



**FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA
UNIVERSIDAD DE VALLADOLID**

LAS ESTRATEGIAS EN EL JUEGO EN UN NUEVO ESCENARIO: LA ENSEÑANZA A DISTANCIA

**TRABAJO FIN DE GRADO
GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA
MENCIÓN DE EDUCACIÓN FÍSICA**



AUTOR: Sergio Andrés Gutiérrez

TUTOR: Nicolás Bores Calle

Palencia, Junio 2020

RESUMEN

En el presente trabajo, se presenta una comparativa entre dos propuestas de intervención acerca de las *estrategias en el juego*. Para ello, se han utilizado dos Unidades Didácticas: la primera de ellas está diseñada para su enseñanza presencial, como normalmente se hace y, por otro lado, una adaptación de esta a su enseñanza a distancia por medios telemáticos. Además de discernir entre los elementos de las Unidades Didácticas, se hace un análisis de la Unidad Didáctica puesta en práctica que, en este caso, por las circunstancias actuales, ha sido la Unidad a distancia. Se realiza con el 6º curso de Educación Primaria del *C.E.I.P. Clara Campoamor*, que se encuentra en Villalobón, municipio de Palencia. Por lo cual, pretendo mostrar la importancia que tiene trabajar con el juego motor reglado, más en concreto con las estrategias, además de reflejar la aportación que hace al alumnado a nivel social, cognitivo, educativo y motriz. Asimismo, se explican las limitaciones que he encontrado al realizar la Unidad Didáctica a distancia, ya que esta nunca llegará a tener todas las virtudes que tiene la enseñanza presencial.

PALABRAS CLAVE: estrategias en el juego, enseñanza presencial, enseñanza a distancia.

ABSTRACT

In this draft, a comparison between two intervention proposals in relation to the strategies in the game is presented. For this, two Didactic Units have been used: the first one is designed for your face to face teaching, as is normally done, and on the other hand, an adaptation of this to distance education by telematic means. In addition to discerning among the elements of the Didactic Units, an analysis is made of the Didactic Unit put into practice which, in this case, due to current circumstances, has been the Unit at a distance. It is done with the 6th year of Primary Education of the *C.E.I.P. Clara Campoamor*, which is located in Villalobón, municipality of Palencia. Therefore, I intend to show the importance of working with regulated motor game, more specifically with strategies, in addition to reflecting the contribution it makes to students at a social, cognitive, educational and motor level. Also, the limitations that I have found when carrying out the Didactic Unit at a distance are explained, since it will never have all the virtues that face-to-face teaching has.

KEY WORDS: strategies in the game, face to face teaching, distance education.

ÍNDICE

0.	INTRODUCCIÓN.	Pág. 3
1.	JUSTIFICACIÓN.	Pág. 4
2.	OBJETIVOS.	Pág. 6
3.	FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	
3.1.	APLICACIÓN PEDAGÓGICA DEL JUEGO MOTOR REGLADO.	Pág. 7
3.2.	DIMENSIONES EN EL JUEGO MOTOR REGLADO.	Pág. 9
3.3.	LAS LÓGICAS EN EL JUEGO MOTOR REGLADO.	Pág. 12
3.4.	VALOR DIDÁCTICO DE LAS ESTRATEGIAS EN EL JUEGO.	Pág. 14
3.5.	ESTRATEGIAS EN EL JUEGO Y EL PENSAMIENTO TÁCTICO.	Pág. 16
3.6.	ENSEÑANZA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA A DISTANCIA.	Pág. 19
4.	COMPARACIÓN ENTRE UNIDADES DIDÁCTICAS:	
	PRESENCIAL Y A DISTANCIA.	Pág. 23
4.1.	JUSTIFICACIÓN.	Pág. 23
4.2.	CONTEXTO.	Pág. 24
4.3.	OBJETIVOS.	Pág. 24
4.4.	CONTENIDOS.	Pág. 26
4.5.	EVALUACIÓN.	Pág. 27
4.6.	COMPETENCIAS.	Pág. 29
4.7.	METODOLOGÍA.	Pág. 30
4.8.	ACTIVIDADES.	Pág. 30
4.9.	ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.	Pág. 31
4.10.	INTERDISCIPLINARIEDAD.	Pág. 32
5.	ANÁLISIS DEL DESARROLLO DE LA UNIDAD A DISTANCIA.	Pág. 33
6.	CONCLUSIONES.	Pág. 36
7.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.	Pág. 39
8.	ANEXOS.	Pág. 42

0. INTRODUCCIÓN

Este proyecto está basado en el diseño y la comparativa de dos Unidades Didácticas de estrategias en el juego motor reglado. La primera de ellas [ANEXO I] se diseñó a fin de ponerla en práctica de forma presencial en el *C.E.I.P. Clara Campoamor*, que se encuentra en Villalobón, municipio de Palencia. La segunda de ellas [ANEXO II], en cambio, se creó para poder adaptar la primera a las circunstancias de confinamiento, y así, poder desarrollarla desde casa.

Por tanto, en primer lugar, me planteé unos objetivos de acuerdo con el diseño, desarrollo y análisis de la primera Unidad Didáctica (presencial). Debido al cambio, consideré la posibilidad de realizar esa Unidad a distancia¹ y cotejar las diferencias y similitudes que suponía plantear las dos Unidades. Por otro lado, también era interesante analizar la influencia de las TIC en el proceso educativo.

Para poder llevarlo a cabo, recopilé información de diferentes fuentes, así como de diversos especialistas en el ámbito de la Educación Física acerca de, en términos generales, las estrategias en el juego y el juego motor reglado. En este caso, también analicé la repercusión que tienen las TIC en esta área, ya que hay muchos elementos que cambian. Es aquí donde se asientan las bases de las Unidades Didácticas, además de adaptarse a las características del centro y a la clase de 6º de E.P.O. en concreto.

Así pues, me decidí por realizar la equiparación entre los distintos elementos que tenían las Unidades como: *justificación, contexto, objetivos, contenidos, metodología, o evaluación*, entre otras. En otras palabras, expliqué la razón de los cambios que había entre la Unidad original y, en consecuencia, la Unidad adaptada de la primera.

Por último, analicé el efecto que tuvo esta nueva Unidad entre el alumnado, ya que es una forma nueva de enseñar en el ámbito de la Educación Física y, por otro lado, por la importancia que se pudiera dar a la enseñanza a distancia en los años próximos. Es algo novedoso y, por lo tanto, tendremos la necesidad de hacer cambios para mejorar en estas nuevas circunstancias.

¹ **A distancia:** en este caso, se considera esta enseñanza como un proceso en el que el maestro facilita la tarea (actividades en papel) por medios telemáticos. Asimismo, aprovechamos las TIC para comunicarnos a través de videollamadas para resolver nuevas cuestiones. Por tanto, no nos beneficiamos de aplicaciones hechas expresamente para el área de Educación Física, sino solamente de herramientas *online* para favorecer la comunicación entre educandos y docente.

Este trabajo finaliza con unas breves conclusiones en relación con el proceso que ha tenido todo este cambio, ya que empezó siendo una Unidad Didáctica presencial y se ha convertido en una nueva forma de enseñanza en la Educación Física. En definitiva, se estimará el nivel de logro de los objetivos propuestos al principio.

1. JUSTIFICACIÓN

La decisión de realizar el trabajo que a continuación se va a mostrar se justifica por diversas razones, tanto educativas, como personales, como, en última instancia, circunstanciales. Por un lado, se pretendía realizar un determinado proyecto, pero debido a la situación actual de confinamiento tuve que cambiar el enfoque del trabajo.

En primer lugar, la elección del tema *Estrategias en el juego* es debido a que la participación del alumnado en Educación Física nunca ha sido equitativa. Es decir, el protagonismo de las actividades siempre recae en algunos sujetos, dejando a otros en la estacada. De esta manera, los “más aptos” mejoran, mientras que los “menos aptos” ven paralizado su desarrollo. Esta Unidad Didáctica de estrategias implica que existan relaciones en el alumnado y, en consecuencia, como señala García (2011) “trataríamos de que el alumnado tomase conciencia de un juego equilibrado, en el que todos y todas tuvieras oportunidades de participar en diferentes roles” (p.42), añadiendo así varios escenarios que se provocarán en el devenir de la sesión.

Un único objeto puede determinar el protagonismo del participante que lo tiene. Esto puede provocar que las personas con más seguridad personal luchen por su posesión, quedando al resto relegadas a un segundo plano (García, 2011). De esta manera, si no incidimos en que todos y cada uno de ellos tienen un papel determinante en el juego, muchos se verán aislados de él. Por otro lado, no es tanto la importancia de los roles, sino la variedad de roles que interpretan. Por consiguiente, me propongo que todos los participantes en el juego se sientan importantes, utilizando las herramientas que nos proporciona trabajar las estrategias en el juego, basándonos en la idea de juego bueno.

Con ello busco que el alumnado sea capaz, como señala García (2005), de pasar de acciones impulsivas e individualistas a acciones planificadas y compartidas. En consecuencia, el alumnado toma sus propias decisiones, aceptando y respetando la de los

demás y, de esta manera, trabajar las *competencias sociales y cívicas* y, también, la de *iniciativa y espíritu emprendedor*.

Por otra parte, escogí trabajar este tema debido a mi experiencia personal. En primer lugar, porque soy un entusiasta de los juegos y deportes de equipo y, en segundo lugar, porque es una gran oportunidad de poner en práctica todo lo que he aprendido sobre pedagogía, conceptos de estrategia, además de otros aspectos más educativos como la *solidaridad*, la *inclusión* o el *respeto*.

Asimismo, uno de los objetivos de la Educación Primaria que recoge el Real Decreto 126/2014 es *desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor*. Por otro lado, en la ORDEN EDU/519/2104 por la cual se establece el currículo de Castilla y León, podemos observar referencias a temas relacionados con las estrategias, como el criterio de evaluación siguiente: *demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo*, o el estándar de aprendizaje: *distingue en juegos y deportes individuales y colectivos estrategias de cooperación y de oposición*.

Por último, la adaptación de esta Unidad Didáctica, que era en un principio presencial, al enfoque telemático fue debido a la situación actual de confinamiento en la que nos encontramos por el *COVID – 19*. De este modo, resulta una Unidad que se puede trabajar a distancia, siendo interesante poder hacer una comparación entre las dos. Además de la utilidad en estas circunstancias, puede ser un importante paso en la educación, ya que nos servirá de base para realizar anotaciones y desarrollar tareas para poder complementar el proceso de enseñanza – aprendizaje en los años venideros.

Esta decisión fue tomada en virtud de poder poner en práctica los contenidos que se habían considerado anteriormente. Asimismo, trabajar conceptos de estrategia no es como trabajar una habilidad motriz. Es decir, una habilidad se puede trabajar en cierta medida desde casa, pero todos conceptos asociados a las estrategias requieren de trabajo en equipo, la vivencia de ciertas situaciones, el control del espacio y del tiempo... Por ello, este reto lo considero tan difícil como motivador.

En definitiva, como futuro maestro especialista de Educación Física, considero que esta área debe cobrar más importancia, ya que tiene las mejores herramientas para mejorar el desarrollo integral del alumnado (a nivel motor, cognitivo, educativo, relacional...). Y, en suma, el tema de estrategias en el juego recoge todas las características para trabajar todos esos niveles. El alumnado debe optar por su aprendizaje como condición para llegar a su divertimento, ya que cuanto más sepan, más posibilidades tendrán de pasarlo bien.

