difuso sacar una conclusión, puesto que hay categorías en las que hay más presencia masculina. En otras es exactamente igual, pero hay una (cebos) que en ambas clases el número de alumnos duplica al número de alumnas.

Para la recogida de datos, también se empleó una **observación externa** durante el desarrollo de la clase, que me ha permitido completar los registros en un diario de campo, junto con mis observaciones participante. A raíz de estos documentos, he elaborado el siguiente análisis:

(Anexo 4)

- En la mayoría de los grupos (4 equipos en cada clase, 8 en total), hay un reparto de roles (más bien instintivo) según las capacidades de los jugadores. Aquellos jugadores más hábiles y capaces suelen ser designados para encargarse de atrapar la bandera del contrario o salvar a los compañeros. Dentro de este grupo, los que aparte posean más habilidades comunicativas suelen ser los líderes (normalmente autoproclamados), que dirigen la acción de sus compañeros.

*“Los más rápidos instintivamente van a coger la bandera mientras que los torpes se quedan defendiendo.”*

Los otros jugadores más torpes o sumisos suelen ir a posiciones defensivas.

*“Guadalupe, también se ha quedado en una actitud demasiado pasiva defendiendo”.*

En los grupos donde el rol de líder es ostentado por una chica esta suele dirigir desde atrás.

*“Verónica mientras transcurre el juego se sitúa en la parte de detrás y controla a su equipo dando indicaciones”.*

*“Noemí, va dando indicaciones desde detrás del campo (debido a que está defendiendo).”*

Sin embargo, cuando el rol de líder lo ocupa un chico, este suele tomar parte en la acción desde la primera línea.

*“La estrategia del grupo de Diego es que Marcos y Diego (este último es el caballero) se colocan juntos y los demás o defienden o atacan.”*

*“La estrategia del equipo de Manuel es que el caballero y uno más van juntos para así defenderse y poder pillar.”*

## “Propuesta curricular para la enseñanza de juegos de estrategia”

- Estos líderes suelen ser varones (la proporción es 6 chicos a 2 chicas). Estos líderes suelen contar entre sus características: que son más rápidos e impulsivos, siendo los primeros que se lanzan al ataque y teniendo un papel más protagonista, siendo el resto del equipo el encargado de protegerle o distraer.

En la clase de 6ºA quienes toman el rol de líder son:

- Verónica: Una chica inteligente con muy buenos resultados académicos, muy responsable. Suele ser callada y tímida, aunque decidida. Buenas habilidades relacionales, aunque no se relaciona con nadie en particular. No es muy hábil motrizmente, pero es buena estratega.
- Noemí: Una chica despierta, con bajo rendimiento académico. Muy fuerte de carácter. Buenas habilidades sociales. Algo autoritaria, pero escucha a los compañeros si proponen algo.
- Marcos- Diego (colíderes): El primero es muy impulsivo y con un comportamiento difícil. Muy hablador y con malas habilidades sociales. Muy hábil (rápido y ágil) y bastante listo. El segundo es más asertivo y tranquilo. Mejores habilidades sociales. Muy capaz (fuerte, alto, resistente).
- Sergio: Muy hábil (rápido y ágil). Muy despierto. Buenas habilidades sociales y con carisma.

En la clase de 6ºB los líderes son:

- Ibrahim (Mohamed): Listo pero vago a partes iguales. Desafiante con la autoridad. Reservado salvo con un pequeño grupo de gente.
- Candelaria (Anouk): Una chica muy inteligente y despierta. Muy motivada. Buenas habilidades sociales y motrices.
- Sergio: Hábil social y motrizmente. Con buena aceptación en el entorno femenino de su clase. Asertivo.
- Luis: Impulsivo, demasiado hablador. Habilidades sociales dentro de la media. Muy competitivo. Motrizmente hablando, no destaca demasiado

Como conclusión a los perfiles de los diferentes alumnos, podemos determinar que se posiciona como líder aquella persona que tiene un nivel alto de habilidades sociales y comunicativas, una buena aceptación social dentro del grupo, que es inteligente pero no demasiado reflexivo y bastante habilidoso motrizmente.

## “Propuesta curricular para la enseñanza de juegos de estrategia”

- Los que presentan más dificultades motrizmente suelen sentirse a gusto en posiciones defensivas y no suelen tomar la iniciativa en el uso de las estrategias. Esto se puede ver en la primera tabla, al comparar que hay un mayor número de respuestas positivas en las estrategias defensivas que en las ofensivas.

Mientras que en la segunda tabla no hay ningún valor en ataque que supere al de defensa (como mucho lo iguala).

Además, los valores en defensa suelen ser más altos que los reflejados en ataque.

- En los grupos, se suelen subdividir en parejas o tríos para el desempeño de los diferentes roles o tareas en función de amistades.

*“Andrés pregunta en alto: ¿Creéis que es necesario estar pendiente de la cárcel si no hay nadie?”. Haciendo referencia a Iris y a Raquel que se han quedado en la cárcel.”*

Es bastante corriente que los defensores elijan ese rol cuando se llevan bien entre ellos. Si no, por mucho que lo diga el líder, intentarán cambiarse de funciones para estar cerca de sus amistades.

En la clase de 6ºA además se aprecian situaciones de rivalidad. Esto quiere decir, que un alumno se posiciona o actúa de tal forma con el objetivo de superar a un adversario en concreto, sin tener en cuenta el desarrollo del juego.

*“En un partido, Ali pilla a Marcos (le toca de manera algo brusca) y Marcos comenta algo enfurecido que le ha dado. (...) Marcos sale de la cárcel, y cuando en la jugada se cruza con Ali este salta hacia él con la rodilla por encima.”*

- Los grupos son muy capaces de elaborar estrategias más o menos elaboradas

*“La estrategia del equipo de Marcos es aguantar lo que haga el otro equipo y reaccionar en ese momento ante ello. Y la estrategia del equipo de Sergio es que dos hacen de cebo y uno entra a coger la bandera.”*

*“La estrategia del grupo de Diego es que Marcos y Diego (este último es el caballero) se colocan juntos y los demás o defienden o atacan.”*

*“La estrategia del equipo de Manuel es que el caballero y uno más van juntos para así defenderse y poder pillar.”*

*“Ibrahim acuerda que el caballero debe hacer el trabajo sucio y pillar a todos.”*

## “Propuesta curricular para la enseñanza de juegos de estrategia”

*“La estrategia de Candelaria (propuesta por ella misma) es que ella servirá de cebo (sin decir que hacen los demás en ese momento).”*

*“En el grupo de Teodoro es que solo Ibrahim defiende y el resto pase al ataque.”*

- Sin embargo, la mayoría de las veces no tienen la determinación o constancia para llevarlas a cabo en la práctica:

*“Surgen diferentes estrategias entre los grupos, pero todas son muy básicas y solo atañe al rol de atacante y defensor y la jugada inicial.”*

- Las estrategias, aunque al principio siempre se les insiste en que sean grupales, tras la primera jugada pasan a convertirse en individuales.

Lo único que impide que cada jugador actúe por su cuenta, son las indicaciones de los líderes.

*“Tras la primera estrategia que se ha pensado, cada jugador actúa por libre. No hay cooperación entre los miembros del mismo equipo (no intentan separar a los defensores, no se ponen de acuerdo para distraer, fíntar o confundir al rival). Los más rápidos instintivamente van a coger la bandera mientras que los torpes se quedan defendiendo. Habitualmente las rondas empiezan con los miembros de cada equipo encarándose con uno de los rivales y hacer amagos justo en la línea que separa los dos campos (con más o menos suerte).”*

- En cuanto a la transferencia, se observa cierta transferencia de un juego a otro en el empleo de las habilidades de carrera o estrategias para invadir/defender una zona. Sobre todo, el uso de estrategias de cebos, de zigzag,

Para complementar estas observaciones, después de cada clase los alumnos tenían que reflexionar sobre la sesión y poner por escrito aquellas estrategias utilizadas en juego o que podían poner en práctica en las siguientes sesiones. Esta ficha con sus estrategias, se recogerían al final de la unidad didáctica para evaluar el aprendizaje obtenido con los diferentes juegos. Con esto se pudo comprobar cómo la unidad didáctica había ayudado a mejorar el rendimiento táctico de los alumnos.

Anexo (2)

		Defensa			Ataque				
		"Propuesta curricular para la enseñanza de juegos de estrategia"							
		Por zonas	Asignaciones atacantes	Por objetivos	Bloqueos	Fintas	Cebos	Alejar defensores	Superioridad numérica
6ºA	1-M	SÍ	NO	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	SÍ
	2-M	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	SÍ	SÍ	NO
	3-V	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	NO
	4-M	SÍ	NO	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO	NO
	5-M	SÍ	NO	SÍ	SÍ	SÍ	NO	NO	SÍ
	6-V	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
	7-V	NO	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ	NO
	8-V	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	NO
	9-V	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	SÍ
	10-M	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO
	11-M	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO
	12-V	NO	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	NO	SÍ
	13-V	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	SÍ	SÍ
	14-V	NO	NO	NO	SÍ	NO	SÍ	SÍ	NO
	15-M	NO	SÍ	SÍ	NO	NO	SÍ	SÍ	NO
	16-M	SÍ	NO	SÍ	SÍ	NO	NO	SÍ	NO
	17-V	NO	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	SÍ	NO
	18-V	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ
	19-M	NO	SÍ	SÍ	NO	NO	SÍ	SÍ	NO
	20-V	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	SÍ
21-V	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	
22-M	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO	
23-V	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO	NO	
6ºB	24-V	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
	25-M	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ
	26-V	SÍ	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO
	27-V	NO	SÍ	NO	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
	28-M	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
	29-V	NO	NO	NO	NO	NO	NO	SÍ	NO
	30-V	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	NO	NO
	31-M	NO	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO
	32-V	NO	NO	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	NO
	33-V	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
	34-V	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
	35-M	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	NO
	36-M	NO	SÍ	SÍ	NO	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ
	37-M	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	SÍ	SÍ	NO
	38-V	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ
	39-M	NO	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	NO
	40-M	SÍ	NO	NO	SÍ	NO	NO	NO	NO
	41-V	NO	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	SÍ
	42-V	SÍ	NO	NO	NO	SÍ	SÍ	SÍ	NO
	43-V	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	SÍ	SÍ
44-V	NO	SÍ	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
45-M	SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
46-M	SÍ	SÍ	SÍ	NO	NO	NO	NO	NO	

Tabla 3: Valoración sobre el grado de conocimientos previos sobre el juego de atrapar la bandera de manera individualizada

## “Propuesta curricular para la enseñanza de juegos de estrategia”

A partir de la tabla de conocimientos adquiridos, podemos ver una cierta mejoría en el aprendizaje de los conceptos. No solo porque ya solo se encuentra un único 0 (alumno 28), sino porque la media es más elevada que la anterior vez.

La media total de los alumnos es de 3,58. Mientras que la media de 6ºB es de 3,7 y la media de 6ºA es de 3,4. También se aprecia que ya no hay resultados tan dispares entre diferentes alumnos, ya que en la anterior tabla se pasaba de un alumno con un 6 al siguiente con un 1, en esta se encuentran todos los alumnos en torno a 3 y alguno destaca hasta el 6.

Es más frecuente que los alumnos presenten o declaren diferentes tipos de estrategias de ataque o de defensa. En ejemplos como el anexo 3 podemos observar que combinan diferentes estrategias para los distintos miembros del grupo (anexo 3).

Se aprecia que aquellos alumnos que en la anterior tabla no mostraban ningún concepto táctico claro (marcados en rojo) han tenido un aprendizaje favorable en su mayoría (salvo el 28 y el 29) llegando casi a obtener una cifra más alta que la media, como es el caso del 4, el 27 y el 41.

Los alumnos que demostraron en sus tareas un conocimiento táctico declarativo importante (18,25,38) han seguido manteniendo esa tendencia en esta tarea posterior, incluso haciendo referencia a conceptos no citados anteriormente.

		Total	6ºA			6ºB		
			Total	Alumnos	Alumnas	Total	Alumnos	Alumnas
Defensa	Por zonas	29	65%	30%	35%	61%	35%	26%
			15	7	8	14	8	6
	Asignación atacantes	20	35%	17%	17%	52%	22%	30%
			8	4	4	12	5	7
	Por objetivos	21	43%	9%	35%	48%	13%	13%
			10	2	8	11	4	7
Ataque	Bloqueos	12	35%	17%	17%	17%	9%	9%
			8	4	4	4	2	2
	Fintas	24	65%	30%	22%	52%	35%	17%
			12	7	5	12	8	4
	Cebos	28	52%	30%	22%	70%	43%	26%
			12	7	5	16	10	6
	Alejar defensores	30	70%	35%	35%	61%	30%	30%
			16	8	8	14	7	7
	Superioridad numérica	13	35%	26%	9%	22%	13%	9%
			8	6	2	5	3	2

Tabla 4.- Valoración en porcentaje de los conocimientos adquiridos sobre el juego atrapar la bandera

## “Propuesta curricular para la enseñanza de juegos de estrategia”

De esta segunda tabla de porcentajes (T.4), se puede observar que efectivamente, el número de alumnos que ha mencionado cada categoría ha subido por lo general un 17% en la clase de 6ºA (en categorías como bloqueos, defensa, zonas).

En 6ºA por el contrario ha experimentado un incremento mayor. Por lo general esta subida es de 26% (en categorías como defensa por zonas, asignación de atacantes, alejar defensores). El pico más fuerte lo presenta en cebos donde se ha visto incrementado en un 61% (en 6ºB presentaban un 17%). Esto significa que ha pasado de que solo dos alumnos lo mencionaran a 16.

6ºA, por el contrario, tiene un pico bastante más humilde perteneciente a la categoría de fintas con 26% (6 alumnos más que en la pasada). Por lo tanto, se aprecia que el nivel de las dos clases se ha igualado, presentando un crecimiento mayor la clase de 6ºA, porque en principio presentaba un nivel inferior.

- En cuanto a las estrategias de defensa: La estrategia más común vuelve a ser la defensa por zonas, aunque la defensa por objetivos sufre un ligero aumento (producido por un ascenso en el grupo de chicas que hablan de esta opción). La defensa de asignación de atacantes se mantiene igual.
  - o Diferencias en cuanto al género: Podemos apreciar que los niveles son ahora muy parejos, salvo en la categoría defensa por objetivos, donde predominan más las mujeres (2V-8M en 6ºA y 4V-7M EN 6ºB). En conclusión, en casi 2 de las 3 secciones hay superioridad femenina.
  
- En cuanto a las defensas de ataque: La opción más elegida vuelve a ser la estrategia de alejar defensores, con un 70% en 6ºA (16 alumnos) y un 61% en 6ºB (14 alumnos). Aunque las otras estrategias ya no se encuentran tan marginadas, no existiendo tanta diferencia. Fintas y cebos son las estrategias que se han visto más incrementadas, mientras que bloqueos y superioridad numérica son más habituales, pero siguen siendo las menos mencionadas con diferencia. La primera con una subida de 4 en 6ºA, y 2 en 6ºB y la segunda solo 2 alumnos más en 6ºA y 3 en 6ºB.
  - o Diferencias en cuanto al género: Los resultados son muy parejos salvo en categorías como cebos y fintas que tienen unas diferencias similares (+2 chicos en 6ºA y +4 chicos en 6ºB respecto al número de chicas). También se aprecia una menor diferencia en la categoría superioridad numérica, con más presencia masculina, (6V-2M 6ºA y 3V-2M 6ºB). En las demás categorías los valores son idénticos. En conclusión, en 3 de las 5 categorías hay predominancia masculina, aunque la diferencia de resultados es muy pequeña.