2. OBJETIVOS

- Adaptar una Unidad Didáctica presencial para su realización por medios telemáticos.
- Planificar y llevar a cabo una Unidad Didáctica de *estrategias en el juego* en el contexto de Educación Primaria, por medios telemáticos, con el fin de que el alumnado abogue por su aprendizaje y no por su entretenimiento.
- Comparar las diferencias y similitudes que puedan existir entre desarrollar las *estrategias en el juego* de forma presencial frente a hacerlo a distancia.
- Construir situaciones ideales para fomentar la participación de todo el alumnado, con la ayuda de recursos y materiales adecuados en cada momento.
- Analizar la influencia de las TIC, descubriendo las posibilidades y limitaciones que ofrece la enseñanza a distancia en el alumnado.
- Llevar a efecto un análisis y evaluación de la Unidad Didáctica, para poder satisfacer todas las necesidades educativas del alumnado.

3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

3.1. APLICACIÓN PEDAGÓGICA DEL JUEGO MOTOR REGLADO

El juego motor es susceptible de ser cambiado con intenciones propias de los docentes que lo utilizan y, de esta manera, es el producto de unos cambios necesarios para subsistir como modelo válido para jugar. Por esta razón, este cambio hace que se tenga que realizar un análisis del mismo, ya que debe mantenerse su principal función: divertir y entretener.

El uso de los juegos motores reglados no siempre ha dado como resultado fines educativos. Como nos dice García (2005) en el Capítulo V de *La lección de Educación Física en el Tratamiento Pedagógico de lo Corporal*, en el juego se apreciaban muchos comportamientos alejados de los propósitos del docente: egocentrismo, individualidad, impulsividad... De este modo, se intenta valorar estas situaciones por las que han ido pasando muchos alumnos y alumnas.

Para comprender mejor la idea de juego y cómo se han ido usando a lo largo de los años, se mostrarán a continuación varias definiciones de diferentes autores:

“El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de *ser de otro modo* que en la vida corriente” (Huizinga, 1938, p.43-44)

“Nos referimos a los juegos en los que los niños participan conjuntamente de acuerdo con unas reglas convencionales que especifiquen algún clímax preestablecido y, lo que deben hacer los jugadores en roles de carácter interdependiente, opuesto y cooperativo” (Kamii y Devries, 1988, p.19)

“Modo de interactuar con la realidad, determinado por los factores internos (actitud del propio jugador ante la realidad), de quien juega con una actividad intrínsecamente placentera, y no por los factores externos de la realidad externa” (Carmona y Villanueva, citados en Fernández y Gallardo, 2010, p.16)

Una de las metodologías que se utiliza para subsanar los problemas mencionados anteriormente (egocentrismo, respuestas impulsivas y descontroladas, bloqueos, movilización de emociones...), según García (2005), en *La lección de Educación Física*

en el *Tratamiento Pedagógico de lo corporal*, es: “el control y la domesticación (modificación de los juegos para que sirvieran a los intereses del adulto desarrollando capacidades cognitivas, motrices, etc. alejadas de los intereses del alumnado)” (p.126)

En definitiva, el juego en Educación Física no es más que una actividad reglada por los propios participantes, consensuada anteriormente con el maestro, que sirve como medio para otros fines. Como señala Navarro (2011): “el juego debe utilizar la regla para dejar patente cuál es el convenio y para que el jugador inserte sus acciones dentro de los límites de lo acordado” (p.18). Entonces, por un lado, tenemos el objetivo motor del juego y, por otro, un valor pedagógico, que es la elección de las normas.

En este *espíritu de la regla*, se esconden muchos valores. Cada regla es susceptible de análisis, de constatar qué valores fomentan entre los participantes y ello, a su vez, nos permite realizar una intervención pedagógica de calidad. Este será el proceso que se realizará al desarrollar nuestras clases con ayuda del juego motor reglado, ya que este será el facilitador del aprendizaje.

Navarro (2011) sostiene lo siguiente:

“Los juegos motores se supeditan a los presupuestos pedagógicos que postula el currículo escolar; en ellos tiene la directriz con la que adecuar sus modelos a los objetivos curriculares del área de educación física. De manera que se trataría, entonces, de encontrar cuál es la fuente de optimización de juegos motores y su adecuación a los propósitos del currículo. Los caminos son dos: el primero, recurrir a la fuente casi inagotable de los juegos tradicionales de tantas y tantas culturas; la segunda, el diseño de juegos motores” (p.17).

Todos los juegos tienen una estructura, y esta se basa en una “regla primaria”, a partir de la cual se construye las demás normas. De este modo, cada participante debe ajustar sus intervenciones al objetivo motor principal del juego. De acuerdo con García y Rodríguez (2007), las reglas primarias asociadas a la etapa de Educación Primaria son las siguientes:

- Capturar – evitar ser capturado
- Dar con un objeto – evitar dar con un objeto
- Hacerse con un espacio – evitar que se hagan con un espacio

- Hacerse con un espacio a través de un objeto – evitar que se hagan con un espacio a través de un objeto
- Hacerse con objetos – deshacerse con objetos

A partir de estas reglas primarias podemos mostrar al alumnado elementos de los que se pueden extraer otras reglas:

- Sobre los individuos: sus posibilidades de movimiento (manipulación de objetos), sus posibilidades perceptivas o especiales (roles, vidas...)
- Sobre las relaciones y agrupamientos: cooperación, oposición, agrupamientos de jugadores, distribuciones de los mismos...
- Sobre el espacio: dimensiones, espacios especiales, zonas prohibidas...ç
- Sobre los materiales: tipo, número, forma de manejo...

En conclusión, se trata de ir generando autonomía en el alumnado. Para ello, se habilitan unos tiempos en los que el alumnado se hace responsable de su construcción del aprendizaje. El docente no debe anticiparles la solución, sino proporcionarles los conocimientos suficientes para que cada uno haga su proceso (García, 2005).

3.2. DIMENSIONES EN EL JUEGO MOTOR REGLADO

El juego motor reglado tiene diferentes factores que, en muchos casos, escapan de nuestros ojos. Los docentes deben ser conscientes y controlar las diferentes situaciones que tiene el juego, ya que los participantes, en primer lugar, son personas y provoca muchas sensaciones en ellos. Como plantean García y Rodríguez (2007) el juego debe adaptarse a las características de los participantes (número, nivel de habilidad, posibilidades materiales y espaciales...) y el alumnado debe ser consciente de que el cambio de elementos que constituyen las normas del juego influye en el desarrollo del mismo. A estos factores que constituyen los juegos los podemos agrupar en tres dimensiones, que nos ayudarán a comprender y analizar lo que ocurre en ellos.

La primera de ellas es la **dimensión estructural**. Suele ser la más estudiada debido a que está constituida por elementos definidos, manejables y abarcables. Según Parlebas (1981), fundador de la praxiología, la cual se encarga del estudio integro de los elementos del juego, clasifica las situaciones motrices de acuerdo con tres parámetros que son determinados por la incertidumbre:

- Interacción con el medio o entorno físico (I)
- Interacción con el compañero (C)
- Interacción con el adversario (A)

A partir de estos tres factores se establecen 8 categorías según la presencia o ausencia de incertidumbre de estos elementos. La nomenclatura para referirse a una de estas categorías quedaría reflejada con un guion debajo del elemento considerado. Por ejemplo: *CAI*: la incertidumbre viene del compañero y el adversario, pero se está en un medio estable.

Más tarde, Hernández (1994), precursor de la praxiología en España, aporta nuevas ideas según la forma en la que se utiliza el espacio y el orden de intervención de los jugadores:

- De espacio separado y participación alternativa (Pádel)
- De espacio común y participación simultánea (Baloncesto)
- De espacio común y participación alternativa (Frontón)

Por último, Méndez (1999), nos habla de las variables de los elementos de la estructura de los juegos deportivos, tales como: *el material* (tamaño, peso, forma...) *las metas* (dimensiones, número, forma...), *el espacio* (forma, dimensión, áreas...), *los jugadores* (defensivos, ofensivos...), *el tiempo* (limitado, periodos de descanso...), *las formas de desplazamiento y la puntuación*.

Todo este análisis estructural permite distinguir los roles que los participantes desarrollan en el juego, pudiendo cambiar muchos de los factores que hemos mostrado para el fin determinado que hayamos considerado.

En segundo lugar, tenemos la **dimensión cultural**, también llamada social. Podríamos decir que es la relación que existe entre el juego y el contexto en el que se juega. En este sentido, el juego es un agente que cultiva a los participantes que intervienen. Según Parlebas (1988) “al jugar, el niño hace el aprendizaje de su universo social y testimonia, sin saberlo, la cultura la que pertenece” (p.114).

Desde esta perspectiva, según García y Rodríguez (2007): “el juego es un agente de enculturación, que va normalizando unos usos, prácticas y vivencias corporales, así como el aprendizaje de actitudes y valores de cada contexto.” (p.90). De este modo, podemos

definir el juego como un medio de transmisión de valores culturales. A continuación, García y Rodríguez (2007) establecerían tres ideas básicas de la relación juego – cultura:

“Las estructuras de juego son productos ambientales que cobran sentido en cada contexto, de manera que las formas de realización de la actividad dependen de ese ambiente y se adaptan al mismo” (p.6).

En otras palabras, los juegos se adaptan al contexto en el que se producen, así como sus condiciones materiales, ambientales y económicas. De este modo, el juego puede perder su sentido si se desarrolla en un contexto determinado.

“Las estructuras de juego suponen unos textos que implican una simbología” (p.6).

Se refieren a que el juego provoca unas situaciones culturales indirectas. Por ejemplo, si viésemos juegos asociados tradicionalmente a la cultura lúdica masculina y femenino, los primeros estarían relacionados con la exploración, oposición física directa o contactos fuertes, mientras que los segundos se corresponderían a la coreografía, la espera del turno, el gusto por lo estético...

“El juego es una forma de introducirse en la cultura aprendiendo una visión del entorno y una relación con él, así como de unos usos con el cuerpo más apropiados y una vivencia del mismo determinada” (p.6).

A través de la práctica de los juegos, los participantes interiorizan y se relacionan con la realidad más próxima. Incluso, en algunas ocasiones, el mensaje llega explícitamente, como podría ser en el caso de las *canciones cantadas*, las cuales muchas tienen una letra inadecuada. Por tanto, debemos tener cuidado con los juegos que se desarrollan en las clases de Educación Física.

En definitiva, como destaca Marcel Mauss (1934, citado en García y Rodríguez, 2007): “el cuerpo (el movimiento) está claramente condicionado por la cultura en la que se ubique, lo cual abriría una nueva perspectiva al estudio del cuerpo como manifestación de los procesos de enculturación y socialización secundaria.” (p.90).

En tercer y último lugar, está la **dimensión personal**. Evidentemente, está caracterizada por las personas que intervienen en el juego. A los docentes siempre nos resulta esencial conocer los aspectos relacionados con el alumnado: motivaciones, estados, emociones, aprendizajes o problemas.

Para García y Rodríguez (2007), existe un problema en muchos de los intentos de descripción de esta dimensión, ya que intentan agrupar las diferentes manifestaciones del juego y, por otro lado, a los participantes que están en él. En consecuencia, ellos tienen otro punto de vista:

“Nuestra idea al apreciar una dimensión personal para entender el juego motor reglado no es establecer generalizaciones o rasgos universales, sino, por el contrario, abrir nuestra perspectiva de estudio para incluir en ella la originalidad de cada niño o niña que intervienen.” (p.96).

Para terminar este análisis de las dimensiones, he de decir que estas se influyen mutuamente, ya que un análisis aislado de una de ellas crearía confusiones. Por otro lado, concluir que las características de cada persona le harán sentirse atraído por ciertos elementos del juego. Asimismo, el docente debe escoger las estructuras cercanas a la cultura en la que se encuentra, ya que estas estructuras condicionan el tipo de respuesta, movilizandando emociones y sentimientos.

3.3. LAS LÓGICAS EN EL JUEGO MOTOR REGLADO

Como hemos explicado anteriormente, el jugador como persona ve condicionadas sus decisiones y acciones por diferentes elementos. Partiendo desde una perspectiva general, según Parlebás (2001): “todos los juegos deportivos se caracterizan por una *lógica interna* que orienta las conductas motrices de sus participantes; cada uno de los cuales conserva su libertad de decisión motriz, aunque dentro de los límites de un sistema de interacción impuesto por las reglas de contrato lúdico” (p.466). Pero, por otro lado, Parlebas (2001) nos explica que muchas acciones de los participantes que, en un principio, se orientan por la lógica interna del juego, se ven distorsionadas por otras lógicas según dónde se juegue, los participantes, tipo de materiales, cultura o tiempo, entre otros.

García y Rodríguez (2013) nos definen estas lógicas como “aquellas disposiciones o condicionantes (ya sea por experiencias previas, creencias, deseos, personalidad, trama de relaciones en el grupo, aprendizaje cultural, imposiciones, etc.) que orientan las respuestas de los participantes” (p.36). Por ejemplo, la lógica interna del juego haría que un participante realizara un punto si este estuviera en buena posición para ello, pero en vez de esto, realiza un pase a un compañero que le demanda mucho el pase. Parlebas (2001) denomina a estas lógicas como *lógicas externas*, concepto que incluye en la *lógica individual/personal* de los participantes y la *lógica de los grupos sociales*.

García y Rodríguez (2007) hablan de una *lógica afectivo – emocional*, la cual hace que un participante regule su actividad debido a la relación que existe con otro jugador. Podríamos decir que dicha lógica es una *lógica personal*, la cual está afectada por factores culturales. Estos factores culturales también desembocan en una *lógica cultural*, ya que en cada acción existen factores implícitos que condicionan nuestra forma de ser y actuar.

Existen otras muchas lógicas dentro de las mostradas anteriormente, pero lo que realmente nos interesa es aprovechar estos momentos de conflicto que surgen en el juego y convertirlos en una oportunidad educativa, como nos dice García (2011). Para ello, nos muestra diferentes estrategias que se utilizan para aprovechar estos momentos:

- Establecer unos indicadores de acción para encaminar al alumnado a tomar conciencia de sus decisiones que estén orientadas hacia una lógica educativa. Para ello, debemos presentar al alumnado los conflictos que van surgiendo:
 - Mediante tiempos de reflexión que les ayude a identificar aquello que no está bien. Esto nos ayudará en el tema de estrategias, ya que podemos mostrar que, por ejemplo, un jugador no falla un pase por tener menos nivel, sino porque posiblemente no ha tenido una buena opción de pase.
 - Mediante criterios de realización que clarifique al alumnado cuál es la razón por la cual realizan una u otra acción.
 - Mediante estrategias didácticas que les ayude a tomar conciencia de las acciones desde otro punto de vista. En esta ocasión, podríamos establecer diferentes roles y, de esta manera, verían la acción desde otra perspectiva.

En definitiva, siguiendo un aprendizaje socioconstructivista y de educación comprensiva, como señala García (2011), creamos un proceso en el que el alumnado sea partícipe y consciente de este proceso de cambio, haciendo hincapié en que todos son responsables de que los demás tengan las oportunidades para desarrollar sus posibilidades. Esto será interesante en tanto en cuanto trabajemos las estrategias, ya que la acción de uno posibilita o limita la del otro. En consecuencia, introducimos al alumnado a lo que se denomina *lógica educativa*. En relación con el juego, como explicamos anteriormente, no nos interesa tanto el juego en sí mismo, sino la experiencia y el proceso por el que pasa el alumnado. Por tanto, el juego es un medio en el que los niños y niñas aprenden siendo conscientes de lo que ocurre en él.

3.4. VALOR DIDÁCTICO DE LAS ESTRATEGIAS EN EL JUEGO

Continuando con el enfoque educativo que hemos presentado en las *lógicas en el juego motor reglado*, apoyándonos en lo que dice García (2005), no podemos conformarnos únicamente con la reflexión del alumnado. Esta situación origina que la acción del docente quede anulada y, en consecuencia, no se produzca ningún aprendizaje por parte de los alumnos y alumnas debido a que su reflexión se basa en los conocimientos previos que ya poseen. Asimismo, la educación a través del cuerpo y movimiento no puede reducirse a aspectos perceptivo o motrices, sino que también implica una enseñanza de aspectos expresivos, comunicativos, afectivos y cognoscitivos.

Dicho con palabras de Vaca (1996):

“*Reflexión – acción*: el objetivo de esta fase es que el alumnado sea consciente de su proceso de aprendizaje y de las variaciones en el comportamiento que le exige la participación en la tarea en función de los papeles que juega: el conocimiento de por qué se hace tal cosa, por qué han de tomarse tales y cuales preocupaciones...”

Es en esta situación donde se reivindican *las estrategias en el juego*, ya que el maestro o maestra, ante las situaciones que hemos mostrado, aporta nuevos conocimientos y facilita diferentes opciones de acción motriz para que el alumnado considere las anteriores actuaciones y aprenda de ellas. De esta manera les reconduciremos hacia el objetivo planificado por el docente. Según Rodríguez (1991), es a los 11 años cuando el alumnado desarrolla su originalidad, formulando hipótesis de lo que puede ocurrir. Además del impulso motriz, el nivel cognitivo interviene en gran medida. De acuerdo con Piaget (1967), los infantes pasan por diferentes etapas y, en la de las operaciones *concretas* (7-11 años), tiene lugar la descentralización del pensamiento, ya que van abandonando el egocentrismo, el cual interviene de forma negativa en sus acciones educativas.

Por tanto, el diseño de *preguntas guiadas* hacia las situaciones de juego y la *asignación de roles* viene implícito en las estrategias de juego. Esto hará que el alumnado tome diferentes situaciones que dependen de varios factores. En primer lugar, por las características de los jugadores, tienen a ser respuestas impulsivas y egocéntricas. A juicio de García (2009), hay varios núcleos de enseñanza que surgen de este tema:

- “Pasar de la acción impulsiva a la acción planificada” (p.1): mediante procesos de reflexión, se intenta contribuir al desarrollo madurativo del alumnado.

- “Pasar de la acción individualista a la acción compartida” (p.1): de la misma manera, se intenta que el alumnado atienda a otras realidades más allá de sus impulsos y de su forma de ver la realidad.
- “Elaborar, aplicar y comprobar planes de acción con opciones” (p.1): para que el alumnado logre pasar a las acciones planificadas, deben pasar por los procesos de planificación, acción y evaluación junto con otros.
- “Conocer y resolver principios tácticos, conocer y respetar en la acción los criterios de realización y conocer y utilizar diferentes elementos tácticos con los que planificar la acción” (p.1): para que el alumnado pueda planificar y analizar su acción, primero debe identificar los problemas (principios tácticos), así como los procedimientos más adecuados para hacerlo (criterios de realización). Asimismo, hemos de dotarles de los recursos pertinentes (elementos tácticos).

No todos los juegos permiten sacar el máximo partido al contenido y adaptarse a las necesidades del alumnado. García (2009) establece criterios para la lección de los juegos:

- Juegos que tengan varias posibilidades de resolución
- Intervención simultánea de los participantes
- Las relaciones entre el mismo equipo deben permanecer
- No deben existir habilidades muy complejas
- Deben ser “juegos buenos”, cuya lógica sirva de base para otros más complejos

Por tanto, en el último curso de Educación Primaria se podría incluir juegos con un cierto nivel técnico, juegos de invasión con implemento, juegos de cancha dividida con raqueta, juegos de muro o de invasión manejando el móvil con el pie. El juego de la *Pelota Invasora* lo incluiríamos en juego de chanda dividida “con raqueta” ya que, aunque no utilicemos ninguna herramienta, la idea de juego es la misma.

En conclusión, debemos presentar la idea principal a nuestro alumnado. Asimismo, debemos considerar unas previsiones acerca de lo que va a ocurrir y reconducir las situaciones hacia el fin educativo. Por otro lado, además de reconducirles mediante preguntas, debemos tener un abanico de actividades para que, dependiendo de la situación en la que nos encontremos, el aprendizaje sea de calidad. Por último, el alumnado también diseña sus propias estrategias, analizando la suya y la de los demás, donde tendrán que aparecer los principios tácticos, los criterios de realización y los elementos tácticos para que logren pasar de una acción impulsiva e individual a otra organizada y compartida.

En relación a la estructura de las sesiones, Mosston y Ashworth (2001) plantean que el rol del profesor en el estilo de enseñanza de *descubrimiento guiado* sea:

1. *Aprender a presentar cada pregunta según el diseño*
2. *Esperar la respuesta del alumno*
3. *Ofrecer feedback (una combinación de feedback neutro y de evaluación)*
4. *Pasar a la siguiente pregunta* (p.200)

3.5. ESTRATEGIAS EN EL JUEGO Y EL PENSAMIENTO TÁCTICO

Para empezar, Carpintero, Pérez y Sierra (2010) nos muestran que entre el pensamiento táctico y el crítico puede existir una relación. Por tanto, en la enseñanza deportiva y de juegos debemos fomentar alumnos activos, que aprendan a analizar y tomar sus propias decisiones según las circunstancias en las que se encuentren. Asimismo, trabajar las estrategias en lugar de las habilidades en actividades o juegos pre – deportivos nos proporciona desarrollar este pensamiento táctico, además de otras muchas cosas a nivel cognitivo y educativo.

Cuando se habla de táctica, no se puede dejar de lado el concepto de estrategia. Sánchez (2009) establece que “la estrategia implica un distanciamiento de la actividad, un análisis previo del juego (...) Es la función propia de un actor que no es jugador pero que está en íntima relación con ellos: la figura de entrenador” (p.95). De esta manera, el pensamiento táctico requiere la creación de una serie de estrategias para poderse llevar a cabo. Asimismo, diseñar estrategias requiere una temporalidad, intencionalidad, lenguaje específico y otras instrucciones asociadas al juego.

Debido a que el “pensamiento táctico” puede ser un concepto ambiguo, lo clarificaré en la medida de lo posible. Según López (2011):

“En los deportes colectivos y de adversario se aprecia a menudo a deportistas que deciden adecuadamente, que anticipan las situaciones, que “leen” el contexto en el que se encuentran, etc. Es decir, parecen disponer de un tipo de conocimiento de gran calidad sobre lo que está aconteciendo en el contexto de la situación deportiva concreta; y sus decisiones y acciones responden y se explican en parte por dicho conocimiento” (p.61).

Por tanto, López (2010) considera 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” (p.78).

Relacionando este concepto con lo mencionado anteriormente, el alumnado toma muchas decisiones mientras desarrolla las estrategias en el juego. Temprado (1991) establece un paralelismo entre “saber decidir” y el “pensamiento táctico”.