## “Propuesta curricular para la enseñanza de juegos de estrategia”

- Diferencia en cuanto al género **general**: Se vuelve a repetir la tendencia de encontrar más estrategias ofensivas en los trabajos escritos de los alumnos y más estrategias defensivas en los de las alumnas. Sin embargo, sigue sin ser relevante la diferencia entre ambos géneros, puesto que lo previsible sería que si fuera una correlación significativa en la prueba de conocimientos adquiridos la diferencia fuese más notable.

## 4. DISCUSIÓN

A lo largo de este capítulo se establece la conexión entre los resultados obtenidos y el marco teórico, donde se hace referencia y se menciona cada uno de los aspectos que son objetos de estudio, para ello se retoman los objetivos de la investigación.

### **1. ¿Esta unidad didáctica mejora el desarrollo del pensamiento táctico de los alumnos?**

Tras el análisis de los resultados que exponen las diferentes pruebas escritas y las observaciones extraídas de los relatos y las observaciones externas, podemos comprobar que la unidad didáctica si produce una mejoría en los alumnos, aunque no tanta como se esperaba en un principio. Como se menciona en el apartado anterior, hay una progresión en el número de alumnos que utilizan los diferentes aspectos tácticos que se han seleccionado para trabajar en el juego de atrapar la bandera (del 26%).

Con los datos de las observaciones externas es comprobable que, a lo largo de las clases, los alumnos se mostraban más diestros en el juego y ampliaban las posibilidades para conseguir sus metas. Sin embargo, eso no se reflejaba tan claramente en las anotaciones de los trabajos escritos. Esto coincide con la opinión de López Ros (2011) sobre el pensamiento táctico, al considerar que es una combinación de un componente procedimental, otro declarativo y un último metacognitivo. Y que una de las diferencias entre un novato y un experto consiste en que éste es capaz de utilizar términos para describir lo que está haciendo y la finalidad de su acción motriz en cada momento. Por tanto, los alumnos se muestran más capaces en la acción motriz, pero necesitarían más tiempo o incidir más en los términos técnicos para considerarlos como expertos.

Parte del éxito producido en los alumnos es consecuencia de las recomendaciones que señala López Ros en relación a la forma del diseño de las clases. Como puntos clave que se tuvieron presentes durante todo el proceso:

- 1.- El trabajar de manera aislada algún aspecto táctico concreto, dejando de lado la parte técnica.
- 2.- El presentar las actividades en gradiente de dificultad, para que a los niños siempre les representara un reto abarcable.
- 3.- El hecho de que el profesor siempre estuviera presente para sugerir ideas o resolver dudas.
- 4.- Terminar la clase con un momento de reflexión para que pudieran exponer lo aprendido y ofrecer feed-back.

Con los escolares de 11-13 años es prudente suponer que la mayoría se encuentren en la etapa de operaciones formales según indica Piaget. Por lo tanto, (y tal como demuestran los resultados) son capaces de resolver problemas

## “Propuesta curricular para la enseñanza de juegos de estrategia”

simultáneos y de predecir trayectorias, anticipar hechos hipotéticos, resolver problemas abstractos utilizando la lógica y otros razonamientos que tienen lugar en los juegos de invasión. Esto quiere decir que la unidad didáctica atendía a unos objetivos adecuados a la edad de estos escolares.

Los resultados confirman lo que enunció Temprado (1991), en López Ros (2011): los 3 tipos de conocimientos ordenados de forma jerárquica se pudieron observar en el alumnado. A saber:

- Los que permiten identificar objetivos y medios para su consecución en función de las situaciones; es decir, tomar decisiones, proponer ideas para la planificación de la acción. Todo ello teniendo presente el objetivo común del equipo en función del rol a desempeñar dentro del juego.
- Los conocimientos que se refieren a las posibilidades de seleccionar unas u otras alternativas. Este punto hace referencia al cumplimiento de la estrategia que acordaron los alumnos y alumnas entre ellos, y decidir una de entre todas las estrategias planteadas atendiendo a diversas variables como, por ejemplo, el espacio disponible en el juego, la comprensión de los miembros del grupo o las posibilidades de éxito.
- Los que se refieren a la ejecución de la toma de decisiones, a la puesta en práctica de la acción según la decisión tomada; es decir, sobre la acción motriz, llevar a cabo lo acordado previamente y, en caso necesario, tomar decisiones durante el juego. Este último punto de la toma de decisiones durante el juego y no antes, es un nivel madurativo superior, pues no todos los alumnos y alumnas lo han conseguido. En el caso del alumnado, al reunir las características comentadas anteriormente, sí que se podía observar que tomaban decisiones durante el juego, pero en beneficio del equipo o grupo, no de manera individual.

### **2. ¿Cómo influyen los diferentes aspectos relacionales en el desarrollo táctico de los individuos?**

Como han mostrado las observaciones externas, el componente relacional de los alumnos juega un papel importante en el desempeño de los diferentes roles y posiciones que ocupan dentro del juego. Sus habilidades comunicativas y sociales influirán en si se posicionarán como líder de algún grupo o, por el contrario, obedecerán a otra persona pasando desapercibidos.

También influirá en qué parte del campo tenderán a situarse, al intentar estar cerca de sus amigos o de superar a un rival en concreto.

*“¿Creéis que es necesario estar pendiente de la cárcel si no hay nadie?”. Haciendo referencia a Iris y a Raquel que se han quedado en la cárcel.”*

Por el contrario, los jugadores que son menos sociables, más impulsivos o con comportamientos disruptivos suelen tener un perfil más individualista que actúa por su cuenta sin interactuar en las estrategias grupales que se

## “Propuesta curricular para la enseñanza de juegos de estrategia”

hayan ideado (como se puede observar en el comportamiento de Marcos reflejado en las observaciones externas).

Estos resultados mostrados tienen conexión con el condicionamiento clásico que investigó Pavlov en 1904. Puesto que los alumnos asocian buenos resultados o momentos agradables en el juego a determinadas personas, por lo que tienden a estar cerca de ellas. De la misma manera que se alejan de aquellas personas o rechazan, de manera sistemática, a aquellas personas que consideran que les pueden traer malas experiencias en el juego. Esto último puede causar como resultado lo que el sociólogo Merton (1948) definió como “profecía autocumplida” o “efecto Pigmalión”. Esto quiere decir que los miembros de un equipo al presuponer que un compañero de equipo va a dar problemas le aíslan, este al darse cuenta se sienta rechazado y actúa por su cuenta, generando problemas de comunicación o de convivencia.

También concuerda con la existencia de marcadores somáticos explicados en la obra de Daza y Arcas (2002), a los que se refiere como una serie de sentimientos producidos a raíz de las emociones secundarias que son vinculados, mediante aprendizaje, a resultados futuros previsibles en determinadas situaciones. Esto quiere decir, que son los encargados de hacer advertir al sujeto las posibilidades de éxito de las acciones que quiere llevar a cabo. Y al estar vinculados al aprendizaje, están muy ligados a la experiencia vital de este.

### **3. ¿Existe transferencia entre los diferentes juegos preparatorios al juego principal?**

Según las anotaciones no ha habido ningún problema en las habilidades de carrera necesarias para el juego de atrapar la bandera (aunque no fueran capaces de expresarle apropiadamente por escrito). Esto se hace presente en los test y en las estrategias relacionadas con la carrera (fintas) que han tenido una presencia notable al principio (17%) y un gran aumento al final (65%). También los alumnos utilizaban con relativa frecuencia, en el terreno del juego, como estrategia las fintas y los cambio de ritmo como se recogen en las anotaciones de las observaciones externas. Esto puede ser debido a que con los otros juegos preparatorios (donde también se precisaba el uso de estos comportamientos motrices) se consiguió que los jugadores estuvieran muy familiarizados con estos conceptos.

Esto concuerda con lo señalado por Solaz (2010), al considerar que la transferencia se podría definir como la habilidad que tiene el ser humano para aplicar los aprendizajes de un contexto específico a otro contexto nuevo. Al guardar estos diferentes contextos bastantes características en común, no es de extrañar que el aprendizaje de los alumnos, partiendo del anterior contexto, sea más acelerado.

### **4. ¿Hay diferencias en el desarrollo del alumnado en cuanto al género?**

## “Propuesta curricular para la enseñanza de juegos de estrategia”

La diferencia de resultados a nivel de género no es suficientemente grande para obtener una conclusión sólida. Sólo se dispone de indicios que muestran que las chicas son más capaces que los chicos en el conocimiento táctico declarativo (manejan muchos más conceptos y se expresan con mayor claridad) y que, dentro de estos, muestran mayor predisposición a elaborar estrategias defensivas. Esto también puede significar que en la muestra tomada las chicas sencillamente eran más reflexivas que los chicos.

Los resultados de los chicos, por su parte, apuntan a que están más familiarizados con expresar actitudes ofensivas y ocupar posiciones de atacante en el campo contrario. Como se muestra en las notas de campo, los chicos suelen presentar un papel más dinámico en el juego e ir al ataque por impulsividad, pero esto le resta capacidad a la hora de responder a contrataques o de perseguir a un rival que se ha desmarcado, puesto que no dosifican su energía.

Todas estas afirmaciones formuladas anteriormente concuerdan o guardan semejanza con lo que se postulaba en el estudio realizado por Guijarro, Mayorga y Viciano (2017) Este estudio concluía que las chicas suelen tender a un juego más cooperativo y reflexivo, mientras que los chicos están más orientados a la consecución de las metas. Y que, por otro lado, los alumnos mostraban mejores resultados a nivel táctico perceptivo, mientras que en la táctica conceptual no existían diferencias notables.

Pero hay que reiterar que para hacer estas afirmaciones con carácter general se tendría que disponer de una muestra más grande y aislar dentro del estudio bastantes variables, como la afinidad de los jugadores, controlar una sola variante y aplicarlo durante períodos más largos de tiempo, sobre el tiempo que destina cada jugador en cada campo, sobre los roles que desempeñan cada jugador, etc.

Por último, podemos dilucidar que hay cierta correlación entre los alumnos más aptos en la prueba de conocimientos previos (y que mantienen su buen resultado en la prueba de conocimientos adquiridos) y las personas que realizan algún tipo de deporte de equipo (fútbol, baloncesto, hockey, balonmano...). Esto podía deberse a que en estos tipos de deportes se les han instruido con anterioridad sobre estos conceptos. Ver anexo nº5)

## 5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES FINALES

Para dar por finalizado este trabajo, a continuación, se exponen las conclusiones a las que me ha llevado los resultados de este trabajo.

La puesta en práctica de este trabajo me ha confirmado que se puede trabajar de manera eficaz en el desarrollo del pensamiento táctico, que los alumnos son capaces de tener un desarrollo incluso mayor del presentado en los resultados expuestos, cambiando algunos factores de los que se hablara posteriormente.

Que elegir juegos relacionados entre sí facilita la transferencia, por lo que ese tiempo de explicaciones ahorrado favorecerá que los alumnos profundicen en sus habilidades motrices y les saquen el máximo partido a las mecánicas de los juegos. Se puede ver como hay factores relacionales y en menor medida de género que pueden afectar al nivel de desarrollo táctico de los alumnos y alumnas.

El pensamiento táctico puede influir beneficiosamente a otras materias escolares y aspectos de su vida (aunque de eso no se disponen de datos).

Por ello, concluyo con que el objetivo general de conocer si la unidad didáctica propuesta sirve para desarrollar el pensamiento táctico de los alumnos se ha conseguido satisfactoriamente.

Algunos aspectos importantes que se deberían mejorar para obtener mejores resultados y más determinantes en futuros estudios:

1. Disponer de más tiempo para poner en práctica la unidad didáctica, para profundizar en cada uno de los juegos preparatorios e incidir más en aquellos conceptos que los alumnos puedan transferir al juego de atrapar la bandera. Esto ayudaría a que los alumnos profundicen más en el juego y, también, ayudaría en la recogida de los datos, pues se destina poco tiempo a enseñar a los niños sobre cómo actuar en el juego y a observar el cumplimiento de las normas.
2. La disposición de un espacio fijo y acorde a lo que se precisa en la mayoría de los juegos. Es un problema no disponer de un espacio cubierto y no compartido con otros profesores (Lo ideal serían dos pistas de fútbol 7).
3. Llevar a cabo este estudio en un centro con la mayor muestra posible de alumnos. Sería bueno poderlo aplicar en un centro de nivel 3 y en todas las clases simultáneamente (teniendo en cuenta los horarios de los cursos y diferenciados en edad: 1º, 3º y 6º por ejemplo).
4. Reducir el número de juegos preparatorios y, a su vez, incidir más en los conceptos técnicos en los momentos de reflexión y de compartir ideas.
5. Para conseguir una mayor variedad de datos y de manera más sencilla, se debería contar con material para documentar la actividad escolar, como pueden ser grabadoras, cámaras, más observadores como se planteó en un principio teniendo el obstáculo de cómo recoger información salvando la ley de

## “Propuesta curricular para la enseñanza de juegos de estrategia”

protección de datos y la ley de menores. Pero son herramientas que ayudarían sobremedida en la recolección de datos y análisis, por lo que merecería la pena llevarlo a cabo.

## 6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar Aguilar, R. D. y Ramón Suárez, G. (2007). *Educación Física y Deporte: La solución mental y la solución motriz en escolares de ambos sexos de 4º, 5º y 6º y sus implicaciones en la enseñanza de los juegos colectivos*. Antioquia, Colombia. Universidad de Antioquia.
- Ambroa de Frutos, G. (2016). Impacto del sedentarismo sobre la práctica de actividad física y la salud. Análisis de la situación en España. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, 412, 33-44.
- Apuntes Juegos y deportes. Merino Bocos, J. Año 2017-2018. Universidad de Valladolid.
- Arcas Díaz, P. y Daza Ramos, M. (2002). “Una apuesta teórica: Damasio y el Error de Descartes”. Universidad Politécnica de Valencia.
- Bajo, F. y Beltrán, J.L. (1988): *Breve historia de la infancia*. Madrid: Temas de Hoy.
- Castejon, J.; Giménez Fuentes-Guerra, J.; Jiménez, F., y López-Ros, V. (2013). *Investigaciones en formación deportiva*. Sevilla: Wanceulen.
- Diccionario de las Ciencias de la Educación (1983), Madrid: Santillana.
- Gambau i Pinassa, V. (2015). *Las problemáticas actuales de la Educación Física y el deporte escolar en España*. Revista española de Educación Física y Deportes. Nº411.
- García Fernández, P. (2005). *Fundamentos teóricos del juego*. Wanceulen Editorial: Sevilla.
- García Monge, A. (2005). La lección de juego motor reglado. *La lección de educación física en el Tratamiento Pedagógico de lo Corporal*. pp. 50-149. Barcelona: INDE publicaciones

## “Propuesta curricular para la enseñanza de juegos de estrategia”

- Guijarro, S. Mayorga, D. Viciano, J. (2017) *“Influencia del género sobre la habilidad táctica y aspectos motivacionales en deportes de invasión en Educación Física”*  
Universidad de Granada.
- Gutiérrez Díaz del Campo, D. (2008). *Desarrollo del pensamiento táctico en edad escolar*. (Development of tactical knowledge during scholar age). 2008. *Tesis Doctorales*, 0(15). Recuperado de <https://www.cafyd.com/REVISTA/ojs/index.php/bbddcafyd/article/view/583/325>
- Hernández Moreno, J., Rodríguez Ribas, J. (2004) *La praxiología motriz: fundamentos y aplicaciones*. Barcelona: INDE.
- Jacquin, G. (1958) *La educación por el juego*. Madrid: Atenas.
- Lagardera y Lavega, P. (2003): *Introducción a la praxiología motriz*. (pp.101-108). Barcelona: Paidotribo.
- López Ros, V. (2002) *El concepto de Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) en la enseñanza y el aprendizaje deportivo escolar: análisis teórico y consideraciones metodológicas*. En Actas del XX Congreso Nacional de Educación Física. Guadalajara: Universidad de Alcalá (CD).
- López Ros, V. (2003) *Enseñanza, aprendizaje e iniciación deportiva: la interacción educativa en el aprendizaje comprensivo del deporte*. En Castejón, F.J. (coord.) *Iniciación deportiva. La enseñanza y el aprendizaje comprensivo del deporte*. Wanceulen: Sevilla.
- López Ros, V. (2010) *Perspectiva constructivista del aprendizaje y de la enseñanza del deporte*. En Castejón, F.J. (coord.) *Deporte y enseñanza comprensiva*. Sevilla: Wanceulen.
- López Ros, V. (2011). *El pensamiento táctico*. En V. López Ros, y J. Sargatal. *La táctica individual en los deportes de equipo*. pp. 75-93. Universidad de Girona.