De modo que los participantes toman diferentes decisiones en función de todas las posibilidades o limitaciones que ofrece el juego. Asimismo, el conocimiento de los elementos tácticos provocará una mejora en las conductas motrices del alumnado. Por tanto, este pensamiento táctico se considera un pensamiento operativo, que permite y facilita la resolución eficaz de problemas tácticos. Arruza y Ruiz (2005) señalan la existencia de tres elementos constitutivos de dicho pensamiento:

- El tratamiento de grandes unidades de acción, organizadas en conjuntos estructurados.
- Capacidad para reconocer la situación o problema relacionada con el objetivo a conseguir.
- Formación de soluciones aplicables a una determinada situación.

El planteamiento inicial del proyecto *Teaching Games for Understanding (TGfU)* sugiere trabajar *con juegos modificados* y situaciones tácticas que permita a los aprendices a identificar los principios tácticos básicos que, a su vez, les hacen tomar conciencia táctica para poder decidir el ¿qué?, ¿cómo? Y ¿cuándo? de la acción. (López, 2011). Siguiendo esta perspectiva, Almond (1983) propone la elaboración de juegos modificados por parte de los alumnos como una forma de comprobar el nivel de comprensión de una determinada forma de juego deportivo.

En favor de la enseñanza comprensiva, Gutiérrez (2008) sugiere lo siguiente:

“El germen de los modelos comprensivos es la convicción de ciertos autores en que la metodología tradicional o técnica utilizada en la enseñanza deportiva no aprovecha las oportunidades que el deporte como contenido puede aportar al área de Educación Física” (p.85).

Devís y Peiró (1992), pareja precursora de los juegos modificados en España, aportan una lista de ventajas que tiene la introducción del juego en la Educación Física:

- Utilizar material poco sofisticado.
- Ampliar la participación de todo el alumnado.
- Reducir la competitividad, centrada en resaltar la naturaleza y dinámica del juego como si de un animador crítico se tratara.
- Integrar ambos sexos en las mismas actividades, ya que se salva el problema de la habilidad técnica y se favorece la formación de grupos mixtos.
- Que el alumnado participe en el proceso de enseñanza, al tener la capacidad de modificar las reglas sobre la marcha en el juego, incluso llegar a construir nuevos juegos modificados.

Cabe recalcar la importancia que tiene la modelización del juego en forma de matrices de acción ofensivas y defensivas. Esto tiene por objetivo limitar la complejidad del juego y, de este modo, crear un sistema de alternativas sobre las cuáles los jugadores pueden actuar tácticamente con éxito (López, Castejón, Bouthier y Llobet, 2015). Por otro lado, debemos incidir en que este modelo está centrado en el aprendiz. Por tanto, la interacción entre el educando y el entorno, según López, Castejón, Bouthier y Llobet (2015, p.50), favorece una serie de beneficios en el proceso de enseñanza:

- Plantear situaciones problema a los aprendices que faciliten la identificación del problema y la búsqueda de soluciones.
- Presentar los resultados de las acciones de los aprendices después de la práctica.
- Invitar a la reflexión de los aprendices en relación a la adecuación o no de las acciones realizadas.
- Si los resultados no han sido eficaces en la resolución del problema planteado, dar la oportunidad a los aprendices de buscar nuevas soluciones y experimentarlas con el juego.

La estructura de lección que seguiré viene dada por García (2011), que está basada en los estudios del *Grupo de Trabajo Pedagógico de lo Corporal* (Vaca, 2002) y, por otro lado, por las *propuestas de nuevas perspectivas curriculares en educación física* (Devís y Peiró, 1992). Cabe destacar que no hay una fórmula única, ya que depende del contexto en el que se desarrolle:

1. **Compartir el proyecto:** conlleva una explicación del objetivo a seguir y de una propuesta de un reto para despertar el interés del alumnado.
2. **Proponer un juego inicial que plantee problemas sobre el tema:** trata de implicar al alumnado en la tarea para que, posteriormente, se centren en lo importante.
3. **Centrar en problemas concreto del juego: introducir al alumnado en la lógica educativa mediante la formulación de preguntas:** se trata de momentos de reflexión tras la acción.
4. **Identificar los elementos relacionados con el tema para conseguir el objetivo:** deberán aunar las ideas en común que les permitan tener una referencia que les permita tomar conciencia del tema que queremos que identifiquen.
5. **Trabajo autónomo en pequeños grupos en situaciones de menor complejidad:** se consideran “ensayos de juego”, en los que se fomenta la participación de todo el alumnado y una mayor planificación.
6. **Compartir y evaluar las producciones o resultados:** se refiere a tener tiempos en el que el alumnado pase por un papel de observador o evaluador. Esto es debido a que, en un principio, van teniendo claros los criterios de realización y, en consecuencia, puede evaluar su propia acción o la de otros. Vaca y Sagüillo (2009) diseñan una estrategia que consiste en dividir la pizarra en dos, marcando en la derecha los criterios formulados de forma negativa y a la izquierda en su forma positiva. Esto supone una estrategia básica en la creación de la lógica educativa.

En resumen, el desarrollo del pensamiento táctico debe orientarse hacia un aprendizaje comprensivo que permita a los participantes desarrollar un conocimiento procedimental. De este modo, debemos diseñar tareas que obliguen a tomar decisiones. Los procesos de interacción, más en concreto los momentos de reflexión y el uso de preguntas guiadas facilitan este proceso, ya que permite dotar de sentido a los aprendizajes realizados de forma continuada.

3.6. ENSEÑANZA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA A DISTANCIA

En esta ocasión, no he querido poner el foco de atención en la influencia de las TIC o de la enseñanza telemática en mi proceso. No obstante, ha sido un factor que incide directamente en el desarrollo de las *Estrategias en el juego*, tema en el cual ponemos gran parte de nuestra atención.

Ciertamente el uso de la Tecnología de la Información y Comunicación (TIC) puede tener muchas ventajas en el área de Educación Física en la etapa de Educación Primaria. Según Barahona (2012):

- Nos permite innovar en los contenidos y en la forma de enseñar la materia
- Al alumnado le brinda la posibilidad de autogestionar sus logros y aprendizajes y hacerlo de una forma más creativa y estimulante
- Desarrollan la competencia digital y contribuye decisivamente a desarrollar otras competencias básicas como aprender a aprender, la autonomía e iniciativa personal o la competencia comunicativa.
- Nos ayuda a que el alumnado consuma información, pero también que produzca conocimiento, superando de esa manera el papel de meros reproductores de conocimiento.
- Hacen posible un acceso rápido y eficaz de la información y nos la ofrecen de forma más atractiva (formato multimedia).
- Se pueden romper las barreras espacio – temporales que tanto condicionan la enseñanza y el aprendizaje de la Educación Física.

Pero, en realidad, no se ha generalizado el uso de las TIC en la Educación Física mientras que otras áreas ya llevan un largo camino. Barahona (2012) afirma que esto se debe a varios factores:

- Escasa formación tecnológica recibida durante la formación inicial (en los estudios de Diplomatura, Grado y Máster de Educación Física).
- Desconocimiento de la existencia de numerosas herramientas y materiales curriculares multimedia relacionados con el área, o la infravaloración de sus posibilidades educativas.
- Falta de infraestructuras, medios o mantenimiento tecnológico en las aulas específicas (gimnasio, patio o departamentos de Educación Física).
- El escaso tiempo que se dispone para enseñar y aprender en Educación Física.
- Mito de la incompatibilidad entre la tecnología y la práctica física. Muchos profesionales piensan que el uso de las TIC reduce el volumen de actividad física.
- Falta de tradición de la materia en complementarla con la realización de actividades, tareas para casa (trabajos extra, investigación, de refuerzo...), o labores de auto aprendizaje.

Respecto a la metodología, el centro de atención debe ser el estudiante y lo relevante debe ser lo educativo y no lo tecnológico. La tecnología solo se utiliza como un medio facilitador del aprendizaje. Si bien es cierto que la Educación Física se fundamenta en las interacciones personales, en un buen clima y en las experiencias creativas e innovadoras, utilizando materiales y escenarios estimulantes para ello. En consecuencia, según Barahona (2012), “al incorporar las TIC en la enseñanza de Educación Física no podemos olvidar el valor de esos postulados pedagógicos que han hecho de la materia una de las asignaturas con mayor aceptación entre el alumnado” (p.1053). Utilizar las TIC no significa sedentarizar las vivencias prácticas.

En mi caso, el tema de las estrategias aporta unos contenidos muy teóricos, de los que no podemos olvidarnos para trabajar otros, ya que estaríamos eliminando la esencia de la estrategia. Por otro lado, incluso eliminando la acción motriz planificada en grupo en favor de proporcionar al alumnado herramientas para su adquisición de conocimientos teóricos, estaríamos desarrollando contenidos de estrategias.

Las TIC deben ser un complemento al desarrollo de la Educación Física y, por tanto, que sirva para mejorar lo que ya está presente. En otras ocasiones, como en la no enseñanza presencial, evidentemente las TIC cobra más (y el único) protagonismo. A continuación, se mostrará una serie de aplicaciones de las TIC en el área:

- Desarrollar la iniciativa individual y la autonomía de los estudiantes.
- Facilitar la transferencia de conocimientos y hacer que el alumnado investigue y desarrolle el sentido crítico.
- Atender las necesidades educativas especiales (NEE) de aquellos alumnos con sobredotación, infradotación, incorporación tardía, etc.
- Buscar interacciones personales más satisfactorias y cercanas con los estudiantes y mejorar el clima del aula.
- Ayudar en el proceso de enseñanza – aprendizaje, al logro de objetivos y competencias básicas y, por tanto, a la evaluación de estas.
- Promover la interdisciplinariedad de los contenidos y la transversalidad de la Educación Física

No obstante, debemos implementar las TIC con cierta cautela, ya que estas pueden ser un arma de doble filo. La búsqueda de información por la red no está a un *click*. De acuerdo con Blanco (2015) “transformar la información en conocimiento exige de

destrezas de razonamiento para organizarla, relacionarla, analizarla, sintetizarla y hacer inferencias y deducciones de distinto nivel de complejidad; en definitiva, comprenderla e integrarla en los esquemas previos de conocimiento” (p.70).

Centrándonos en el tema de estrategias en el juego, que es el que voy a desarrollar, Blanco (2015) aporta que el tiempo que tiene la Educación Física en la vida del alumnado es un tiempo de movimiento, de disfrute, de desconectar. Sin embargo, algunos contenidos conceptuales son más fácilmente asimilables estos nuevos medios. La eliminación del carácter práctico de las estrategias puede resultar positiva, ya que solo se centran en los conceptos tácticos, descentralizándoles de los aspectos técnicos. Sin embargo, también limita su aprendizaje ya que las estrategias conllevan a asimilar unos movimientos en un espacio y tiempo determinados.

De esta manera, utilizaremos las TIC para suplir la realización de la Unidad Didáctica presencial, ya que en la situación en la que nos encontramos no se puede. Area, Gutiérrez y Vidal (2012) resaltan la importancia del profesor y su papel en la era digital como el encargado de facilitar el aprendizaje y generar conocimiento. Por tanto, demos tener en cuenta que las TIC nos proporcionan información, pero no el conocimiento. El papel del profesor, en consecuencia, se limita a facilitar el aprendizaje, no a transmitir el contenido.

Así pues, en mi Unidad Didáctica dotaré de la información necesaria para que el alumnado, a través de actividades y ejercicios guiados plasmados en papel, transformen esa información en nuevos conocimientos. Gutiérrez (2008) afirma que “esta enseñanza comprensiva se ha realizado normalmente mediante la utilización de preguntas heurísticas o descubrimiento guiado para potenciar la conciencia táctica” (p.101).