## “Propuesta curricular para la enseñanza de juegos de estrategia”

- López Ros, V. (2011). *Operaciones cognitivas en la iniciación deportiva. El pensamiento táctico*. Universidad de Girona.
- Navarro Adelantado, V. (2002). *El afán de jugar: Teoría y prñactica de los juegos motores*. pp 25-35. Barcelona: INDE.
- Paredes Ortiz, J. (2017) *Juego, luego soy: Teoría de Actividad Lúdica*. Sevilla: Wanceulen Editorial.
- Piaget, J. (1967). *Psicología de la inteligencia*. Buenos Aires: Editorial Psique.
- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. *Boletín Oficial del Estado*, 52, 19349-19420.
- Rodríguez López, J. (2000). *La historia del deporte*. (pp 11-22). Barcelona: INDE publicaciones.
- Ruiz Pérez, L.M. y Arruza, J. (2005) *El proceso de toma de decisiones en el deporte*. Barcelona: Paidós.
- Sánchez, R. (2003). *El modelo comprensivo y la enseñanza de las habilidades técnicas: ¿Dónde es necesario el debate?* Actas del XXI Congreso Nacional de Educación Física. El pensamiento del profesor [CD-ROM], 18-20 de septiembre, Puerto de la Cruz, Tenerife: Universidad de la Laguna.
- Solaz, J. (2010). *Variables cognitivas y metacognitivas en la resolución de problemas de química: propuesta de estrategias didácticas*. Recuperado de [http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0100-40422010000600033&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0100-40422010000600033&script=sci_arttext).
- Vargas Castro, D. (2016). “*Profecía autocumplida o los dos tiempos de la verdad*”. Desde el Jardín de Freud 16 63-75, doi: 10.15446/dfj.n16. 58154.

## ANEXOS/APÉNDICE

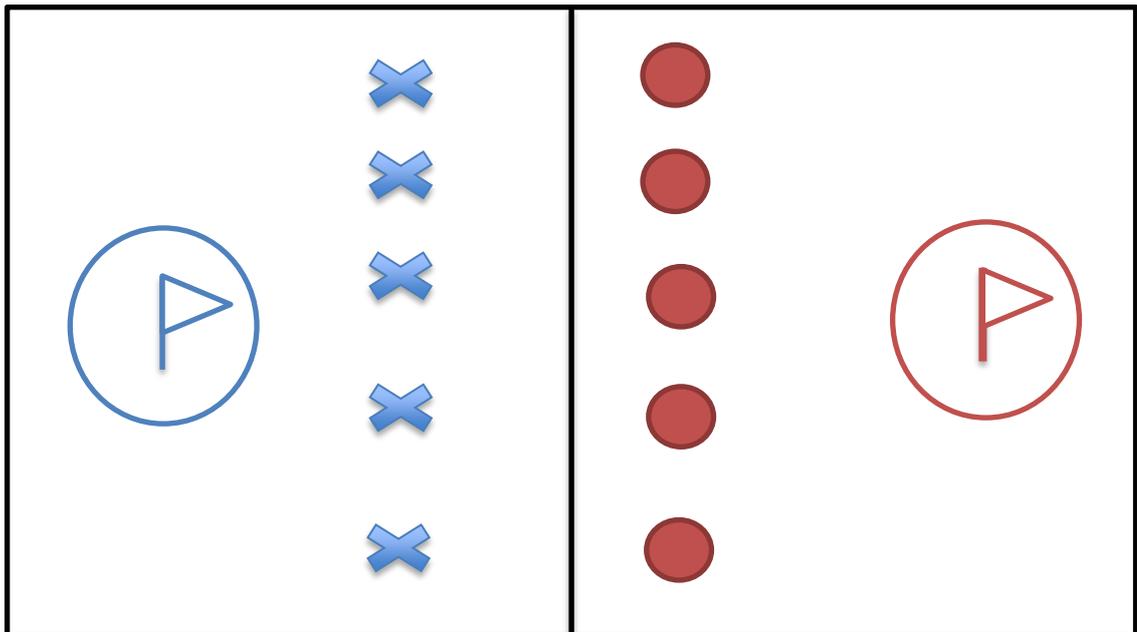
### Anexo 1: Ficha conocimientos previos atrapar la bandera

## Cuestionario Atrapar la Bandera

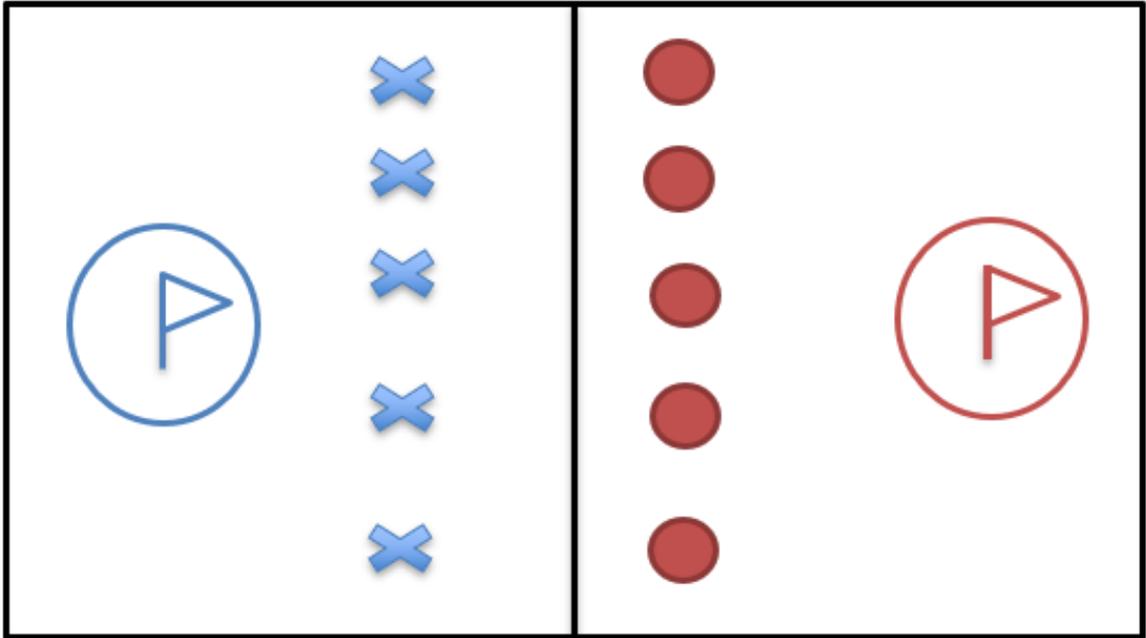
Nombre:

Clase:

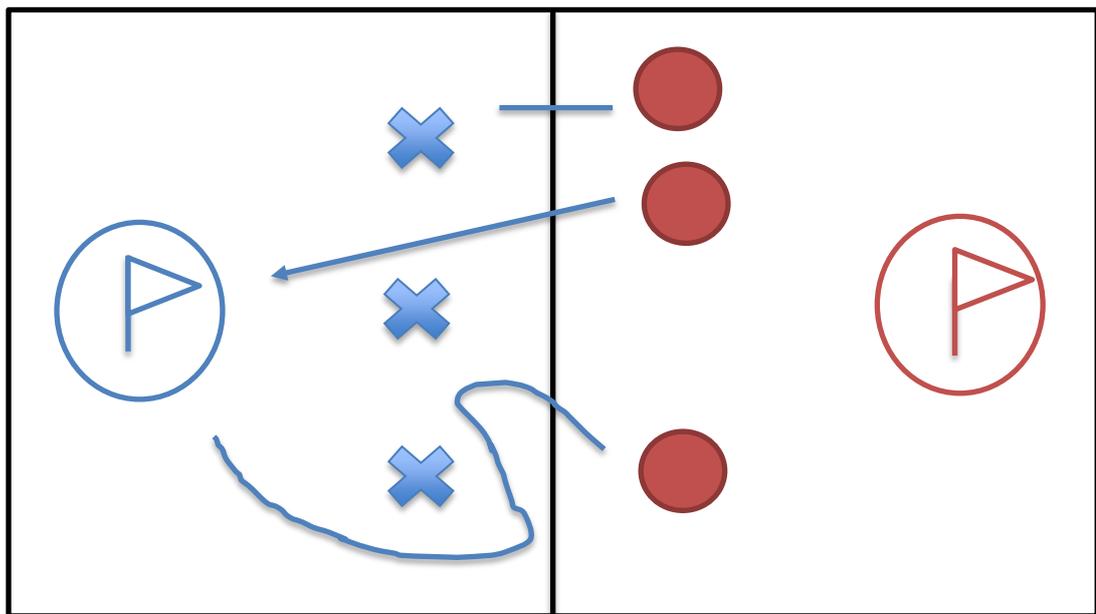
- Dibuja 2 estrategias (1 para atacar y otra para defender) con 5 miembros en cada equipo (Puedes ayudarte de flechas y palabras).



“Propuesta curricular para la enseñanza de juegos de estrategia”



➤ ¿Cómo resolverías esta situación si fueras el equipo que defiende?



## “Propuesta curricular para la enseñanza de juegos de estrategia”

- ¿Qué estrategia elegirías si estáis en inferioridad numérica (vuestro equipo tiene menos gente que el equipo rival)? ¿Y si tenéis superioridad numérica?

**Anexo 2:** Ficha mejora pensamiento táctico

**Ficha estrategia juegos**

Nombre:

Clase:

<b>Nombre del juego</b>	<b>Estrategias</b> ¿Qué objetivos son importantes? ¿Cómo conseguirlos?
4 esquinas	<ul style="list-style-type: none"><li>- Para conseguir puntos (teniendo en cuenta la distancia, como escogido, cercanía de otros compañeros)</li> <li>- Para mantenerse en cierta puntuación</li></ul>
Polis y cacos	<ul style="list-style-type: none"><li>- Policías</li></ul>

“Propuesta curricular para la enseñanza de juegos de estrategia”

	<ul style="list-style-type: none"><li>- Ladrones</li></ul>
Los 3 terrenos	<ul style="list-style-type: none"><li>- ¿Cómo organizar al grupo para conseguir pillar al equipo que nos corresponde?</li><li>- ¿Cómo esquivar al equipo rival (de manera individual y de manera colectiva)?</li><li>- ¿Qué ocurre cuando un equipo está prácticamente pillado?</li><li>- Más reflexiones</li></ul>

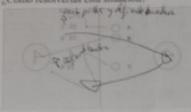
“Propuesta curricular para la enseñanza de juegos de estrategia”

<p>Atrapar la bandera</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Estrategias individuales y grupales</li> <li>- ¿Cómo utilizar al caballero?</li> <li>- Modos de atacar</li> <li>- Formas de defender</li></ul>
---------------------------	--

## Anexo 3: Ejemplos fichas

Pretest

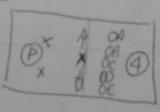
¿Cómo resolverías esta situación?



X soy del equipo X

¿Qué estrategia elegirías si estás en inferioridad numérica (vuestro equipo tiene menos gente)? ¿Y si tenéis superioridad numérica?

Inferioridad: 3 contra 5. Por ejemplo, dos defensores la bandera (quien ataca) y el otro arrastra y el mayor número de jugadores posible cerca de la línea del campo manteniéndose paralelo a línea.



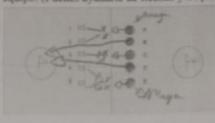
Superioridad: Dos protegen la bandera, uno arrastra y otro se mueve paralelo a la línea de medio campo el que sobra va a por la bandera.

Verónica

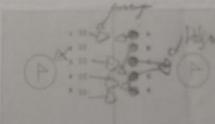
### Cuestionario Atrapar la bandera

Dibuja 2 estrategias (1 para atacar y otra para defender) con 5 miembros equipo. (Puedes ayudarte de flechas y de palabras)

Atacar



Defender

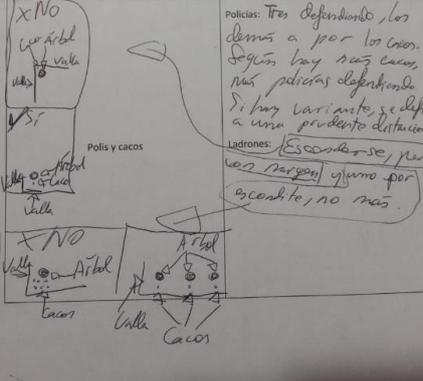


Postest

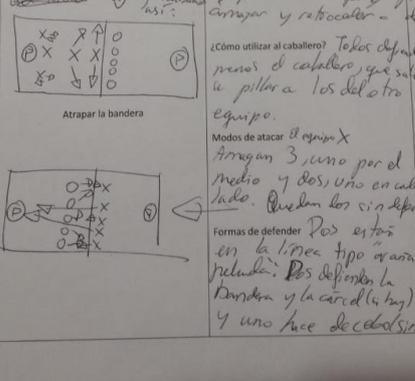
Ficha estrategia juegos

Nombre: Verónica Marcos Hernández Clase: 6<sup>º</sup>A

Nombre del juego	Estrategias
4 esquilas	Para conseguir puntos (distancia, objetivo, competencia de otros compañeros). Ir hacia la zona de los toros de 2 puntos, e intentar cogerlo. Arrastrar al cono de 12, pero si no se puede intentar ir al de 1. Siempre coger como máximo 2. Para mantenerse en cierta puntuación: Asegurar como que intentas coger los de 2 punto.
Polis y cacos	Policias: Tres defendiendo los demás a por los cacos. Según hay más cacos, más policías defendiendo. Si hay variación se definen a una prudente distancia. Ladrones: Esconderse, para los cacos y como por accidente, no más.



Los tres terrenos	¿Cómo organizar al grupo para conseguir pillar al equipo que nos corresponde? Subir los otros de cabos, no al que nos, suben mucho para el trabajo a una parte.
Atacar	¿Cómo esquivar al equipo rival? (de manera individual y colectiva) No al jugador cuando de la zona superior, pero cuando de la zona inferior.
Defender	¿Qué ocurre cuando un equipo está prácticamente pillado? ¿Se va a ganar la presa del equipo que está pillado, porque cuando tienen que esquivar. Más reflexiones: En el momento en que un equipo no existe, su presa tiene las opciones.
Atropar la bandera	Estrategias individuales y grupales: Equipo X: Amagar, tener a un defensor de equipo a un campo el pillar, correr y retroceder = después.
	¿Cómo utilizar al caballero? Todos defensores menos el caballero, que sale a pillar a los del otro equipo.
	Modos de atacar: El equipo X: Arrastran 3, uno por el medio y dos, uno en cada lado. Quedan los sin defensas.
	Formas de defender: Dos están en la línea tipo "raza peluda". Dos defensores la bandera y la cárcel (4 hay) y uno hace de caballo sin...



## Anexo 4: Observaciones externas y relatos

Marcaremos de color rojo, aquellas partes de las que nos hemos servido para el apartado de resultados

### 6ºA

**26 de abril**

**9:00-10:00**

09:08. Andrés llega a clase y realizan la fila para poder bajar al gimnasio en silencio. Andrés: “Vamos a empezar la nueva Unidad”.

09:10. Los alumnos llegan al gimnasio y se colocan en los bancos, parecen estar algo alborotados, ya que están hablando en voz alta.

09:12. Andrés comienza a explicar el juego que van a realizar. Les comenta que van a jugar a las “4 esquinas” y les dice además que puede ser que ya sepan cual es debido a que la otra clase ya jugó en la Unidad didáctica pasada.

09:13. Andrés comienza a poner los conos por el gimnasio para así poder montar el campo, mientras los alumnos siguen hablando entre ellos.

09:14. Los alumnos se colocan y comienza el juego.

09:15. El juego transcurre con muchos gritos, en algunos momentos tanto Andrés como Leticia piden silencio dirigiéndose a varios alumnos en concreto.

09:17. Los alumnos entre ellos hablan sobre a qué cono se van a dirigir para así poder llegar siempre a un cono y no quedarse fuera.

09:20. El juego sigue transcurriendo y algunos alumnos parecen estar aburridos ya que entre ellos se preguntan que cuando va a acabar el juego.

09:22. Andrés explica una variante del juego con puntos, los alumnos parecen más motivados ya que se lo toman con más conciencia.

09:25. El juego sigue transcurriendo con mucho ruido.

-Pedro: “Marcos tío he llegado yo antes”

-Marcos: “¿Qué dices chacho? He llegado yo antes, quita.”

-Pedro: “Pfff, vaya mierda.”

09:33. Marcos deja de jugar y viene a donde están sentados Leticia y José María en ese momento.

-Marcos: “¿Qué hacéis?”

-Leticia: “¿Qué te pasa Marcos? Ve a jugar anda.”

-Marcos: “Es que me aburro, paso de jugar”

-Leticia: “Anda ve a jugar.”

## “Propuesta curricular para la enseñanza de juegos de estrategia”

09:35. Andrés da por finalizado el juego y comienza otro llamado “Casas e inquilinos”. La explicación da comienzo con los alumnos sentados en los bancos. Andrés los explica y pone un ejemplo para que todos vean como es y cómo se juega.

09:36. Los alumnos se colocan y comienza el juego.

09:38. Parece que hay alumnos que todavía no saben muy bien cómo se juega, ya que se pierden o no saben dónde colocarse.

09:42. El juego transcurre y parece que los alumnos van mejorando entre las explicaciones que se dan entre ellos mismos.

09:47. Los alumnos parecen cansados de estar jugando debido a que muchos de ellos están más pendientes de hablar por parejas o tríos que de jugar. Andrés durante el juego lo va controlando y pide silencio ya que sigue habiendo mucho alboroto.

09:52. Andrés finaliza el juego y pregunta sobre las estrategias que han seguido para llevar a cabo el juego. Los alumnos parecen estar despistados, ya que hay muchos que están hablando entre ellos y otros comentan con Andrés que siempre iban o intentaban ir a un sitio cercano y con una misma persona.

09:54. Los alumnos van al baño, forman la fila y suben a clase.

### **2 de mayo**

**10:00-11:00**

10:09. Andrés llega a clase y comenta: “Vamos chicos, que vamos al patio, haced la fila.”. En la clase hay alboroto por el cambio de sitios que se está realizando junto a la tutora.

10:11. Andrés: “Hoy vamos a hacer juegos de persecución, así que bajamos, venga.”. Mientras se baja haciendo la fila Andrés indica que bajen en silencio.

10:13. Andrés: “Id ahora al baño, que después no voy a dejar ir”.

10:14. Llegamos al patio.

Andrés: “Vamos chicos daos vida”, “Vamos a hacer polis y cacos, los equipos son...”. Andrés dicta los equipos.

10:15. Andrés: “¿La cárcel la queréis en la portería o en un cono? Manos arriba para elegir la mayoría”

Marcos: “¿Profe luego vamos a ser policías?”

Andrés: “Sí”

10:17. Andrés: “Diez segundos y comenzamos”

10:18. Andrés: “¿Creéis que es necesario estar pendiente de la cárcel si no hay nadie?”.  
**Haciendo referencia a Iris y a Raquel que se han quedado en la cárcel.**

10:19. Laura: “Es que si estáis sin petos yo me lío.”

## “Propuesta curricular para la enseñanza de juegos de estrategia”

10:20. Andrés va a por petos, pero este trae pañuelos y Leticia va a por los petos. Andrés refiriéndose a los alumnos pillados: “Chicos colocaros bien en cadena”.

10:22. Andrés: “Voy a pasar lista de los ladrones para ver si están todos pillado..., ahora estos son policías.”

-Marcos: “Este es tonto chacho, se lleva el peto, que, si no, no sabemos quién es poli o ladrón.”, “Se tienen que quedar dos aquí en la cárcel.”, “Manu quédate tú y luego nos turnamos”.

10:25. Juan: “ ¡Qué tires!”

-Miguel: “ ¡No me empujes!”

10:27. Andrés: “ ¿Estamos todos?”. Andrés pasa lista. Andrés: “Ahora vamos a hacer otra ronda, esta vez a contrarreloj, quien capture a todos antes mejor”. Andrés comenta cómo se deben de poner en la cárcel.

Marcos habla con Andrés sobre el juego y la manera de salvar a los de la cárcel.

10:30. Andrés: “Pactar una estrategia”

Los policías comentan la estrategia, Asier: “Yo me quedo aquí”.

Una parte de los policías va hacia la derecha y otro hacia la izquierda.

10:32. Asier: “No te acerques que si no se salvan”.

10:33. Asier hace muecas y bailes para picar a los encarcelados.

10:34. Miguel: “ ¡Joooo! Tío no vale, se sueltan de la cárcel.”

10:35. Asier: “Venga iros que aquí solo estamos dos”.

10:39. El juego transcurre y siguen algunos pillados, otros defendiendo la cárcel y otros por ahí escondidos.

10:40. Llega Marcos corriendo y no solo porque no estaba unido a Nuria.

Andrés: “Se acabó”, “Han ganado los ladrones”, “Silencio”, “Vamos a jugar a un juego al que seguiremos jugando el próximo día”

10:42. Andrés: “No da tiempo, hacemos otra ronda con los roles cambiados”.

10:43. Christopher: “Vosotros por la izquierda y vosotros por la derecha, nosotros iremos por el medio”.

10:46. Marcos: “Manuel que no te pille, ten cuidado”

Pillan a Manuel. Marcos: “Ala chacho, eres tonto”.

Marcos se quita el peto y dice: “Ahora soy caco”

Andrés va a hablar con él, aunque este ni lo mira, finalmente coge el peto que le ofrece Andrés.

Leticia interviene para hablar con Marcos, mientras la clase transcurre normal, los demás siguen

## “Propuesta curricular para la enseñanza de juegos de estrategia”

jugando sin problema. Leticia sigue hablando con Marcos y Andrés se queda en la conversación, aunque deja a Leticia hablar.

10:50. Marcos: “Que no os acerquéis, que os va a pillar y se van a salvar”.

10:51. Andrés pasa lista para ver si están todos y este da el veredicto del ganador.

10:52. Noemí “ ¿Podemos ir a beber agua?”

Manuel se acerca a José María para fijarse lo que escribe.

Andrés: “Sí, podéis ir al baño y beber agua”.

10:56. Se colocan en fila y suben.

### **8 de mayo**

**9:00-10:00**

09:03. Andrés: “Sergio, ¿Dónde tenéis el ordenador?”

-Sergio: “No sé”.

09:04. Silvia (chica de prácticas en esa clase) ayuda a Andrés a poner el portátil, mientras él va repartiendo fichas. La clase está alborotada.

09:10. Andrés: “Chicos, quiero que en la ficha pongáis el nombre y la clase”.

09:11. Andrés comienza la explicación de lo que tienen que poner en la ficha. Marcos mientras le dice a Andrés que él quiere jugar a polis y cacos. Andrés comenta que tienen que poner las estrategias de polis y cacos.

Andrés: “Si os portáis bien dará tiempo de hacer todo”.

09:14. Andrés comienza la presentación del PowerPoint. Los alumnos hablan mientras está el PowerPoint, pero poco.

09:16. Comienzan las dudas y salvo los que preguntan los demás o la gran mayoría están distraído.

09:20. Andrés: “Pues si lo hemos entendido todo ya, hacemos una fila y bajamos”. Los alumnos hacen la fila y Andrés pide silencio para bajar.

09:25. Llegan al patio.

09:28. Andrés monta el campo y mientras los alumnos hablan entre ellos. Una vez termina de montar el campo, Andrés comenta en voz alta los equipos.

09:29. Andrés reparte petos.

09:30. Andrés en voz alta comenta: “Pensad las estrategias”.

09:31. La estrategia de las víboras es que se quedan dos en la cárcel y los demás salen. La estrategia de las gallinas es que van a poner un cebo para poder pillar. La estrategia de los zorros es que cuatro se quedan dentro de la cárcel y cuatro salen fuera y por parejas.

09:34. Comienza el juego.

## “Propuesta curricular para la enseñanza de juegos de estrategia”

09:35. Las estrategias no las están realizando.

09:38. El juego transcurre de forma normal y lo alumnos parecen que han comprendido perfectamente el juego.

Andrés está en todo momento regulando todo lo que ve para que no haya conflictos.

09:41. Ali provoca a sus rivales diciendo: ‘‘Oye estoy aquí, ven a por mí’’.

El juego sigue transcurriendo de forma activa, en el cual se puede observar que los alumnos están pendientes de salvar y de pillar.

09:42. Andrés en voz alta: ‘‘Último minutillo y meto una variante’’.

-Marcos: ‘‘Profè que he pillado a Lorenzo’’.

-Andrés: ‘‘Solo uno por persona y tenéis que acompañarlo a la cárcel’’.

09:43. Andrés: ‘‘Se acabó, ahora la variante, esta era de prueba’’

Andrés monta la variante.

Andrés: ‘‘ ¿Alguien ha visto que pasa cuando un equipo tiene muchas personas pilladas?’’

En ese momento van a donde José María está escribiendo Manuel, Marcos y Sergio los cuales no están atendiendo a la clase. Estos se interesan por lo que este escribe, pero José María les dice que atiendan a la clase.

Andrés explica la variante del juego, los alumnos mientras están hablando entre ellos, pero la gran mayoría están en silencio.

-Andrés: ‘‘ ¿No hay preguntas?’’

-Laura: ‘‘Sí’’

Andrés resuelve la duda sin ningún problema.

09:49. Comienza el juego.

09:50. Pedro: ‘‘Ya está, ya hemos acabado’’

-Andrés: ‘‘No todavía falta que pilléis’’

09:51. Vuelve Andrés a explicar la variante en voz alta.

09:52. Marcos gritando a Manuel: ‘‘Que no valeeeee, que no valeeeee, gilipollas de mierda’’.

-Andrés: ‘‘A ver, paramos, que creo que no nos hemos enterado de nada’’. Este vuelve a explicar el juego.

09:53. Comienza el juego.

Laura le dice a Javi: ‘‘Que no me agarres’’.

-Javi: ‘‘Que te calles’’.

-Pedro en ese momento se dirige a Andrés comentándole: ‘‘Es que el juego no tiene sentido’’.

Le comenta que no tiene sentido por la variante que tiene el juego de los conos.

## “Propuesta curricular para la enseñanza de juegos de estrategia”

09:55. Finaliza el juego. Se recogen los petos y los conos. Mientras tanto Marcos sigue llamando a Manuel tramposo.

09:56. Van al baño y a beber agua.

09:58 Hacen la fila y suben a clase.

**9 de mayo**

**10:00-11:00**

10:10. Ya en la clase Andrés comienza a poner una presentación de PowerPoint, este comienza su explicación del juego que van a realizar en esa sesión ayudándose del PowerPoint que se está proyectando en la clase. Mientras Andrés explica el juego, los alumnos parecen escuchar atentamente.

10:18. Andrés acaba la explicación, este pide que rellenen las fichas que los alumnos tienen.

10:21. Andrés comenta en voz alta dentro de la clase: “Venga chicos vamos a hacer la fila”. Los alumnos se levantan de sus asientos algo alborotados y comienzan a hablar entre ellos, algunos van realizando la fila, pero sin dejar de hablar.

10:26. Andrés comenta alzando un poco la voz: “Son y 26 chicos, o nos ponemos en silencio o no bajamos”. Los alumnos tras escuchar esto van disminuyendo el tono de voz hasta el punto de que dejan de hablar. Una vez los alumnos quedan en silencio, bajan.

10:29. Llegan al patio. Mientras Andrés coloca el campo, con ayuda de algunos alumnos, los demás hablan entre ellos.

10:30. Andrés termina de montar los campos y acto seguido comenta en voz alta los equipos. A medida que termina de decir un equipo los dirige hacia el campo y la parte del campo que les toca ir. Se reparten petos de distintos colores para los diferentes equipos.

10:34. Andrés: “Chicos venga reuníos para así poder comentar las estrategias que hagáis”.

Los equipos se reúnen para poder planear sus estrategias.

10:35. Comienzan a hablar sobre estrategias. **El equipo de Manuel opta por tres atacan y tres defienden.**

Andrés da el comienzo del juego y comienzan los equipos a jugar.

El juego comienza a transcurrir de manera fluida y los alumnos parecen bastante concentrados en el juego y parecen contentos jugándolo.

10:39. Andrés finaliza el juego y cambia los equipos para que tengan otro enfrentamiento distinto (son cuatro equipos, dos campos y dos partidos).

Andrés comenta en voz alta para que todos le escuchen: “Ala hablar un poco de estrategia”

## “Propuesta curricular para la enseñanza de juegos de estrategia”

Los alumnos se reúnen y comienzan a hablar entre ellos. **La estrategia del equipo de Marcos es aguantar lo que haga el otro equipo y reaccionar en ese momento ante ello. Y la estrategia del equipo de Sergio es que dos hacen de cebo y uno entra a coger la bandera.**

10:42. Comienza el juego.

**Verónica mientras transcurre el juego se sitúa en la parte de detrás y controla a su equipo dando indicaciones.**

Verónica: “Chicos por favor atentos”, “Mara, Mara, échate un poco para atrás que si no te van a pillar”.

10:45. Andrés para un partido en el cual tienen dudas y vuelve a explicar las normas del juego. Andrés las solventa y vuelve a poner en marcha otra vez el partido.

10:46. Comienza el juego de ese campo, mientras tanto en el otro campo el juego transcurre con normalidad.