El fin de las actividades no es la búsqueda de nueva información o de datos que les facilite la actividad, sino utilizar sus conocimientos previos para resolver los problemas. De este modo, utilizo una metodología asociada al *descubrimiento guiado*, ya que, como dice Mosston y Ashworth (2001), uno de los objetivos de este estilo es “desarrollar una relación precisa entre la respuesta descubierta por el alumno y el estímulo (pregunta) presentado por el profesor” (p.199). Se les irá proporcionando cierta información periódicamente que deberán ir resolviendo. A continuación, recibirán una retroalimentación del profesor en calidad de corrección y, como colofón, se realizará una puesta en común en una reunión *online*. Este proceso se repetirá cuatro veces, elevando así el nivel de complejidad de cada tema.

4. COMPARACIÓN ENTRE UNIDADES DIDÁCTICAS: PRESENCIAL Y A DISTANCIA

Es evidente que existen muchas variaciones al adaptar una Unidad Didáctica de Educación Física presencial [ANEXO I] a su realización a distancia [ANEXO II]. Muchos de los elementos de dichas Unidades se ven modificados: *justificación, contexto, objetivos, contenidos, modo de evaluar, actividades o métodos de enseñanza*, entre otros. A continuación, se mostrarán las principales diferencias y similitudes que he encontrado a la hora de diseñar la Unidad de estrategias en el juego de forma presencial y a distancia. En términos generales, la dificultad que tiene la comunicación entre el docente y los educandos durante el proceso, además de la restricción del espacio de acción y de la individualización de la Unidad, hace que se tenga que limitar los objetivos a los que queremos llegar. Asimismo, los contenidos para llegar a estos fines también se ven disminuidos, cambiando la metodología y considerando estas dificultades en la evaluación. Por otro lado, considero las actividades, y más en Educación Física, como el eje principal para llegar a nuestras metas y, en esta situación, estas se ven transformadas completamente debido a la eliminación de las acciones motrices. Así pues, se explicarán los cambios que he llevado a cabo en los aspectos asociados a las *Estrategias en el juego*, debido a la adaptación a la enseñanza a distancia.

4.1. JUSTIFICACIÓN

Empiezo por la justificación ya que, si no fuera por las circunstancias de confinamiento, no hubiera pensado nunca en desarrollar esta Unidad en concreto de otra forma que no fuera presencial. Elección que, si fuera respecto a otra Unidad Didáctica como, por ejemplo, habilidades o capacidades motrices, consideraría complementar las sesiones con otras tareas utilizando la *vía online*. La Unidad Didáctica original fue escogida debido a que las estrategias en el juego originan aprendizajes asociados a varios Bloques de la *ORDEN EDU/519/2014*: habilidades motrices, a los juegos, actividad física y salud... además de desarrollar hábitos de trabajo de equipo y cooperación. En cambio, el diseño de la Unidad a distancia ha sido debido a que no hay otro modo de realizar la Unidad inicial de ninguna forma. Sin embargo, esta Unidad también se justifica por alguna de las razones ya mostradas, además del uso de las TIC, nombradas en el *RD 126/2014* en el *Artículo 10* como un elemento transversal.

4.2. CONTEXTO

Continuando con la disparidad, el contexto toma otra forma. Empezando por el contexto humano, este varía en tanto en cuanto las actividades no se hacen en grupo, sino de forma individual. No obstante, seguirá enfocado para el 6º curso de Educación Primaria. Otros contextos que se ven severamente transformados son el espacial y el material. No contamos con nuestro espacio habitual, que es el gimnasio, ni con los materiales que utilizaríamos en él para facilitar los aprendizajes al alumnado. Dicho de alguna manera, cambiamos los balones y los conos por un ordenador y sus aplicaciones. Por último, el contexto temporal se minimiza de tres a dos semanas ya que, como veremos más adelante, muchos de los contenidos se eliminan, dando paso solamente a aquellos asociados expresamente a las estrategias en el juego.

4.3. OBJETIVOS

Empezando por los elementos básicos del currículo, los objetivos a los que debería llegar el alumnado se reducen y modifican, debido a que no existen tantos medios para llegar a ellos. A continuación, se recogen en la *tabla 1* los objetivos de ambas Unidades:

Tabla 1

Comparativa de los Objetivos de la Unidad presencial y de la Unidad a distancia

OBJETIVOS U.D. ORIGINAL	OBJETIVOS U.D. ADAPTADA
1. Emplear y llevar a la práctica los conceptos de: <i>estrategia, plan, pactos dentro del juego, distribución espacial, bloqueadores, lanzadores, pantallas o fintas</i> para conseguir un vocabulario en común.	1. Emplear, en la medida de lo posible, conceptos de: <i>estrategia, plan, distribución espacial, bloqueadores, lanzadores, pantallas o fintas</i> en la realización de estrategias en papel para conseguir un vocabulario en común.
2. Pasar de acciones individualistas e impulsivas a situaciones compartidas y planificadas, mediante planes organizados en el grupo para conseguir el objetivo del juego.	2. Planificar, elaborar y analizar estrategias en papel en las que predominen situaciones compartidas, habiendo un proceso de descentralización, con la ayuda de elementos tácticos.

<p>3. Planificar, elaborar y analizar estrategias en papel y ponerlas en práctica con la ayuda de los elementos tácticos.</p> <p>4. Conseguir una adecuada organización espacial y aprovechamiento del espacio en las actividades propuestas, ajustándose a los espacios en función de los compañeros.</p> <p>5. Asumir e interpretar diferentes roles: <i>entrenador/a, jugador/a defensor o jugador/a atacante.</i></p> <p>6. Jugar con seguridad y aceptar al resto de participantes. (Asociado al Juego Bueno, que se desarrollará en las primeras sesiones)</p>	<p>3. Descubrir e interpretar los diferentes roles en el juego: defensor (bloqueador, ayudante) y atacantes (lanzador, pantalla, comodín...).</p> <p>4. Aceptar las opiniones y estrategias del resto de participantes, mostrando una actitud abierta y crítica.</p>
--	--

Nos basaremos en los objetivos de la unidad original para explicar el cambio. En primer lugar, hay objetivos eliminados completamente como: *conseguir una adecuada organización espacial y aprovechamiento del espacio en las actividades propuestas, ajustándose a los espacios en función de los compañeros (Obj.4)* y también, *jugar con seguridad y aceptar al resto de participantes (Obj.6)*. Respecto al primero, parece evidente que la dependencia entre el alumnado se elimina, ya que no realizan las actividades dependiendo de la acción o movimiento de un compañero o compañera. En definitiva, los contextos humano y espacial son los detonantes de este cambio.

El segundo de ellos da pie al *objetivo 4* de la unidad adaptada: *aceptar las opiniones y estrategia del resto de participantes, mostrando una actitud abierta y crítica*, provocándose en las videoconferencias *online* todos juntos. Por tanto, alguno de estos objetivos se ha visto modificado debido a las circunstancias, pero sin perder la esencia de lo que se quería en el inicio. Eso ocurre con los objetivos restantes. Debido a que es una Unidad Didáctica con muchos conocimientos teóricos (que se llevan a la práctica), los objetivos asociados *al vocabulario específico* del tema y *la planificación de planes* de equipo se mantienen (*Obj.1 y 3*, respectivamente). Sin embargo, los diseños de los planes no se podrán llegar a la práctica. Es en esta tesitura donde nos topamos con más problemas.

En el *objetivo 2*, nos encontramos con que los educandos deben compartir situaciones de equipo con el fin de lograr acciones organizadas y, por otro lado, en el *objetivo 5*, tratamos de que estos interpreten diferentes roles dentro de las acciones. Al no poder realizar estas, los *objetivos 2 y 3* de la unidad adaptada son el resultado de la modificación. La finalidad a la que queremos llegar es que, a pesar de que el alumnado no comparta situaciones presencialmente, se dé cuenta de la importancia de organizar una buena estrategia en los juegos de equipo. Asimismo, quiero que comprendan que, dentro de esa estrategia, cada uno tiene un rol diferente. Aunque no los interpreten, ya que no se puede, es necesario que el alumnado sea consciente de su existencia.

4.4. CONTENIDOS

Una vez explicada la razón por la cual se han modificado los objetivos, proseguiré aclarando las principales diferencias que he encontrado en los medios por los cuales se llegaría a conseguir los nuevos fines. En este caso, muchos de los contenidos desaparecen debido a que no podemos desarrollar la unidad de forma presencial, acortando estos contenidos a causa de la dificultad que acarrea enseñar a distancia. En primera instancia, las estrategias en el juego desarrollan varios de los bloques y, por tanto, contenidos propios de la *ORDEN EDU/519/2014*. Además de los temas acerca del *Bloque IV: juegos y actividades deportivas*, que es al género al que más relacionamos la Unidad Didáctica, se aplican otros muchos contenidos como la organización del espacio y del tiempo, la habilidad de lanzar, la comunicación no verbal o el empleo de medidas básicas de seguridad, entre otros, mencionados en otros bloques.

La individualidad de la Unidad, además del enfoque más teórico debido a la enseñanza a distancia, repercute en el desarrollo de los contenidos. Por ejemplo, empezando por el *Bloque II: Conocimiento corporal*, el alumnado no se adaptará a un espacio y tiempo dependientes de otros. Respecto al *Bloque III: habilidades motrices*, eliminaríamos el contenido *asimilación de habilidades motrices específicas (lanzar y recepcionar) en contextos lúdicos o deportivos de complejidad creciente*, ya que este contenido es aprovechado en el juego de la Pelota Invasora, no siendo un contenido principal. Asimismo, como consecuencia del aislamiento no desarrollaremos la comunicación no verbal en el juego (*bloque V: actividades físico – expresivas*) y, por último, no nos serviremos de las situaciones reales de juego para crear normas y medidas de seguridad (*bloque VI: actividad física y salud*).

Así pues, en la Unidad Didáctica a distancia nos centraremos de lleno en los aspectos del *Bloque IV: Juegos y actividades deportivas*, basándome en mi criterio ya que, en este caso, estamos en la Unidad Didáctica de estrategias. En realidad, es en este bloque donde deberíamos dirigirnos desde un principio, pero el hecho de trabajar mediante el juego motor reglado, de una forma determinada (como se explicará más tarde) hace que podamos desarrollar otros aspectos. Por tanto, nos centraremos en temas como la planificación de jugadas ensayadas apoyándonos en los principios tácticos, los criterios de realización y elementos que intervienen en ellas, los diferentes roles, dependencia del espacio para la creación de planes, etc.