10:49. Andrés finaliza el juego. Andrés realiza una variante y los alumnos le ayudan a Andrés a montar el campo (solo la parte de la variante).

10:50. Comienza el juego. En ambos campos los partidos se realizan de forma correcta y sin duda alguna.

10:52. Finaliza el juego y recogen el campo entre todos. Recogen petos y conos.

10:53. Andrés da unos minutos para que vayan al servicio y a beber agua.

10:57. Realizan la fila y suben a clase.

### **15 de mayo**

**9:00-10:00**

09:06. Se prepara la fila para bajar, aunque hay alboroto.

09:09. Los alumnos llegan al patio, se colocan en el semicírculo del campo de fútbol y escuchan a Andrés. Andrés les pregunta: “¿Quién me recuerda las reglas de atrapar la bandera?”.

Varios alumnos comentan varias reglas básicas y cuando Andrés ve que no sacan más reglas este comienza a realizar varias preguntas en relación con las demás reglas que no han salido y los alumnos responden correctamente.

09:12. Andrés empieza a repartir pañuelos y conos para que algunos alumnos le ayuden a montar el campo.

Andrés dice en voz alta para que así todos se enteren: “Empezamos con la variante de la cárcel”.

Mientras todo esto ocurre (montan el campo) los demás alumnos se quedan en el semicírculo, pero hablando entre ellos.

## “Propuesta curricular para la enseñanza de juegos de estrategia”

09:14. Una vez están todos los campos montados, Andrés comienza a dictar los equipos e indica el campo donde deben de colocarse.

09:16. Andrés comenta en voz alta que generen estrategias, los alumnos hablan entre ellos para poder así crear estrategias.

09:17. Andrés comenta: “Cada uno en su zona, ¿Estamos ya?”

A lo que los alumnos responden que sí. Andrés entonces da comienzo a los partidos.

Andrés mientras los partidos van transcurriendo controla que no se desmadre ninguno de los dos partidos y está muy atento a que se cumplan todas las normas.

Mientras tanto en el partido de Noemí, esta va dando indicaciones desde detrás del campo (debido a que está defendiendo).

Ambos partidos van fluidos y los alumnos parecen alegres, motivados y concentrados en el juego.

09:22. En un partido, Ali pilla a Marcos (le toca de manera algo brusca) y Marcos comenta algo enfurecido que le ha dado y que se va a enterar. Marcos estando en el suelo (esperando a que lo lleven a la cárcel) empuja a Ali de malas formas cuando este se acerca para decirle que no tiene que llevarlo a la cárcel si no que el mismo tiene que ir solo. Sigue el juego sin ninguna incidencia tras esto, una vez Marcos sale de la cárcel y cuando en la jugada se cruza con Ali y este salta hacia él con la rodilla por encima. Andrés en el momento que ocurre esto lo ve y se dirige hacia Ali preguntándole si este se encuentra bien (el cual llora algo, pero aun así dice que no pasa nada y que sigue jugando) y también le dice a Marcos que se siente fuera del campo y que hablará con él.

Andrés le comenta: “Para que te tranquilices un poco, es necesario que estés ahí quieto sentado”

Marcos se queda inmóvil en el sitio, pero tras unos minutos le comienza a preguntar Andrés si ya puede entrar a jugar, a lo que Andrés responde que todavía no.

09:26. Marcos comienza a rechistar para poder entrar a jugar, a lo que Andrés hace caso omiso.

09:27. En el otro campo acaba de finalizar el partido y Andrés lo comienza de nuevo. Mientras Andrés habla con Marcos sobre el rodillazo a Ali en el juego, comenta que una cosa es el forcejeo o un choque sin más que ir a dar el choque con la rodilla levantada. Marcos ante esto asiente, parece entender lo que Andrés le está comentando.

09:29. Andrés para los partidos y les comenta en voz alta: “Chicos nos reunimos aquí, un representante de cada equipo”.

## “Propuesta curricular para la enseñanza de juegos de estrategia”

Leticia mientras tanto se acerca a Marcos para hablar con él y calmarlo (ya que no se había calmado del todo).

09:30. Andrés comenta tras tenerlos reunidos que ahora va a meter la variante del caballero y también comenta: “Chicos el caballero es una persona distinta cada ronda”. Andrés vuelve a recordar rápidamente la función del caballero y les dice a los alumnos que creen estrategias.

Los alumnos se reúnen con sus equipos y crean estrategias.

**La estrategia del grupo de Diego es que Marcos y Diego (este último es el caballero) se colocan juntos y los demás o defienden o atacan.**

09:33. Andrés comienza a decir en voz alta: “Cada uno en su zona, preparados, listos, ¡YA!”  
Comienzan los partidos.

09:35. Los partidos finalizan a la vez y Andrés cambia los rivales.

Los alumnos vuelven a reunirse para crear estrategias. **La estrategia del equipo de Manuel es que el caballero y uno más van juntos para así defenderse y poder pillar.**

09:37. Andrés comenta “¿Estamos?”

Los alumnos responden que sí y este comienza los partidos

Andrés mientras los partidos están activos va recogiendo notas en una ficha que sostiene en la mano.

09:39. Un partido finaliza y Andrés lo vuelve a reanudar.

09:41. Andrés para los partidos y comenta en voz alta: “Cambio de rivales”. Cuando los alumnos han cambiado los rivales y están en sus zonas, Andrés comienza los partidos.

09:43. Un partido finaliza y le preguntan a Andrés que qué es lo que deben de hacer, a lo que Andrés responde con dar otra vez un comienzo de juego.

09:45. Pedro dirigiéndose a José María comenta con tono desanimado: “**Es que siempre van Marcos y Diego juntos, es que jobar...**”. José María no responde ante esto nada.

09:46. Andrés tras responder las preguntas del partido finalizado lo vuelve a comenzar y a su vez el otro partido también acababa de finalizar por lo que comienza ambos partidos a la vez. Andrés comenta: “Último partido”.

09:50. Andrés finaliza los partidos y manda a los alumnos a recoger el campo y comenta que se van a clase, acto seguido Verónica le comenta a Andrés: “Aún quedan diez minutos y Andrés le responde: “Haremos reflexión arriba en clase”.

09:56. Realizan la fila y suben tras ir al baño y beber agua.

09:59. En clase no hacen reflexión, solo Andrés comenta que el viernes se pasará a por las fichas entregadas con anterioridad.

**6ºB**

**30 de abril**

**9:00-10:00**

**Relato:**

Hoy la sesión que tenemos será de 35 minutos porque debemos acompañar a las clases de 6º a una salida.

9:06. Cuando llego todavía muchos alumnos siguen guardando abrigos y colocando sus mochilas cerca de sus sitios. Les digo a los que están ya preparados que vayan organizándose en fila para bajar al gimnasio. Algunos me preguntan si van a tener hora libre porque no han tenido este cuatrimestre. Les digo que en principio les intentaré dejar cuando terminemos esta segunda Unidad Didáctica. Ante la pregunta de algunos respondo que va a sobre juegos de estrategia. Muestran curiosidad.

9.07. Los alumnos bajan en fila, en relativo silencio. Algunos se agrupan en pequeños grupos y hablan entre ellos en voz baja. Hago la parada rutinaria al final del pasillo, pero más por rutina que por llamarles la atención, puesto que tienen un nivel bajo de ruido.

9.09. Llegan al gimnasio y se colocan en su sitio habitual, los bancos del fondo, en relativo silencio. Yo voy colocando los conos para el primer juego y les pregunto que si recuerden que juego vamos a hacer. Ante su silencio les digo que ya jugamos a este juego en la anterior Unidad un día que llovió. Hay algún comentario aislado de: “Otra veeeee, porque no hacemos otro”. Algunos alumnos están hablando de otras cosas.

9.11. Una vez colocando el campo de juego, explico las normas de manera superficial, puesto que ya las conocen. En el momento de las puntuaciones es cuando más atentos están. Después atiendo a las dudas que me plantean los alumnos, que levantan la mano y esperan su turno. Estas están centradas sobre todo en qué pasa si dos personas llegan al mismo cono. Les propongo el reto de mantenerse en 10 puntos.

9.12. Los animo a colocarse diciendo: “Bueno chicos, vamos a colocarnos en los conos y así comenzamos”. Se colocan rápidamente en los conos, pero los que no llegan a un cono no se colocan en el centro de los cuadrados y deambulan perdidos. Les recuerdo que esas posiciones también deben ser ocupadas. Muchos se colocan en el mismo

## “Propuesta curricular para la enseñanza de juegos de estrategia”

cuadrado, así que les exoneró a que se coloquen bien, señalándoles los cuadrados vacíos. Gertrudis sigue perdida

9.13. Doy comienzo al juego gritando “ya” en cada ronda. Hay movimientos rápidos. Hay risas. Después de cada ronda dejo un tiempo para que se resuelvan quién se queda con el cono en caso de que hayan llegado simultáneamente. No hay conductas que rompan con el objetivo del juego.

9.15. Antes de dar la señal siempre señalo para que estén listos con gestos de la mano o diciendo un: ¡preparados!. Por prepararse los jugadores entienden adelantar una pierna hacia el cono al que se van a dirigir. No les digo nada al respecto. Al final de una ronda, Ibrahim dice al verme cerca: “Toma diez puntos”. A lo que Fulgencio responde: “Que nooo, que si te quedas sin cono es menos un punto”. Mientras en otro sitio Candelaria dice: "Dolores, que yo he llegado la primera y he tenido que hacer piedra, papel o tijeras".

9.17. Los alumnos ya se sienten lo suficiente seguros con las normas del juego y cansados con la monotonía que empiezan a buscar vacíos legales. Ibrahim se queda en el mismo cono puntuando, pero le pillo y le recuerdo que tienen que cambiar de cono, aunque lo sabe perfectamente. Eustaquia dice de echarlo a suertes, aunque sabe que no ha llegado a la vez. Pero siguen con el juego sin protestar.

Como un alumno me dice que ha llegado a 10 puntos les digo a viva voz: “Vale chicos, algunos ya habéis llegado a 10 puntos, ahora lo difícil es mantenerse. ¿Cómo lo podéis hacer?” El chico que me lo ha dicho y otros van diciendo distintas opciones. Yo digo alguna más.

9.19. Tras unas cuantas rondas más termino el juego. Hay alumnos que se quejan diciendo:” Buahhh...”,” ¿’Por qué? Otro poco más”,” Ya casi lo tenía”. Les digo que, levantando la mano, quien ha conseguido los 10 puntos. La mayoría son chicos quienes han conseguido el reto. Un grupo de chicas me dice que han estado a punto. Hago una felicitación general a los que lo han logrado. Les digo que se sienten mientras preparo el siguiente juego. Muevo los bancos para delimitar el campo. Por la disposición los alumnos creen que es cementerio y dicen: “Otra vez, mejor un juego nuevo, ¿no?”. Yo respondo que no se preocupen que no es cementerio.

## “Propuesta curricular para la enseñanza de juegos de estrategia”

9.21. Como me lo han preguntado les digo que mientras preparo pueden ir al servicio. Salen corriendo muchas más personas de las esperadas y a juzgar por lo rápido que vuelven parece más bien que van a darse un paseo. Se sientan tranquilamente.

9.24. Tras terminar de colocar, pido silencio, doy comienzo a la explicación. Los alumnos atienden, aunque comentan alguna cosa con los compañeros aledaños. Hay muchas dudas en cuanto a cómo conseguir puntos. Hago ejemplos para ver si se resuelven, sin éxito.

9.27. Hago equipos enumerando al azar a los alumnos con el uno o el dos. Intento que queden similares en cuanto a número de niños y niñas. Señalo en qué parte del campo se deben colocar.

9.28. Como sigue habiendo duda, y me sugieren esa idea, les sugiero que los balones rojos puntuarán para un equipo y los amarillos pequeños para el otro. Y les recuerdo que solo pueden coger un balón por persona de cada vez. Eufrasio se queja de lo último.

9.30. Da comienzo el juego. Los alumnos se van aconsejando y dirigiéndose en un completo caos. No siguen la norma de que solo una vez dada la señal deben ir a por los aros. Lo dejo pasar.

9.32. Se acaba la ronda. Cuento los puntos por balones y personas dentro de aros y digo el ganador. Esto causa gritos de alegría para un bando y quejas por parte del otro.

9.33. Doy comienzo una nueva ronda. Parece que las dudas se han disipado y están involucrados en el juego. Tras un minuto finalizó la segunda ronda y mientras contabilizó los puntos Gertrudis pregunta si ella también se puede meter dentro de los aros. No todos tienen claro el juego. Al contabilizar los puntos no me doy cuenta de un balón que rápidamente me señalan. También hay un error en contar los puntos de las personas dentro de los aros, puesto que Gertrudis, no ha levantado la mano cuando he preguntado quién era de su equipo.

9.36. Les mando recoger, ir al servicio y formar una fila fuera del gimnasio para subir a clase. Hay quejas generalizadas, pero les explico que hoy es así porque debemos acompañar a la otra clase a la excursión. El resto ocurre con normalidad.

**3 de mayo**

**9:00-10:00**

9.06. Llego a la clase y mientras recogen el material escolar y forman la fila para bajar comento: “Si el anterior día hicimos juegos de zonas hoy vamos a hacer juegos de

## “Propuesta curricular para la enseñanza de juegos de estrategia”

persecución”. Teodoro me pregunta emocionado: “Va a ser polis y cacos” (es el juego habitual en las sesiones libres de este centro). Le respondo que sí, pero que también vamos a jugar a otro. Se producen murmullos de emoción. Les pongo en marcha. Bajan en silencio. Cuando entro a la sala de material les digo que pueden ir al baño mientras cojo las cosas. No parece ir mucha gente.

9.12. Decido que viendo el tiempo qué es mejor no hacer el juego de Stop. Llegamos al patio y los alumnos se colocan en semicírculo esperando a mi explicación. Esta vez llevo los petos (no como con la otra clase que se me olvidó y tuve que ir cuando la partida estaba empezada). Comienzo la explicación:” Vamos a hacer 20 minutillos de polis y cacos y luego haremos otro juego”. Comento de forma rápida las reglas del juego, puesto que ya lo conocen centrándome en lo que quiero que trabajen y en las reglas que no suelen adoptar. Leo los equipos prediseñados que tengo en una hoja. Al parecer he repetido dos veces el mismo nombre y además he puesto a un alumno que no está porque hay un error en la lista de clase en la que me basé para hacerlo. Le soluciono lo más rápido que puedo para que sigan equilibrados. Les digo que equipo tiene que llevar petos. Hay quejas por parte de ese equipo. También les hablo de que antes de iniciar la ronda, deben elaborar una estrategia conjunta para ser más eficaces.

9.15. Los animo a agruparse para idear estrategias. **Los polis acuerdan ir en parejas y que dos se queden vigilando la cárcel. La de los ladrones es un poco más confusa.** Muchos hablan, pero no se escuchan. **Candelaria dice cuando les pregunto:” Yo voy a ser cebo”.** Doy comienzo al juego.

9.20. El juego transcurre con normalidad. Al ver a los ladrones capturados lo desorganizados que están, les recuerdo que uno de la cadena debe estar tocando el cono y solo el último puede pillar.

9.22. Eufrasio y Evaristo llegan debido a que estaban con la ayudando a la directora en el huerto escolar. Eufrasia viene corriendo y gritando: “Quiero jugar” repetidamente. Les digo a qué estamos jugando y les mando al equipo en el que estaban apuntados en mi lista. No tardan nada en meterse en el juego.