4.5. EVALUACIÓN

A causa del cambio de los objetivos, la evaluación también se ve modificada, ya que esta debe tener coherencia con los fines que persigo. En primer lugar, en la Unidad original se crearon unos *indicadores de logro* para evaluar dichos objetivos a juicio de unos criterios de evaluación y unos estándares de aprendizaje evaluables establecidos en el *RD 126/2014*. De este modo, en la Unidad adaptada, se modificaron estos indicadores conforme con los objetivos nuevos. En consecuencia, los nuevos indicadores también tienen una estrecha relación con los criterios y estándares de aprendizaje de los que nos fundamentamos en la primera Unidad. Al igual que en los objetivos, la *tabla 2* recoge los indicadores de ambas Unidades para, posteriormente, analizarla:

Tabla 2

Comparativa de los Indicadores de la Unidad presencial y de la Unidad a distancia

INDICADORES U.D. ORIGINAL	INDICADORES U.D. ADAPTADA
1. Desarrolla actitudes cooperativas basadas en el juego limpio, el respeto y la aceptación de normas, ofreciendo diálogo en la resolución de problemas. 2. Se mantiene firme con la acción pactada por el grupo (apartando los egos) y acepta su función dentro de ella.	1. Desarrolla actitudes críticas basadas en el respeto y la aceptación de otras opiniones y planes de estrategias, ofreciendo diálogo en la resolución de problemas. 2. Utiliza el vocabulario específico de la Unidad Didáctica como: <i>defensa zonal, finta, permuta, bloqueador, comodín...</i>

3. Utiliza el vocabulario específico de la Unidad Didáctica como: <i>defensa zonal, finta, permuta, bloqueador, comodín...</i>	3. Descubre y utiliza los roles de los diferentes jugadores: bloqueador, ayudante, comodín...
4. Sabe identificar las causas en el fallo de una estrategia y posteriormente, corregirlas.	4. Diseña estrategias y planes utilizando diferentes elementos tácticos para lograr los principios tácticos propuestos.
5. Diseña estrategias y planes utilizando diferentes elementos tácticos para lograr los principios tácticos propuestos.	
6. Realiza adecuadamente los roles de jugador, entrenador y los específicos del juego.	

Como ocurre con los objetivos, alguno de los indicadores originales se elimina o, en su defecto, se ve modificado. Citaré primero los que se eliminan: *se mantiene firme con la acción pactada por el grupo (apartando los egos) y acepta su función dentro de ella (Ind.2)* y también, *sabe identificar las causas en el fallo de una estrategia y posteriormente, corregirlas (Ind.4)*. Ya que, de una forma no presencial, estos indicadores pierden su valor, decidí eliminarlos, minimizando también la presión que pueda ejercer la evaluación en el alumnado, sobre todo en una situación poco habitual.

Otros indicadores no cambian a causa de que están más asociados a aspectos teóricos, y esto no es por azar, es debido a que la teoría cobra más importancia en la Unidad adaptada; estos indicadores de logro son: *utiliza el vocabulario específico de la Unidad Didáctica como: defensa zonal, finta, permuta, bloqueador, comodín... (Ind.3)*, además de *diseña estrategias y planes utilizando elementos tácticos para lograr los principios tácticos propuestos (Ind.5)*. En definitiva, estos se aplicarán de la misma manera que se iban a emplear desde un principio.

Por último, hay dos indicadores que se ven ligeramente modificados.

- El primero, *desarrolla actitudes cooperativas basadas en el juego limpio, el respeto y la aceptación de normas, ofreciendo diálogo en la resolución de problemas (Ind.1)* se eligió para evaluar los aspectos actitudinales. Persiguiendo la misma idea, adapté el fin a la nueva situación ya que en esta ocasión se harán videoconferencias *online*, y el alumnado deberá actuar respecto al siguiente indicador: *desarrolla actitudes críticas basadas en el respeto y la aceptación de otras opiniones y planes de estrategias, ofreciendo diálogo en la resolución de problemas (Ind.1 UD Adaptada)*.

- El segundo de ellos: *realiza adecuadamente los roles de jugador, entrenador y los específicos del juego (Ind.6)* solo varía en que, en vez de interpretar, debe descubrir y utilizar los roles que existen en el juego en sus estrategias planteadas. Esta variación se basa en que no es posible desarrollar los roles, ya que no podrán jugar en equipo.

Por otro lado, la forma y las herramientas de evaluación también cambian. En la primera Unidad, se consideró hacer un seguimiento del proceso de cada alumnado, analizando las fichas que producirían en él, además de ver el resultado final de los aprendizajes en la última sesión. De esta manera utilizaríamos la *observación del docente*, el *análisis de fichas*, *intercambios orales* y *grabaciones audiovisuales*. Al no poderse realizar, todo este proceso cambia.

En la nueva Unidad, nos basaremos en las correcciones de las fichas (trípticos) que se entregarán periódicamente (del mismo modo que realizarían estrategias en papel en la primera Unidad) y, por otro lado, en la evaluación durante las videoconferencias *online*, observando su actitud y disposición para plantear nuevas ideas y resolver dudas.

Por último, existe un *proceso de auto – evaluación* docente en ambas Unidades. No obstante, estas distan en tanto en cuanto no se realizan de la misma manera. En la Unidad original, nos centramos en aspectos presenciales, como la organización del material, la gestión del tiempo, la resolución de conflictos... mientras que, en la Unidad adaptada, añadimos aspectos relevantes a la conexión *online* como la presentación de los contenidos, la facilidad de conexión, el control de la sesión a distancia, etc.

4.6. COMPETENCIAS

Las matrices que he construido en el apartado de *Evaluación* de cada Unidad Didáctica nos ayudan a observar en qué competencias hacemos hincapié en cada una de ellas. Debido al cambio de los elementos que ya hemos visto previamente, las competencias en las que nos enfocamos también cambian. Aunque la Unidad se desarrolle a distancia, no considero que la *competencia digital* sea una de las principales, ya que los contenidos que queremos enseñar no están asociados a esta. No obstante, el carácter tecnológico cobra una gran importancia, pero de una manera transversal.

Así pues, la *competencia social y cívica* y *competencia aprender a aprender* son las que trabajamos más significativamente en la primera Unidad. Por el contrario, ya que el alumnado está aislado y no puede relacionarse, la primera de ellas pierde importancia. De este modo, en la Unidad adaptada tienen más consideración la *competencia Iniciativa y espíritu emprendedor*, ya que, dentro de lo pactado, es un trabajo individual y autónomo, seleccionando también la *competencia aprender a aprender* como básica.

4.7. METODOLOGÍA

En primera instancia, los estilos de enseñanza que predominaban en la Unidad original eran: *el descubrimiento guiado y la resolución de problemas*. Esto es así debido a que trabajar las estrategias en el juego da pie a situaciones propicias para dichas metodologías, ya que introducimos el nivel cognitivo en el alumnado. Asimismo, esta Unidad causa múltiples y diferentes situaciones en cada acción que se juega y, por tanto, estaríamos en buena posición para aprovechar los momentos de aprendizaje.

En cierto modo, los momentos en los cuales habíamos dividido la clase (*momento de encuentro, momento de aprendizaje, momento de reflexión*) desaparecen cuando me vi en la tesitura de realizar esta Unidad a distancia. Sin embargo, es la idea que se recoge en la ejecución de reuniones *online*, ya que nos moveremos en diferentes coyunturas. Por lo general, la nueva Unidad se basa en la *asignación de tareas* y el *descubrimiento guiado*, ya que se les proporciona diferentes ejercicios orientados a un determinado aprendizaje, con el fin de que el alumnado los refleje a juicio propio.

4.8. ACTIVIDADES

Pienso que es en el aspecto que más cambio existe entre las Unidades Didácticas. En primer lugar, y más importante, todas las actividades se reducen a ejercicio teóricos, perdiendo así cualquier práctica motriz. Esto es debido a que la praxis se justifica en el momento en el que se pretende trabajar con estrategias de una forma presencial. No hay mejor modo de llegar a los objetivos que poner en práctica el diseño de estrategias. En el momento en el que estos planes no se pueden llevar a cabo, considero que debo centrarme en aspectos teóricos (debido a la dificultad de ejecutar actividades prácticas), desarrollando una base para una futura práctica.

Por tanto, enfocamos las actividades solamente al diseño de planes, además del estudio de todos los conocimientos necesarios para crear de una forma adecuada las tácticas. Los contenidos están directamente ligados a las actividades, y viceversa. Muchos de estos fueron eliminados debido a que aprovechábamos las actividades prácticas para su consecución como puede ser, por ejemplo, *asimilación de habilidades motrices específicas (lanzar y recepcionar) en contextos deportivos de complejidad creciente*. Dicho contenido no está asociado directamente al tema de estrategias, pero nos beneficiamos del juego para desarrollarlo. Esto pasa con varios contenidos asociados al conocimiento corporal, a actividades físico – expresivas o a la salud. De esta manera, los contenidos restantes para esta nueva Unidad están enfocados al bloque de juegos, más en concreto a las estrategias, trabajándose de forma teórica. De este modo, llegaremos a ellos mediante la ejecución de una serie de fichas, además de reuniones *online*.

En definitiva, este cambio supone la eliminación del juego motor reglado tal y como se conoce, ya que el alumnado no construye ese juego ni se remite a unas normas. En este caso, les presentamos un modelo estándar del juego de la *Pelota Invasora*, mostrándoles unas pautas en las que se tienen que basar. Así pues, se excluyen de este modo aspectos motrices, sociales y educativos del que nos valemos trabajando las estrategias, como he explicado durante la *fundamentación*. Esto implica una reducción significativa de los aprendizajes, centrándonos en aquellos que son propios solamente de las estrategias, aspecto que, en mi opinión, es en lo primero en lo que debemos poner nuestro empeño ya que la Unidad trata sobre ello.

4.9. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

En muchas ocasiones, asistimos al alumnado en los ámbitos educativo, cognitivo, social, incluso motriz en el caso de la Educación Física. El tema de las estrategias en el juego, junto con la metodología que seguiríamos, haría que el alumnado marcara el ritmo de las sesiones, no necesitando así una atención individualizada en la Unidad original. Además, muchos de los aprendizajes que perseguimos son a nivel grupal. Esto se muestra en la flexibilidad que tiene la Unidad presencial ya que, dependiendo del devenir de los aprendizajes, podría durar cinco o seis sesiones, acomodando los contenidos de cada sesión. Es por ello por lo que no considero que la Unidad tenga unas sesiones cerradas, sino que contiene una serie de actividades de las cuales nos valemos para atender las necesidades e intereses del alumnado en la medida de sus características.

En la Unidad a distancia nos encontramos con varias dificultades. En primer lugar, al asignarles unas tareas concretas, es el docente quien les marca prácticamente el ritmo. Al hacer esto, se intenta adaptar las actividades al nivel de los niños y niñas. Por tanto, solo adaptamos a nivel cognitivo, ya que no hay actividad motriz. Se realizarán correcciones de las actividades del alumnado antes de cada reunión para que, de este modo, puedan entender los fallos y las mejoras que les proponemos. Entonces, las reuniones post – actividades servirán para reorientar a aquellos alumnos que estén más desubicados y, por otro lado, recopilar todos los aspectos importantes que se ha dado en cada alumno y alumna.

Por último, debemos tener en cuenta que es una situación nueva para ellos. También es por esto por lo que se suprimen objetivos o contenidos de la Unidad original (adaptación curricular significativa). Se les intentará facilitar, en la medida de lo posible, todas las herramientas en el transcurso de la Unidad, ya que no todos tienen las facilidades para adaptarse a una educación a distancia: impresora, escáner o *Wifi*, entre otros. Asimismo, repercutiremos en la disponibilidad del docente, ya que es posible que el alumnado se bloquee en ciertas ocasiones. Esto es debido a que, al realizar cada actividad de forma individual, puedan mostrar menos seguridad o confianza.

4.10. INTERDISCIPLINARIEDAD

Por último, ambas Unidades contienen conceptos asociados a otros ámbitos como el matemático, el lingüístico o el social, por ejemplo. Las Unidades no disciernen mucho entre ellas en este aspecto, pero cada una tiene unas peculiaridades ya que, aunque sea el mismo tema, no se desarrollan de la misma manera, ni en el mismo espacio. Por lo tanto, ambas se asocian con las mismas disciplinas al igual que también se diferencian en otras.

Ambas se asocian con conceptos matemáticos como *fuerza, tiempo, precisión, distancias...*, de la misma manera que se asocian con la Lengua Castellana (*expresión y comprensión oral y escrita*), aunque pierde un poco de solidez en la Unidad a distancia, ya que solo se interactúa, con restricciones, en las reuniones *online* (máximo 4 horas). La principal diferencia que vemos es la utilización de un elemento transversal como las *TIC*, ya que esta solo se refleja en la Unidad a distancia.

5. ANÁLISIS DEL DESARROLLO DE LA UNIDAD A DISTANCIA

En primer lugar, la difícil situación hizo que, en vez de facilitarles la tarea periódicamente por medios telemáticos, les diera todos los ejercicios en papel en un mismo día. Recalqué la importancia que tenía no leer los *trípticos* más avanzados sin haber realizado los anteriores, ya que se estarían engañando a ellos mismos. No obstante, no me quedaba otra solución que esa, ya que no tuve muchas ventajas para llegar a este alumnado. Por tanto, iban realizando cada día un tríptico [ANEXO III] y se ponían en contacto conmigo para resolver aquellas dudas que iban surgiendo. El planteamiento inicial solo dista en que no corregí sus ejercicios hasta el final, una vez devueltos en persona, solamente iba aclarando ideas que iban surgiendo por videollamada, mensajes de texto o llamada telefónica. Esto no ayudó a realizar un mejor seguimiento de sus aprendizajes, ni a darles el *feedback* necesario para su progreso en cada tarea.

En cuanto a aspectos meramente académicos y educativos, los objetivos de esta Unidad son una simplificación de otros para poder llegar a ellos ante las dificultades. En términos generales, los contenidos más teóricos se han adquirido: vocabulario en común (estrategia, finta, pantalla, ayudas...) y el descubrimiento de los roles del juego (bloqueador, ayudantes, pantallas, comodín...). Por otro lado, también se han realizado con éxito estrategias en papel, pero guiarles en esta situación no ayuda a que, en el futuro, tengan la capacidad de trabajar en equipo controlando sus impulsos y sus egos.

Por un lado, en el planteamiento de la Unidad he intentado que el alumnado descubriera por sí mismo aspectos propios de la estrategia como *¿qué roles hay? ¿qué movimientos podrían hacer? ¿qué defensas utilizarían?* antes de darles la respuesta (que se encontraba en la explicación del tríptico posterior). Posiblemente he tenido mucha esperanza en que consiguieran detectar las claves que yo, en un primer momento, buscaba. En algunas ocasiones he visto cómo se daban cuenta de temas que aún no había explicado, solamente planteando situaciones de juego. En otras, como parece evidente, no han sido capaces de realizar lo que yo esperaba. Aquí es cuándo me surgió una duda: *¿No se han dado cuenta por el planteamiento del ejercicio o porque, en verdad, era un contenido muy avanzado para ese momento?* Para resolver esta incertidumbre, debería analizar una muestra más grande e ir perfeccionando los ejercicios viendo así su validez.

Desarrollar el tema de estrategias hace que intentemos que el alumnado pase de acciones individuales e impulsivas a acciones compartidas y planificadas. El factor “impulsivo” en este caso se debilita, mostrándonos así una realidad equivocada de lo que podría ocurrir de verdad en la práctica. Por tanto, he logrado que diseñen estrategias compartidas, pero no se puede asegurar que en el futuro trabajen de forma eficaz en equipo si no se realizan situaciones reales. Asimismo, se intenta promover la idea de que “el éxito” no es cuestión de azar o de suerte, sino de un planteamiento previo competente. Este concepto también es algo irreal, ya que parece que se fuerza que el alumnado piense que todo es gracias al trabajo en equipo. Esta convicción debería realizarse por medio de la vivencia de experiencias en las que se demuestre que realmente sirve la cooperación.

En cuanto a los aspectos del planteamiento pienso que, después de observar lo ocurrido, debería abordar ciertas cosas de otra manera. En primer lugar, como ya he explicado “he intentado que el alumnado descubriera por sí mismo aspectos propios de la estrategia antes de darles la respuesta”. Esto hace que el alumnado logré pensar y abstraerse para hacer de ello un aprendizaje significativo. Sin embargo, esto hace que el diseño de estrategias sea de menor nivel. Por ejemplo, intenté que realizaran movimientos de ataque antes de explicarles lo que era una *finta*, una *pantalla* o una *permuta*. El resultado fue que no introdujeran esos movimientos en sus estrategias y, por otro lado, que no incidieramos tanto en cómo se realizan esos movimientos.

En relación a esto, un planteamiento muy guiado hace que el alumnado no descubra aspectos que, aun mostrándoselos, sean útiles para ejercicios posteriores. En otras palabras, parece que en los ejercicios más dirigidos se desenvuelven con soltura, pero que, cuando se les presenta un nuevo ejercicio, no son capaces de utilizar los contenidos que se les han mostrado anteriormente. En cambio, si fueran capaces de descubrir esos contenidos por sí mismos, estos se reflejarían una y otra vez en otras actividades donde les sirva de ayuda.

Por otro lado, hay aspectos en los que se he llegado mejor a los educandos por medio de dibujos, pero en otras ocasiones, por medio de explicaciones escritas. En todo caso, se hace presente el desconcierto ante aspectos muy abstractos. Esta cuestión, posiblemente, haya sido generada por mis altas expectativas. En cualquier lugar, se debate el mismo tema que antes: ¿Darles el contenido o intentar que lo descubran? En mi opinión, será mucho más revelador que lo descubran por sí solos.

Respecto a la importancia de trabajar las estrategias de forma práctica, he visto comentarios en ejercicios muy interesantes. No considero que esté bien ni mal, sino que pienso que daría mucho de qué hablar durante las sesiones. Por ejemplo: “Prefiero el ataque posicional porque al estar quietos el balón va más rápido y distraerá al otro equipo”. En primer lugar, se consideraría que ese tipo de ataque es más seguro para realizar los pases, pero, en cambio, no creo que distrajera tanto como la movilidad que pudieran tener los jugadores. No obstante, lo importante no es si la afirmación es cierta o falsa, sino la posibilidad de vivenciar los pronósticos que pudiera aportar cada alumno o alumna y, de este modo, complementar sus aprendizajes.

De esta manera, podríamos contrastar ideas que tuviera el alumnado, ya que seguramente no tendrían la misma. Al experimentar sus estrategias, se darían cuenta de los puntos fuertes o débiles tanto de su propio plan como el de los rivales. En consecuencia, podríamos juntar sugerencias para crear cada vez una organización mejor. Por tanto, tengo “en papel” muchas convicciones que serían muy provechosas para el devenir de una sesión. Para terminar con este aspecto, me gustaría poner otro ejemplo de un ejercicio en el que debían elegir entre una persona que retrocedía para interceptar el balón o una persona se movía lateralmente hacia el balón: “Debería interceptar el balón la persona que está delante porque tiene mejor visión”. La afirmación *tiene mejor visión* es totalmente cierta, pero resultaría interesante ensayar quien llegaría antes al balón (o si no llegaría ninguno), ya que la persona de delante tiene que darse la vuelta o correr hacia atrás (muy complicado), pero la persona de atrás tiene peor visión.

En definitiva, pienso que se han cumplido en gran medida los objetivos propuestos, extrañando la posibilidad de poder afianzar muchos de esos contenidos que se han mostrado en la práctica. Evidentemente, en este primer contacto con la enseñanza a distancia de las estrategias en el juego, he visto cosas que mejorar: planteamiento de ejercicios, realización de un menor número de ejercicios a la vez (incidiendo en los mismos conceptos e ideas), mayor número de entregas y reuniones (si se quisiera llegar a un buen nivel), etc. Se hace muy complicado llegar a la idea de que aprendan lo mismo en una enseñanza a distancia que de forma presencial. No obstante, la mejora de ciertos aspectos en la propuesta haría que cada vez nos acercásemos más a lo que conocemos como estrategias en el juego motor reglado en condiciones normales.

6. CONCLUSIONES

En primer lugar, en la propuesta inicial se pretendía desarrollar una Unidad Didáctica presencial de las estrategias en el juego mediante el juego motor reglado. Debido a las circunstancias de confinamiento, esta Unidad se adaptó para poderse realizar desde casa, individualmente. El juego motor reglado a veces puede interrumpir el aprendizaje, ya que los educandos orientan más sus acciones a su propio entretenimiento. No obstante, en el nuevo escenario en el que nos encontramos, el juego motor se ve eliminado, dando paso a una serie de indicaciones a las que el alumnado debe limitarse. Es así por lo que, en cierta medida, centramos más su atención en los contenidos de la Unidad.

Por el contrario, en esta Unidad a distancia, no nos beneficiamos de toda la utilidad que nos ofrecen las estrategias en el juego, ya que, como explicamos en el apartado 4.4. *Contenidos*, en las estrategias “se aplican otros muchos contenidos como la organización del espacio y del tiempo, la habilidad de lanzar, la comunicación no verbal o el empleo de medidas básicas de seguridad, entre otros, mencionados en otros bloques” y, de este modo, podríamos conseguir más objetivos. Sin embargo, en la Unidad adaptada aplicamos los contenidos propios que nos ofrecen las estrategias, viéndose de esta manera útil, aunque mermada si la comparamos con la Unidad inicial presencial.

Estas alteraciones se ven analizadas en los epígrafes del apartado 4. *Comparación entre unidades didácticas: presencial y a distancia*. En términos generales, la Unidad a distancia tiene menos trascendencia en el alumnado ya que, como hemos ido viendo a lo largo del trabajo, es una adecuación de la Unidad original, ajustada al nuevo y difícil contexto. Tras este proceso de cambios, puedo decir que desarrollar una Unidad Didáctica completa a distancia requiere limitar en gran medida los objetivos a los que queremos llegar y, por tanto, los medios por los cuales llegamos a esos fines.

No olvidemos que, en este caso, la Unidad a distancia se ha basado en otra Unidad diseñada para desarrollarla de forma presencial y, en consecuencia, ambas están directamente relacionadas con el *RD 126/2014* y la *ORDEN EDU/519/2014*. De este modo, no se ven reflejados ningún objetivo o contenido asociado a las TIC, ya que la primera no tenía ninguna relación con estas, y sí con los contenidos propios del área de la Educación Física, a la cual debemos enfocarnos.

Si diseñásemos la Unidad desde cero (sin tener una Unidad presencial de referencia), posiblemente tendríamos la intención de añadir algún contenido tecnológico, pero no debemos olvidar que ese no es tanto nuestro fin, sino que es un elemento transversal del que nos beneficiamos para la consecución de la Unidad. Asimismo, las TIC pueden tener un efecto contrario al que se pretende. En otras palabras, no deben sustituir a la enseñanza presencial, pero pueden ser un complemento idóneo para completar el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Como consecuencia de la situación de confinamiento en la que nos encontramos, no hubo otra manera de poder realizar esta Unidad. Podría afirmar que, en circunstancias habituales, no optaría por realizar la Unidad de estrategias en el juego ayudándome con actividades desde casa ya que, en concreto en este tema, necesitamos de un espacio adecuado, trabajo en grupo, diversidad de situaciones y vivencias, etc. En caso contrario, sí percibiría utilidad realizar actividades desde casa cuando estos ejercicios son más concretos e individuales como, por ejemplo, los de habilidades motrices como lanzar, desplazarse, o saltar, entre otros. A través de este *modus operandi*, podríamos realizar una serie de actividades creando progresión en el que el grado de dificultad va en ascenso.