9.24. Ya hay bastantes ladrones capturados. **Candelaria le dice a Saturnino que se acerque, que le quiere contar una cosa con intención de engañarle para tocarle.** Saturnino se da cuenta y responde: “Sí, claro, maja para que os piréis”. Me río y felicito

## “Propuesta curricular para la enseñanza de juegos de estrategia”

a Candelaria por su triquiñuela. Anselmo le imita diciendo: “Ven Evaristo, te doy 5 euros”. Evaristo simplemente sonríe.

9.25. Doy por finalizada la ronda. Les digo que ahora toca cambiar los roles. **Los ladrones escapan rápidamente sin tiempo a que les diga que elaboren una estrategia. Los polis solo pactan el quedarse dos para vigilar.** Les grito (par que me oigan los que están más lejos) que hay que acompañar a los ladrones hasta la cárcel

9.29. Eufrasio grita:” Chacho, Bartolo” cuando los ladrones escapan porque Bartolo se ha acercado demasiado a los prisioneros. Hay un rato en el que los ladrones escapan continuamente porque **Gertrudis les salva intencionadamente**, Sus compañeros de equipo le tratan de impedir que lo haga más veces de diferentes maneras (hablando, gritando, llevándosela lejos...) **Eufrasio se frustra** por esta actitud.

9.31. Yo mientras paso a observar más detenidamente la cadena porque han hecho trampas más de una vez. Se vuelve a intentar de nuevo la **táctica de la distracción** para intentar salvarse, esta vez el objetivo es Eufrasio, que responde: “Vete a la mierda chaval”. Inmediatamente le reprendo por su lenguaje.

9.34. Finalizo la ronda y declaró quién es el ganador, con vítores por parte de estos. Les mando que coloquen los petos en la bolsa y, como queda tiempo, decido empezar a explicar el juego que realizaremos el próximo día (y así practicar un poco las bases porque les cuesta entenderlo). Mientras recogen los petos, dibujo el campo del segundo juego con tiza. Los alumnos hablan tranquilamente durante este tiempo.

9.38. Termino el campo y formo los grupos prediseñados. Vuelve a haber errores en la lista. Lo soluciono como puedo. No hay petos suficientes para todos los miembros de cada equipo, así que paso a un jugador del equipo que le faltan petos al equipo sin petos.

9.42. Explico los roles que interpretara cada equipo y su función. Explico el juego y pongo ejemplos con alumnos. En un momento dado llamo la atención a **Ibrahim** por estar con **las manos en los bolsillos** mientras tenía que estar activo. No me doy cuenta de que las áreas de cada equipo están mal puestas y esto causa que no funcione el juego y cause confusión a algunos. Esto es a causa de que se me ha olvidado el dibujo que tenía para diseñar el campo.

## “Propuesta curricular para la enseñanza de juegos de estrategia”

9.45. Leticia me hace ver eso. Lo corrijo rápidamente. Parece que ahora funciona bien, aunque siguen confusos y muchos no se arriesgan. El equipo de las gallinas es el que más se arriesga y los zorros lo aprovechan para ganar la ronda sin esfuerzo.

9.52. Ya es la hora así que les mando recoger, ir al baño y hacer una fila fuera del gimnasio para subir a clase. Suben sin percances.

**7 de mayo**

**9:00-10:00**

9.06. Al entrar en clase y mientras se quitan el abrigo y colocan las cosas de la mochila les digo que les voy a entregar unas fichas, fichas que entrega personalmente a cada uno. La clase habla sosegadamente entre ellos.

9.07. Los alumnos empiezan a poner el nombre y la clase y leen las actividades que en ella aparecen. Saturnino, entre otros, pregunta que si vamos a jugar otra vez a polis y cacos. Yo les respondo que ya veremos si tenemos tiempo (aunque sé perfectamente que no va a ser posible).

9.08. Mientras completan la ficha exclamó: “Cuando acabéis, formad una fila” Mientras la forman les explico que esta ficha me la tienen que entregar antes del 17 porque luego ya no estamos. Me responden que ese día tienen las pruebas del Estado. Les respondo que en el recreo me pasare. Todos los alumnos se unen a la fila y bajamos. En la parada intermedio tengo que reprenderlos levemente por hacer demasiado alboroto.

9.13. Llegan al patio. les informo que para activarnos vamos a jugar a pelota sentada, que es un juego que suelen practicar como actividad de inicio. Utilizo este juego en parte para que me dé tiempo a montar el campo de la segunda actividad, ya que con esta actividad se gestionan ellos solos.

9.14. Comienza el juego. Elijo de iniciador a Bonifacio, que había levantado la mano mientras tras decir a qué íbamos a jugar. Un grupo de **chicas se dedica a pasar desapercibidas para poder hablar tranquilamente**. No me doy cuenta.

9.22. El campo está montado. Comento que es la última jugada. Tiran a Eufrasio muy forzadamente por lo que se pierde el balón. Me apresuré para coger el elemento de poder que es el balón. Inicio la explicación diciendo que como vi que no se atrevían a salir en un campo tan pequeño, ahora lo he hecho más grande para que tengan espacio para correr hasta aburrirse. Risas. Explico de nuevo la actividad ante la declaración de Candelaria de que no se acuerda de las normas. Hago un ejemplo cogiendo voluntarios.

## “Propuesta curricular para la enseñanza de juegos de estrategia”

Hago los equipos prediseñados y les mando coger los petos correspondientes y les mando colocarse en su zona.

9.29. Comienza el juego. Los alumnos han entendido el juego en su totalidad y se muestran implicados. **Anselmo le dice a Bartolo que se quede vigilando a los encarcelados. Gertrudis pide a Evaristo que les salve.**

9.32. Gana uno de los equipos así que finalizo la ronda y pregunto: “¿Alguien se ha dado cuenta de algo que ha pasado cuando se la mayoría de las culebras estaban pillados? ¿Qué ha pasado con los otros equipos?”. Todos los alumnos responden negativamente. “Una cosa que he observado que no estáis haciendo bien. Cuando pilláis a alguien tenéis que acompañarlo y así señalamos que no nos pueden pillar”.

9.37.” Venga, volved a vuestras zonas e ir pensando en cómo lo vais a hacer en la siguiente ronda”. **Un equipo decide que lo más lentos se quedan a defender y el resto ataca. Otro que se van a emparejar y que unos van a acechar y otros a despistar a su equipo rival.** Mientras, yo coloco unos conos en el centro para añadir una nueva forma de ganar que les empuje a salir de la zona segura. No se han enterado en la primera, así que me toca explicar de nuevo mediante ejemplos.

9.41. Comienza el juego.

9.43. Saturnino y Eufrasio riñen por saber si han sido pillados o no. Se termina rápidamente cuando Eufrasio pilla a una tercera persona.

9.44. Hay un ganador. Antes de iniciar la siguiente ronda, digo las cosas que se han hecho mal. Pido silencio, sigo oyendo murmullos. Me giro y digo: “Saturnino, te he avisado ya varias veces siéntate ahí” Reformuló la pregunta y esta vez los jugadores responden correctamente. Les digo que la siguiente ronda será hasta y 53.

9.47. Comienza el juego. Se acumulan los eliminados:” ¿Nadie va a intentar salvar a nadie?” Candelaria de inmediato lo intenta y salva a una persona.

9.50. Doy por finalizado el juego, mando recoger material y les mando ir al baño y formar una fila fuera del gimnasio para subir a clase en silencio. Lo cumplen.

**10 de mayo**

**9:00-10:00**

9.05. Comienzo la clase dibujando el terreno de juego de atrapar la bandera en la pizarra, puesto que de momento no tengo disponible el ordenador para proyectar la presentación

## “Propuesta curricular para la enseñanza de juegos de estrategia”

PowerPoint. Explico las normas y resuelven las dudas que van surgiendo en un clima de silencio. Tras esto, paso a explicar las variantes del juego en la presentación PowerPoint.

9.15. Acabada la explicación, los alumnos se levantan para formar la fila, pero les digo: “Coged un folio en blanco y diseñad dos estrategias, después dejáis el boli, cogéis la hoja para bajarla y hacéis la fila”. Tengo que repetirlo varias veces. Me preguntan que si pueden usar folios en sucio. les respondo afirmativamente. Imitan el campo que he dibujado en la pizarra. Tengo que ayudar a Gertrudis a hacer el dibujo porque no lo sabe copiar. Meto un poco de prisa a Calixto, que es el último. Mientras en la fila comparan las estrategias. Yo les digo que guarden silencio, que van a tener tiempo para hablar de las estrategias cuando estemos abajo.

9.21. Les mando callar y les recuerdo la hora que es para que paren de hablar. Tras unos cuantos segundos lo hacen. Bajamos.

9.25. Llegamos al patio y monto los campos con ayuda de varios alumnos a los que dirijo. Los demás están comentando entre ellos estrategias o cosas de fuera de la clase.

9.28. Formo los equipos y voy diciendo que color de peto tiene que coger para agilizar. Recalco que tienen que hablar las estrategias antes de jugar y que pongan en práctica las del papel.

9.31. Hay diferentes estrategias, desde ir por parejas hasta repartirse equitativamente entre defensores y atacantes.

9.33. Les pregunto si están listos. Se me acercan alumnos para preguntar dónde guardan los folios. Algunos les digo que los guarden en los bolsillos, ante la insistencia de algunos, les digo que se los guardo yo.

9.34. Doy la señal para que empiecen. Me quedo en la línea que separa los dos campos para ir controlando el juego. Tanto si son pillados como trampas que puedan surgir (y tomar valoraciones de los alumnos).

9.37. Como uno de los partidos termina antes, les digo que hagan estrategias de nuevo y que comiencen una nueva ronda. Felicito a los dos equipos por igual. A destiempo, termina en el otro campo y les digo que empiecen de nuevo.

9.40. Como termina de nuevo uno de los partidos, les meto la primera de las variantes (la cárcel). Me ayudo de un alumno para montarlo y les recuerdo las normas. Recuerdo

## “Propuesta curricular para la enseñanza de juegos de estrategia”

que aprovechen las estrategias que han escrito y tras dar un tiempo de reflexión inicio una nueva ronda.

9.48. Cuando terminan cambio los equipos de campo, meto la variante en el otro campo.

9.51. Doy comienzo a los dos partidos.

9.52. Les mando recoger puesto que ya es la hora y les digo que el próximo día seguiremos con esto para tranquilizar las quejas. Van al baño, forman la fila y subimos a clase en silencio. Mientras esperan a la siguiente profesora les recuerdo que ya pueden completar todas las actividades de la ficha.

**14 de mayo**

**9:00-10:00**

9.06. Entro en clase y mientras colocan las cosas en sus pupitres les digo: “Venga chicos, haced una fila y quedaos en silencio para bajar”. Ethan me pregunta: “Andrés, ¿Los equipos van a ser los mismos?” Le respondo afirmativamente pero que he realizado algunos ajustes y cambios (primordialmente subsanar los errores cometidos por la lista).

9.07. Pido silencio y, una vez que hay un nivel de silencio aceptable, le indico al primero de la fila que vaya bajando. Hacemos la parada de protocolo. Llamo la atención a algunos que estaban hablando. Bajamos. Voy al cuarto de material y distribuyo los materiales entre algunos alumnos para que lo transporten hasta el patio.

9.10. Llegamos al patio. Voy separando los conos por colores para marcar las zonas de cada equipo. Cada vez que separo los suficientes conos voy mandando a un alumno y le indico donde lo tiene que colocar, junto con la bandera (pañuelo). Hay algunos que se presentan voluntarios, pero la mayoría anda hablando de cosas ajenas a la clase.

9.13. Una vez montados correctamente los campos dicto con rapidez los equipos. Antes de que se vayan muy lejos grito que empezamos con la variante del caballero y que si se acuerdan. Muchos no lo hacen. Aunque ya están repartidos por los campos recuerdo la función del caballero y me dirijo a cada equipo para darles un peto y un pañuelo para que se diferencien. Cada vez que me acerco a un grupo, alguien me pregunta que, si el caballero va a ser el mismo durante toda la partida, a lo que yo respondo que no pero que se lo tienen que administrar ellos solos. Les pido que ideen una estrategia antes de

## “Propuesta curricular para la enseñanza de juegos de estrategia”

empezar a jugar. Se han distribuido como el otro día, utilizando los dos campos. Leticia me recuerda que puede que la otra profesora de Educación Física hoy necesite por lo menos uno. Aprovechando que sus alumnos ya han salido al patio, voy a preguntarle y me responde que no los va a usarlos hoy.

Surgen diferentes estrategias entre los grupos, pero todas son muy básicas y solo atañen al rol de atacante y defensor y la jugada inicial. El equipo de Ibrahim acuerda que el caballero debe hacer el trabajo sucio y pillar a todos. La estrategia de Candelaria (propuesta por ella misma) es que ella servirá de cebo (sin decir que hacen los demás en ese momento). Mientras comentan que van a hacer, me voy acercando a los grupos para escucharlos, orientarlos y resolver las dudas que me planteen los alumnos (la mayoría relacionadas con el rol del caballero).

9.19. Dado un tiempo prudencial y comprobando que están listos les mando colocarse a cada equipo en su zona segura (la de la bandera) y doy la señal de inicio con una cuenta atrás. Mientras los chavales realizan la actividad yo me muevo por el espacio entre los dos campos comprobando que no se hacen trampas y que se ha entendido el rol del caballero inicialmente y luego paso a tomar notas sobre los alumnos para su evaluación (mucho más a fondo que los anteriores días). Tras la primera estrategia que se ha pensado, cada jugador actúa por libre. No hay cooperación entre los miembros del mismo equipo (no intentan separar a los defensores, no se ponen de acuerdo para distraer, faltar o confundir al rival). Los más rápidos instintivamente van a coger la bandera mientras que los torpes se quedan defendiendo. Habitualmente las rondas empiezan con los miembros de cada equipo encarándose con uno de los rivales y hacer amagos justo en la línea que separa los dos campos (con más o menos suerte).

9.20. Termina uno de los dos partidos, a lo que les digo que empiecen de nuevo e introduzco la variante de la cárcel (la cual quería haber metido al principio puesto que ya habían jugado el otro día, pero decidí esperar a ver si se había entendido el rol del caballero). Les aviso de que he puesto la cárcel. Me dirijo a ponerlo también en el otro campo, aunque no hayan finalizado.

9.25. Eufasio grita a Candelaria (caballero de su equipo):” Candelaria, pilla a su caballero”.

9.26. Termina la partida que he mandado comenzar hace nada por lo que digo:” ¿Qué

## “Propuesta curricular para la enseñanza de juegos de estrategia”

equipo ha sido el ganador esta vez?” Me responden que el contrario al que ganó la última vez. Quedo aliviado porque entonces no es que estén desequilibrados. Para solucionar su rapidez, les aviso de que voy a poner dos banderas más en cada zona segura y que el juego terminará cuando consigan llevar todas a un lado. Cojo pañuelos del color de los que ya tenían para que se distingan (aunque luego va a dar igual). Hay exclamaciones de sorpresa en forma de: “Hala”” ¿En serio?”.

En el otro campo, **Ibrahim** lleva desde que empezó su partido en el rol de defensor, con **las manos en los bolsillos y una actitud pasiva** puesto que nadie entra en su campo.

9.28. Al fin termina la ronda del otro campo y aprovecho para meter la variante de más pañuelos mientras les grito: “Solo se puede coger una bandera de cada vez, que nos conocemos”.

9.30. Da la casualidad de que terminan los dos partidos con una diferencia de solo segundos, así que aprovecho para que los equipos cambien de rival designando al equipo por el nombre de un representante y a la zona a la que se tiene que mover. Les dejo un rato para que elaboren nuevas estrategias, y remarco que piensen en cómo neutralizar al caballero rival o que aprovechen al suyo en su favor.

**La estrategia de uno de los equipos es improvisar**, ya que el anterior día hicieron eso y les estaba dando mejores resultados que ahora. Yo, que les oigo, les digo: “Venga chicos, pensad estrategias, que si pensáis es más fácil ganar”. Parece convencerles momentáneamente, que hablan acerca **de poner a dos personas defendiendo y el resto atacar. En el grupo de Teodoro es que solo Ibrahim defiende y el resto pase al ataque.**

9.34. Termino de tomar notas y viendo que están hablando bastante menos, les digo que se preparen para empezar la ronda. Ahora la estrategia que se impone en ambos campos es que haya **un duelo entre los dos caballeros mientras el resto mira** (aunque hay veces alguno hace amagos de entrar en la zona contraria momentáneamente) y el equipo del caballero perdedor intenta por todos los medios salvarle. Esto muchas veces acaba en que el equipo del caballero ganador se lanza a por la bandera y gana. **Los caballeros no suelen ir a por los del equipo rival hasta haber derrotado al rival y los defensores no hacen estrategias conjuntas para robarle el pañuelo.** Por ello, de vez en cuando animo a los equipos a que lo intenten porque hay ciertos parones en el juego. Pero la figura de

## “Propuesta curricular para la enseñanza de juegos de estrategia”

los caballeros no parece desequilibrar el juego, como yo había temido en un principio (y para lo que tenía otra variante que limitase su radio de acción).

9.29 una vez finalizan los partidos, voy reiniciándolos. Me doy cuenta de que **Guadalupe, también se ha quedado en una actitud demasiado pasiva defendiendo**, tanto que prácticamente deja pasar a Teodoro, por lo que le llamo la atención. Parece surtir efecto.

Eufrasio, que ha sido pillado y permanece en la cárcel, no para de gritar para dirigir los movimientos de su equipo (con relativo éxito). Superviso los partidos y tomo notas de los alumnos que me faltan.

**Veo a un jugador que se ha quedado sentado**, le insto a que se levante inmediatamente (aunque puede que se haya confundido con la forma anterior de jugar).

9.41. Viendo que un partido lleva finalizado desde no se cuánto tiempo les digo: “Venga, ¿Comenzamos otra ronda? Pues hala, 3,2,1, YA”.

9. 44. Finaliza un partido.

9.45. Tras responder unas preguntas que me formulan sobre dónde puede un caballero pillar al otro, y qué ocurre cuando salvan al caballero, reinicio el partido. Como veo que el otro equipo mientras pasaba esto ha terminado, aprovecho para cambiar los rivales. Les dejo un tiempo para que hablen sus estrategias.

9.48. Me preguntan por si empiezan ya. Les pregunto: “¿Ya habéis hablado todo lo que teníais que hablar y creado nuevas estrategias?”. Me responden unánimemente que sí. Digo: “A ver si es verdad” y doy comienzo a los partidos. La estrategia sigue exactamente igual, aunque hayan cambiado de rivales. **Comento con Chema que no hay quien les convenza de que profundicen y que no he visto siquiera que usen las capacidades de sus miembros o estén al tanto de la de los contrarios.**

En un partido hay discusión por qué han medio escondido la bandera o algo similar (no entiendo lo que me dicen puesto que hay varias versiones y todos hablan a la vez). Lo soluciono con reiniciar el partido. Hay quejas por ambas partes, pero pronto se ponen a ello.

9.54. Viendo la hora que es, mando recoger y les digo que vayan a beber agua, pues han corrido bastante y hace algo de calor.

9.58. Llamo a los rezagados que están en el baño. Espero hasta que guarden silencio y subimos para clase en relativo silencio.

## Anexo 5: Ficha actividades extraescolares

	6ºA	6ºB
Baloncesto	3	2
Fútbol (7,11, sala)	5	4
Hockey	1	2
Gimnasia rítmica	2	3
Natación	0	1
Artes marciales (judo, karate, taekwondo)	1	0
Balonmano	0	2
Nada	8	9
	23	23

**Anexo 6:** Unidad didáctica

**Unidad didáctica definitiva**



---

**Universidad de Valladolid**

---

Trabajo realizado por:

Andrés Bless Sastre

1. INTRODUCCIÓN	80
2. FUNDAMENTACIÓN LEGAL	80
3. CONTEXTO	80
4. CONTENIDOS	81
5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	82
6. METODOLOGÍA	83
7. SESIONES	83
8. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	91
9. CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS	93
10. INTERDISCIPLINARIEDAD Y TRANSVERSALIDAD	94
11. Anexos	94

# 1. INTRODUCCIÓN

Esta unidad didáctica está centrada en fomentar el pensamiento táctico de defensa de zonas a través de juegos tradicionales. Con esto buscamos desarrollar la concepción espacial del alumnado y la reflexión sobre las habilidades motrices (de carrera sobre todo) tanto propia, al elaborar estrategias, como externa, al tener que anticipar el movimiento de los otros participantes.

# 2. FUNDAMENTACIÓN LEGAL

Esta unidad didáctica está englobada dentro del marco legal constituido por:

- Ley orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. (BOE de 4 de mayo).
- Ley orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (BOE de 10 de diciembre).
- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. (BOE de 1 de marzo).
- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato (BOE de 29 de enero).
- 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 (BOCyL de 25 de julio).

# 3. CONTEXTO

El centro para el que está planeado esta unidad didáctica es para el Federico García Lorca, un centro escolar cuyas familias tienen un nivel socioeconómico medio-bajo, puesto que la mayoría de las familias las componen obreros cualificados o se dedican a profesiones liberales. Tienen un porcentaje relevante de alumnos de origen marroquí, sudamericano y de etnia gitana. En este centro existen alumnos también con TEA y TDAH.

Según el curso se dan 2 horas o 2 horas y media de Educación Física. El colegio dispone de un gran patio a descubierto con varias canchas deportivas y zonas de juegos tradicionales, también dispone de un gimnasio cubierto y de material dispone, además del habitual en un centro escolar (pelotas, conos, vallas...) y material reciclado, de creación propia, de deportes alternativos...

El grupo clase para el que va destinada esta unidad didáctica es para el curso de 6º de Educación Primaria (que tiene 2 horas semanales).

La clase de 6ºA está compuesto por 24 alumnos, 13 chicos y 9 chicas. 5 de estos alumnos tienen apoyo para algunas asignaturas (1 de estos alumnos tienen TDAH y problemas de comportamiento). Aparte de eso, en este grupo también se encuentra un alumno relativamente nuevo en esta localidad y que se intenta integrar de una

## “Propuesta curricular para la enseñanza de juegos de estrategia”

manera un tanto molesta para los demás alumnos. Como grupo, se les ha incidido mucho en que tienen que estar más unidos y resolver ellos sus problemas pero el comportamiento disruptivo de algunos en ocasiones hace difícil la convivencia.

La clase de 6º B está formada por 23 alumnos, de los cuales 13 son chicos y 10 chicas. 5 de estos alumnos necesitan apoyo en alguno de las áreas (uno de ellos tiene inteligencia límite y un nivel propio de segundo de primaria en algunas materias). Aparte uno de los chicos tiene TEA y dos alumnos son repetidores. También tiene algún que otro alumno que busca con demasiada insistencia llamar la atención por medio de hacer payasadas o que no sabe controlar su impulsividad a la hora de hablar. También hay una alumna que suele aislarse del grupo puesto que parece tener ciertas dificultades en relacionarse con el resto del grupo. Pero en general, es un grupo bastante unido, que se apoya entre sí para superar las dificultades que tienen algunos.

### 4. CONTENIDOS

Los objetivos que busca lograr esta unidad didáctica y los contenidos del marco legal a los que hacen referencia son:

Objetivos Unidad didáctica	Contenidos currículo: - <b>Bloque 4 Juegos y actividades deportivas</b>
1. Iniciación a al deporte: Juegos deportivos, convencionales y recreativos adaptados.	Contenido 3: Iniciación al deporte adaptado al espacio, al tiempo y los recursos: Juegos deportivos, convencionales y recreativos adaptados
2. Organización espacial en juegos colectivos de colaboración-oposición.	Contenido 6: Aplicación de organización espacial en juegos colectivos, adecuando la posición propia, las direcciones y trayectorias de los compañeros, de los adversarios y, en su caso, del móvil.
3. Estrategia individual y colectiva en juegos de colaboración-oposición.	Contenido 7: Uso adecuado y creativo de estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación-oposición.
4. Crear una conducta positiva respecto a los elementos del juego (normas, reglas, variantes del juego, estrategias y personas que participan en él)	Contenido 8: Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio.

5. El juego de colaboración-oposición como medio de disfrute, de relación y uso adecuado del tiempo de ocio.	Contenido 9: Aprecio del juego y las actividades deportivas como medio de disfrute, de relación y de empleo satisfactorio del tiempo de ocio.
--	---

## 5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

A continuación se adjuntarán una tabla con los criterios de evaluación y estándares de aprendizaje de la Unidad Didáctica y su relación el currículo oficial. Esto último se representará mediante un código que especificará el bloque mediante la inicial B + el número del bloque (ejemplo: bloque 3 sería B.3), después se añadirá puntos y números para especificar los demás subapartados. (ejemplo: el estándar de aprendizaje 1.5. del bloque 3 será B.3.1.5).

Criterios de evaluación de la unidad didáctica	Estándares de aprendizaje de la unidad didáctica	Competencias	Actividades
I. Resolver situaciones motrices de juegos de persecución y control de zonas (B.4.1)	A. Hace cambios de ritmo y fintas para adaptarse a lo que la situación requiere (B.4.1.1 y B.4.1.4)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Aprender a aprender</li> <li>● Sociales y cívicas</li> </ul>	S2A1, S2A2 S3A1, S3A2 S4A1, S5A1
	B. Prioriza objetivos (B.4.1.5)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Aprender a aprender</li> <li>● Sociales y cívicas</li> </ul>	S1A1, S1A2, S1A3, S2A1, S2A2, S3A2, S4A1, S5A1
	C. Se distribuye en el espacio para conseguir lo que se demanda (B.4.1.5)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Aprender a aprender</li> <li>● Sociales y cívicas</li> </ul>	S1A3, S2A1, S2A2, S3A1, S3A2, S4A1, S5A1
II. Conseguir superar retos tácticos en juegos con cooperación y oposición de manera grupal e individual(B.4.2.)	D. Es capaz de responder correctamente los retos que se le proponen en forma de variantes (B.4.2.1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Aprender a aprender</li> <li>● Sociales y cívicas</li> </ul>	S1A1, S3A2, S4A1, S5A1
	E. Diseña estrategias para los diferentes momentos del juego (B.4.2.1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Aprender a aprender</li> <li>● Sociales y</li> </ul>	S1A1, S1A3, S2A2, S3A2, S4A1. S5A1

“Propuesta curricular para la enseñanza de juegos de estrategia”

		cívicas	
	F. Utiliza adecuadamente el material dispuesto en el juego para conseguir sus propósitos (B.4.2.1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprender a aprender</li> <li>• Sociales y cívicas</li> </ul>	S1A1, S1A2, S1A3, S2A2, S3A1, S3A2, S4A1, S5A1
III. Demostrar en todo momento una actitud cívica y deportiva en el respeto de normas, de compañeros, adversarios y normas (B.4.5.)	G. Respeta a los compañeros (B.4.5.2)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprender a aprender</li> <li>• Sociales y cívicas</li> </ul>	S1A1, S1A2, S1A3, S2A1, S2A2, S3A1, S3A2, S4A1, S5A1
	H. Respeta las normas del juego (B.4.5.5)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprender a aprender</li> <li>• Sociales y cívicas</li> </ul>	S1A1, S1A2, S1A3, S2A1, S2A2, S3A1, S3A2, S4A1, S5A1

## 6. METODOLOGÍA

La metodología se basará en el resolución de problemas. Queremos que los alumnos experimenten cuál es la forma que más se ajusta a sus condiciones de manera que se llegue a un consenso entre los alumnos, mediante la reflexión y el diálogo, para sacar algunos de los aspectos clave que se debe aplicar para realizar la acción motriz de una manera eficaz y lo más eficiente posible. Para ello, se les irán proponiendo variantes en los distintos juegos que focalicen en diferentes elementos de la habilidad motriz que se esté trabajando en ese momento.

Se procurará que en las actividades los alumnos estén participando en todo momento, es decir, que no haya excesivos tiempos de espera. Tampoco habrá excesivas correcciones técnicas y posturales por parte del profesor, puesto que lo que se busca es que los niños mejoren desde su punto de partida, mediante una autorreflexión.

## 7. SESIONES

Las sesiones están diseñadas para 45 minutos, ya que hay que contar que en todas las sesiones habrá un tiempo utilizado en desplazamientos, explicaciones de las actividades y 5-10 minutos para la reflexión.

### SESIÓN 1:

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
------------	-------------------------	---------------------------

"Propuesta curricular para la enseñanza de juegos de estrategia"

	I	B.
2.	II	C.
3.	III	D.
4.		E.
5.		F.
		G.
		H.

**Exterior.** Es posible jugar en interior

Se procede a presentar a los alumnos la Unidad Didáctica de juegos de persecución. Una vez explicados los primeros juegos que se van a hacer en esa sesión, se les explicará la lógica que busca estos juegos y se les dará una ficha al final para que reflexionen sobre diferentes aspectos del juego (anexo 1) Se harán grupos para que se organicen. Se les entregará las fotocopias para que si no les da tiempo en clase, lo completen en casa.

Nº de Actividad	Nombre de la actividad	Variantes utilizadas
S1A1	Las 4 esquinas (20 minutos)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- que el que no consiga puesto, en la siguiente ronda tenga que partir desde el centro.</li> <li>- Que los conos puntúen 1, 0 o 2 dependiendo del color y que quedarse sin cono suponga un punto menos</li> <li>- Que tengan que hacer el ruido de un animal asociado al cono (para acabar con la rivalidad)/hagan el piedra-papel-tijera</li> <li>- El profesor irá contando una historia que contenga una palabra clave que iniciará la ronda</li> </ul>

“Propuesta curricular para la enseñanza de juegos de estrategia”

S1A2	Casas e inquilinos (15 minutos)	- Que diga la consigna quien se quede sin casa
S1A3	El rey de la colina (10 minutos)	

**Las 4 esquinas:**

Se disponen conos formando cuadrados (se puede hacer que compartan los lados para aprovechar mejor el espacio). Cada jugador se deberá colocar en un cono, si no encuentra ninguno libre deberá colocarse en el centro de un cuadrado. En caso de que sea necesario para señalizarlo se puede colocar un aro en el centro de cada cuadrado. Cuando el profesor dé la señal, los jugadores situados en cada cono correrán para hacerse con el control de otro, momento que aprovecharán los que están en el centro para hacerse con uno ellos también. Quien se quede sin cono se colocará rápidamente en el centro de un cuadrado. Así todas las rondas.

**Casas e inquilinos:**

Se disponen conos por todo el espacio (formando áreas) y dentro de cada aro solo puede haber 3 personas (2 de ellos haciendo de casa uniendo sus manos a modo de tejado y otra de inquilino colocada debajo de ellas). Cuando el profesor diga la clave, las partes implicadas tienen que correr a encontrar un nuevo sitio donde encajar. Hay tres claves: Casas, inquilinos, terremoto (todos buscan nuevos compañeros).

**El rey de la colina:**

2 equipos. cada uno situado en su línea de salida. Se distribuyen aros por todo el espacio y los jugadores deberán correr por el espacio sin entrar ni saltar ningún aro. Deberán depositar los balones en la franja del equipo contrario. Cuando se dé la señal, todos deberán intentar ocupar un aro. Si se hacen daño, ambos quedan eliminados. Cada miembro del grupo en un aro son dos puntos y cada balón en la línea enemiga es un punto.

**SESIÓN 2:**

<b><u>Sesión 2</u></b>	Juegos de persecución	Fecha: 3 de mayo Viernes 9:00-10:00
<b>Contenidos</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares de aprendizaje</b>
1.	I	A.
2.	II	B.
3.	III	C.
4.		E.
5.		F.
		G.
		H.

## “Propuesta curricular para la enseñanza de juegos de estrategia”

### Exterior

Tendrán que rellenar unas fichas donde tendrán que elaborar unas estrategias previas a jugar. Se harán grupos para que se organicen. Se les entregará las fotocopias para que si no les da tiempo en clase, lo completen en casa.

Nº de Actividad	Nombre de la actividad	Variantes utilizadas
S2A1	stop	
S2A2	Polis y cacos	<ul style="list-style-type: none"><li>- Que se puedan salvar tocando a un policía</li><li>- Que se puedan resistir (pero no con 2 policías)</li></ul>

### Stop

Un jugador se la queda y deberá pillar al resto, quienes tratarán de huir de él. Los jugadores podrán decir stop antes de que les pillen para ser invulnerables, pero se tendrán que quedar quietos hasta que un jugador pase entre su piernas.

### Polis y cacos:

2 equipos. El de los polis tienen que pillar al de los ladrones (cacos) y retenerles a todos en la cárcel, donde deberán hacer un fila, cogiéndose de la mano. El equipo de los ladrones tienen que tratar de evitarlo. Si un caco toca a uno de la fila de los cacos detenidos en la cárcel, se salvan todos.

### SESIÓN 3:

<u>Sesión 3</u>	Juegos de persecución	Fecha: 30 de abril 9:00-10:00
Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
1.	I.	A.
2.	II.	B.
3.	III.	C.
4.		D.
5.		E.
		F.
		G.
		H.

**Exterior.**

Nº de Actividad	Nombre de la actividad	Variantes utilizadas
S3A1	Pelota Sentada	
S3A2	Los 3 terrenos	

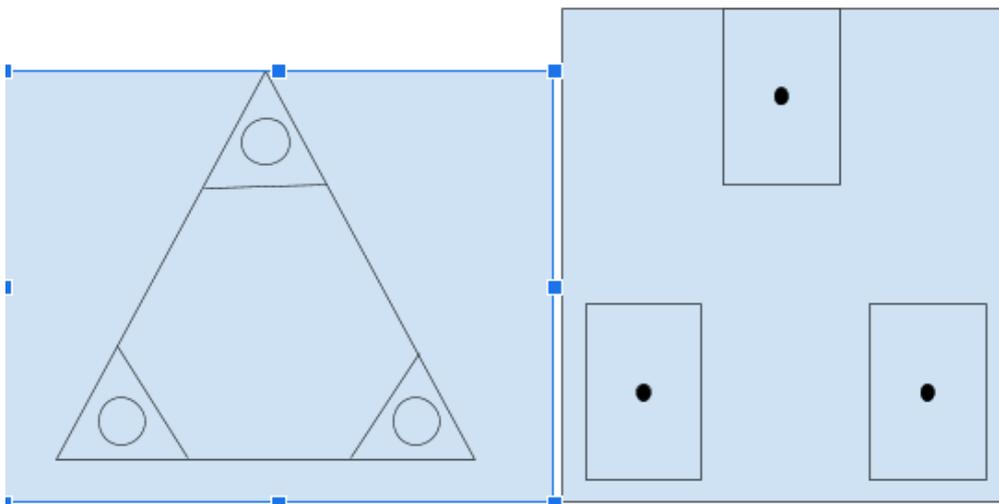
**Pelota sentada:**

Una persona empieza con el balón y debe tratar de golpear con la pelota a otro jugador lanzándola. Cuando esto ocurra, la persona golpeada se sienta. Una vez ha caído al suelo la pelota, cualquiera puede abalanzarse sobre ella para tratar de eliminar a alguien. Si alguien sentado la recoge puede pasar a otra persona sentada o eliminar a alguien. En cualquiera de los dos casos, si la pelota consigue su objetivo, la persona sentada que la lanzó vuelve a levantarse. el juego termina si todas las personas menos una acaban sentadas.

**Los 3 terrenos:**

Se delimitan tres zonas iguales del espacio (que formen un triángulo equilátero entre ellas). Se forman tres equipos (las gallinas, las culebras y los zorros). Cada equipo irá a su zona correspondiente. Las gallinas deben capturar a todas las culebras, las culebras a los zorros y los zorros a las gallinas. Cada equipo es invulnerable en su territorio pero vulnerable en el de los demás. Cuando pillen a alguien en el trayecto hasta que lo lleve a casa son invulnerables. Si alguien salva a sus compañeros de equipo retenidos en su zona, quedan salvados y pueden volver (siendo susceptibles de que se les pille en el trayecto).

Posibles campos:



**SESIÓN 4:**

<b><u>Sesión 4</u></b>	Marro	Fecha: 7 de mayo Martes 9:00-10:00
<b>Contenidos</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares de aprendizaje</b>

“Propuesta curricular para la enseñanza de juegos de estrategia”

1.	I.	A.
2.	II.	B.
3.	III.	C.
4.		D.
5.		E.
		F.
		G.
		H.

Interior/exterior

**Gimnasio.** Es posible jugar en exterior en caso de que el gimnasio esté ocupado

Nº de Actividad	Nombre de la actividad	Variantes utilizadas
S4A1	Marro	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Por rondas</li> <li>- Juego continuo: después del enfrentamiento inicial, cada jugador puede salir cogiendo un brazalete que indique su posición y tendrá derecho a atrapar a los que han salido antes que él. Cuando pille a alguno (momento en el que será invulnerable), le llevará a la esquina de su campo</li> </ul>

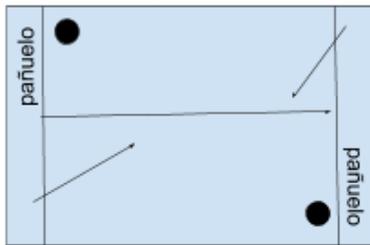
**Marro:**

2 equipos. Cada uno situado detrás de su línea correspondiente. En las primeras rondas (para que se familiaricen con las normas), saldrá una persona, elegida por el profesor mediante un número, recogerá el pañuelo, y se lo lanzará a un adversario del equipo contrario (que él/ella elegirá). La persona desafiada deberá recoger el pañuelo y tratar de pillar a la persona que le ha desafiado antes de que llegue a su línea. Si lo consigue, su equipo recibirá un punto, si no el otro equipo es el que conseguirá un punto.

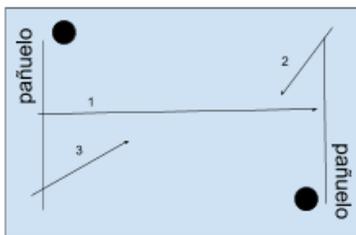
“Propuesta curricular para la enseñanza de juegos de estrategia”



Cuando se hayan familiarizado con las reglas, se asignarán unos pañuelos numerados en cada línea e irán saliendo en el orden establecido sabiendo que el último que haya salido tiene derecho de pillar a todos los que han salido antes. Cuando se pille a alguien, se es inmune en el trayecto a dejarlo en su esquina. Los pañuelos que se lanzan siempre serán no numerados.



Por último, el orden será el elegido por ellos, siempre que cojan el pañuelo con el número adecuado y la zona detrás de la línea enemiga da invulnerabilidad.



**SESIÓN 5:**

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
1.	I.	A.
2.	II.	B.
3.	III.	C.
4.		D.
5.		E.
		F.
		G.
		H.

**Interior/ Exterior**

Nº de Actividad	Nombre de la actividad	Variantes utilizadas
S5A1	Atrapar la bandera	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Con cárcel</li> <li>- Con caballero</li> <li>- Solo pueden pillar a uno por persona y le darán su pañuelo para señalarlo</li> <li>- Con varias zonas a defender</li> </ul>

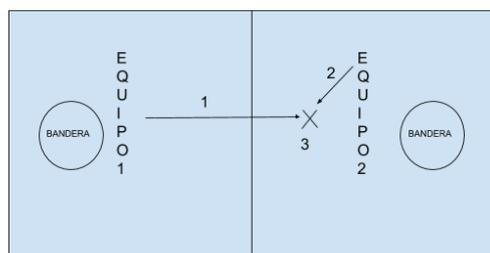
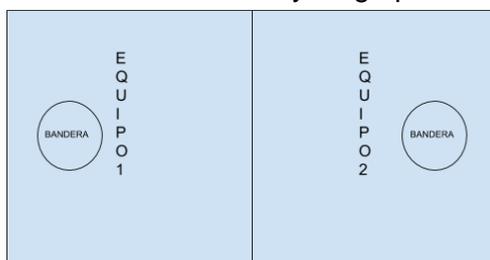
**Atrapar la bandera:**

Dos equipos. Deberán tratar de conseguir la bandera del equipo contrario y traerla a su zona segura mientras evitan que roben la suya. A partir de mitad del medio campo son vulnerables de que les pillen momento en el que deben sentarse en el suelo, a esperar que todo su equipo quede eliminado o algún compañero le salve chocándole la mano. Tras un tiempo. se introducirá una nueva zona (la cárcel) a la que tendrán que ir los pillados. Se les puede seguir salvando, chocándoles la mano.

Después se introduce la figura del caballero que puede pillara los del equipo contrario en su campo pero no puede coger la bandera. Porta consigo un pañuelo y un peto para diferenciarse. Si le quitan el pañuelo, queda pillado.

Después se irá con varias banderas

Tendrán que rellenar una ficha que se les entregará con estrategias para resolver diferentes situaciones y luego ponerlas en práctica.



**SESIÓN 6:**

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
1.	I.	A.
2.	II.	B.
3.	III.	C.
4.		D.
5.		E.
		F.
		G.
		H.

**INTRODUCCIÓN:**

**Exterior**

Nº de Actividad	Nombre de la actividad	Variantes utilizadas
S5A1	Atrapar la bandera	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Con caballero</li> <li>- Solo pueden pillar a uno por persona y le darán su pañuelo para señalarlo</li> <li>- Con varias zonas a defender</li> </ul>

Si algún día llueve o sucede algo que impide la secuencia diseñada de las sesiones es posible cambiar el orden de alguna sesión para adaptarse a tener el gimnasio o hacer las actividades que sean posibles en los soportales.

## 8. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

**Técnicas**

## “Propuesta curricular para la enseñanza de juegos de estrategia”

- Observación directa:

Se irán tomando notas en el cuaderno de campo sobre la ejecución de las actividades y el comportamiento del alumnado para tener una valoración en la rúbrica de diferentes apartados como pueden ser actitud, habilidad motriz, iniciativa...

### **Instrumentos**

- Rúbrica:

Se observará en el alumnado los diferentes aspectos marcados en la tabla para ser lo más eficaz posible en cuanto a tiempo y precisión de las anotaciones. La tabla para la corrección de los trabajos escritos será una lista con los estándares que se observarán en cada actividad, que se puntuará del 1 al 5:

Lista de la clase	Es capaz de hacer cambios de ritmo y fintas para adaptarse a lo que la situación requiere (S2A1, S3A1, S4A2, S5A1)	Es capaz de priorizar objetivos y distribuirse en el espacio para conseguir lo que se demanda (S1A1, S1A2, S2A1, S3A2, S5A1)	Es capaz de responder correctamente los retos que se le proponen (S5A1)	Sabe diseñar estrategias para los diferentes momentos del juego (S2A1, S3A1, S4A2, S5A1)	Utiliza adecuadamente el material dispuesto en el juego para conseguir sus propósitos (S1A1, S3A2, S4A1, S5A1)	Respeto a los compañeros y las normas del juego (TODAS)
1.- (...)						
2.- (...)						

- Trabajos escritos:

Se les requerirá a los alumnos varios trabajos escritos para comprobar que se haya trabajado correctamente los contenidos que se han impartido durante las sesiones y para apoyar el trabajo de la competencia lingüística.

Las fichas que tendrán que cumplimentar serán Anexo 1 y Anexo 2. La tabla para su corrección será

Criterio	Excelente (4)	Notable (3)	Bien (2)	Suficiente (1)	Insuficiente (0)
1.- Están completados todos los apartados					

2.- Escribe varias estrategias					
3.- Lo que escribe está bien explicado					
4.- Faltas de ortografía y limpieza					
5.- Sus reflexiones muestran que ha profundizado en la actividad					
Total					

## 9. CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

- **Competencia social y cívica**

La gran mayoría de actividades se realizan en grupos heterogéneos y cambiantes de una sesión a otra. Tendrán que trabajar en agrupaciones para dar con una estrategia común. Algunas veces de manera explícita, porque se les pedirá completar una ficha, otras implícita, ya que deberán colaborar y tener una estrategia consensuada para lograr el objetivo. Para elaborar dichas estrategias deberán tanto saber escuchar las aportaciones de los demás como hacer oír y defender sus ideas.

- **Aprender a aprender**

La mayoría de actividades están pensadas para que no sean comunes a su día a día, puesto que se utilizan en otro tipo de contextos. Por lo tanto deberán tener que adaptarse de manera constante a aprender nuevas normas y a actuar en función de estas. Deben formular estrategias para resolver la tarea, evaluar el resultado de esas estrategias, corregirlas y mantener la motivación por aprender nuevas dinámicas. Se trabajará la autoconfianza al poner en práctica alguna de las estrategias propuestas por el alumnado.

## 10. INTERDISCIPLINARIEDAD Y TRANSVERSALIDAD

Las dinámicas de esta Unidad Didáctica han sido pensadas para trabajar la interdisciplinariedad y transversalidad de la siguiente manera:

- **Interdisciplinariedad**

Se trabajará con Lengua Castellana, ya que dentro de las fichas que tengan que completar, se usarán las frases más simples para analizarlas sintácticamente. En juegos de defender zonas, como casas e inquilinos o los tres terrenos, las zonas recibirán el nombre de partes de la oración y se tratará de esclarecer con símiles algunas cuestiones sintácticas (como que los verbos están dentro del predicado junto a los complementos, o que el sujeto está compuesto por determinante, sujeto y complemento). También se cuidará de manera especial la redacción en las fichas que deben entregar los alumnos mediante la presentación previa de modelos de textos expositivos y argumentativos.

- **Transversalidad**

Durante toda la Unidad Didáctica se buscará fomentar un buen trabajo en equipo mediante juegos con cooperación entre los miembros de los diferentes grupos. Por ello, se buscará que los alumnos ideen y coordinan de manera grupal diferentes estrategias para lograr el objetivo del juego. El profesor estará atento a los problemas de convivencia que puedan surgir intentando mediar entre ellos pero sin solucionarlos utilizando su posición de poder, dejando que sean ellos quien resuelvan sus diferencias de una manera adecuada.

## 11. Anexos