En referencia a lo anterior, la enseñanza a distancia nos limita mucho los aprendizajes que requieren un contexto muy específico. En primer lugar, el uso de las TIC es un medio para llegar a todo el alumnado, pero este puede que no esté disponible en todos los hogares. Por otro lado, el modo de llegar los contenidos al alumnado se vuelve distante e intermitente, ya que no podremos ayudarles a la vez que desarrollan los ejercicios, cosa que presencialmente se vuelve tan importante como solicitado. Por ello, se realizan reuniones *online* periódicas, que sustituirán de alguna manera las explicaciones que podríamos hacer durante una sesión presencial.

Así pues, en los años venideros podríamos considerar más habitual usar la enseñanza a distancia como complemento de la rutina presencial ordinaria en el área de Educación Física, y no siendo la primera la principal. Dicho de otra manera, se podrían realizar ejercicios en casa asociados a la Unidad que se esté desarrollando en el momento. De este modo, se romperían las barreras espacio – temporales que existen entre cada sesión, incorporando significativamente esta área en sus vidas. En definitiva, pienso que no se debe reemplazar la enseñanza presencial a favor de la educación a distancia, pero la última puede considerarse como una ayuda, utilizando las TIC como facilitador de contenidos que se estén desarrollando en el proceso de enseñanza.

Respecto al desarrollo de la Unidad a distancia, conseguí establecer comunicación con algunos de los alumnos del curso de 6° de Primaria, grupo al que iba dirigida la Unidad en un primer momento. Es aquí cuando vi una serie de problemas, ya previstos desde un primer momento debido a la singular situación que vivimos. En primer lugar, no todos disponen de las facilidades que ofrecen las tecnologías: acceso a *Internet*, impresora, escáner... necesarias para el buen devenir de la Unidad. Esta es una de las razones por la cual pienso que aún no se está preparado para realizar una Unidad a distancia desarrollando todo su potencial.

En cuanto al análisis del desarrollo de la Unidad, vi conseguidos los objetivos propuestos gracias a la simpleza que tenían. En líneas generales, puedo afirmar que nunca se va a llegar al nivel que se desarrollaría de forma presencial. Esto es debido a varios factores como: intermitencia en las correcciones, menor comunicación con el alumnado, menos aclaraciones en el momento de aprendizaje, incluso menor “presión” en el aprendizaje, ya que este se vuelve más autónomo. No obstante, considero que el elemento más importante, como parece incuestionable, es que la Educación Física requiere de actividad motriz y, en el caso de las estrategias en el juego, este se ve excluido. En consecuencia, se hace más fácil llegar los contenidos conceptuales, pero estos deben estar directamente relacionados con los contenidos procedimentales, y más en el área de Educación Física. Por otro lado, en la situación en la que me he encontrado ha hecho que este proceso haya sido más extraoficial y haya examinado un resultado menos elaborado.

En definitiva, para concluir me gustaría decir que la relación que existe entre el área de Educación Física y las TIC no es igual al de otras áreas. Este trabajo está fundamentado en la utilización del juego motor reglado y sus beneficios: interacciones personales, desarrollo a nivel cognitivo, educativo y social, experiencias creativas e innovadoras, diversidad de situaciones y escenarios estimulantes... Y es por eso por lo que la Educación Física tiene otra perspectiva a la de las demás áreas. Las sesiones de Educación Física tal y como las conocemos no debieran cambiarse por realizar parte de ellas en casa. De hecho, deberíamos aumentar el tiempo destinado a esta área aportando ejercicios que puedan realizarse fuera del centro individualmente y que, por supuesto, tengan un aprendizaje significativo asociado a ellos, ya que no deberíamos proponer tareas que solamente sirvan para rellenar tiempo lectivo.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Almond, L. (1983). *Games making. Bulletin of Physical Education*, 19.
- Area, M., Gutierrez, A. & Vidal, F. (2012). *Alfabetización digital y competencias informacionales*, 20. Madrid: Fundación Telefónica.
- Arruza, J. & Ruiz, L.M. (2005). *El proceso de toma de decisiones en el deporte*. Barcelona: Paidós.
- Barahona, J. (2012). La enseñanza de la Educación Física implementada con TIC. *Revista Educación física y deporte*, 31 (2), 1047-1056.
- Blanco, A. (2015) *Uso de los contenidos de Educación Física en Internet del alumnado de Educación Secundaria Obligatoria*. Tesis doctoral. UNED.
- BOCyL núm. 117. ORDEN EDU/519/2014 (20 de junio 2014).
- BOE núm. 52. Real Decreto 126/2014 (Mecd, Madrid 1 marzo 2014).
- Carpintero, E., Pérez L. & Sierra, J. (2010). Pensamiento crítico y capacidad intelectual. *Revista Faísca*, 15 (17), 98-110.
- Devís J., & Peiró C. (1992). *Nuevas perspectivas curriculares en Educación Física: la salud y los juegos modificados*. Barcelona: INDE.
- Fernández, G. & Gallardo, P. (2010). *El juego como recurso didáctico en Educación Física*. Sevilla: Wanceulen Editorial Deportiva.
- García, A. (2005). *Desarrollo curricular del juego en educación física escolar: estudio de casos en el 2º ciclo de Educación Primaria*. Tesis doctoral (inérita), Universidad de Valladolid.

- García, A. (2005). La lección de juego motor reglado. En Bores, N. (coord.) *La lección de Educación Física en el Tratamiento Pedagógico de lo Corporal*. (121-130). Barcelona: INDE.
- García, A. (2009). *Juegos motores reglados en Educación Física Escolar: "Las estrategias en el juego"*. Cáceres.
- García, A. (2011). Construyendo una lógica educativa en los juegos en Educación Física Escolar: "El juego bueno". *Ágora para la Educación Física y el Deporte*, 13 (1), 35-54.
- García, A. & Rodríguez, H. (2007). Dimensiones para un análisis integral de los juegos motores de reglas. Implicaciones para la Educación Física. *Revista Educación física y deporte*, 83-107.
- García, A. & Rodríguez, H. (2013) Descripción de lógicas en el juego motor de reglas en educación física escolar. *Cultura y Educación*, 25 (1), 35-77.
- Gutiérrez Díaz, D. (2008). *Desarrollo del pensamiento táctico en edad escolar*. (Tesis doctoral). UCLM: Ciudad Real.
- Hernández, J. (1994). *Análisis de las estructuras del juego deportivo*. Barcelona. INDE.
- Huizinga, J. (1938). *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial, 1987
- Kamii, C. & Devries, R. (1988). *Juegos colectivos en la primera enseñanza*. Madrid: Visor.
- López, V. (2010). El pensamiento táctico y su desarrollo. *La táctica individual en los deportes de equipo*, 75-93.

- López, V. (2011). Operaciones cognitivas en la iniciación deportiva. El pensamiento táctico. *Movimiento humano*, 1, 59-74.
- López, V., Castejón, F.J., Bouthier, D. & Llobet, B. (2015). Modelos para una enseñanza comprensiva del deporte. Espacios comunes para el encuentro (y algún desencuentro). *Ágora para la Educación Física y el Deporte*, 17 (1), 45-60.
- Méndez, A. (1999). Efectos de la manipulación de las variables estructurales en el diseño de juegos modificados de invasión. *Revista digital Lecturas de Educación Física y Deportes*, 16. <http://www.efdeportes.com/>
- Mosston, M. & Ashworth, S. (2001). *La enseñanza de la Educación Física. La reforma de los estilos de enseñanza*. Barcelona: Editorial Hispano Europea, S.A.
- Navarro, V. (2011) Aplicaciones pedagógicas del diseño de juegos motores de reglas en Educación Física. *Ágora para la E.F. y el Deporte*, 13 (1), 15-34.
- Parlebas, P. (1981). *Contribution à un lexique commenté en science de l'action motrice*. París: ISEP.
- Parlebas, P. (2001). *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.
- Piaget, J. (1967). *Psicología de la inteligencia*. Buenos Aires (Argentina): Psique.
- Rodríguez, J. (coord.). Cerrillo, A., Chozas J., Garrido, A.M., González, J.B., Guijarro, P., Martín-Fuertes, C., Piqueras, A., Sánchez, A. & Sánchez-Mariscal, S. (1991). *Desarrollo curricular de Educación Física para Enseñanza Primaria*. Madrid: Editorial Escuela Española.

Sánchez García, R. (2009). ¿Qué significa pensar en acción? *Apunts Educación Física*, 98, 88- 96

Temprado, J. (1991). Les apprentissages décisionnels en EPS. *L'apprentissage moteur. Rôle des representations.*

Vaca, M. (1996). *La Educación Física en la práctica en Educación Primaria*. Palencia: Asociación Cultural “Cuerpo, Educación y Motricidad”

Vaca, M. y Sagüillo, M. (2009). El tablero en las lecciones de Educación Física Escolar. Su contribución al aprendizaje. *Revista Educación Física y Deporte*, 28 (1), 85-102.

8. ANEXOS

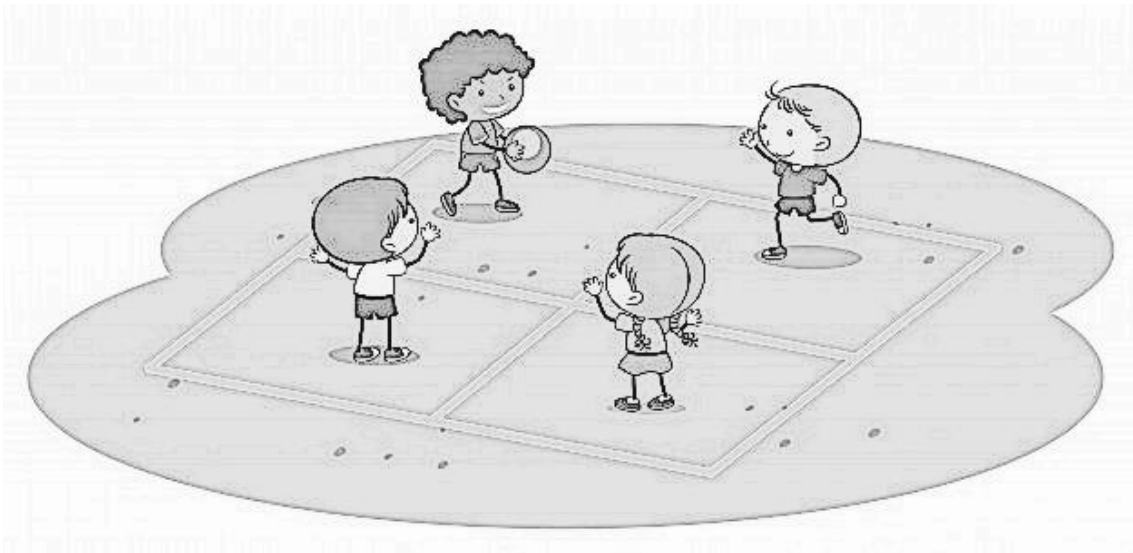
A continuación, se mostrarán los anexos necesarios para complementar el trabajo:

- [ANEXO I](#): Unidad Didáctica original. Pág. 43
- [ANEXO II](#): Unidad Didáctica adaptada. Pág. 77
- [ANEXO III](#): Fichas producidas por el alumnado. Pág. 101



UNIDAD DIDÁCTICA:

ESTRATEGIAS EN EL JUEGO



“PELOTA INVASORA”

Sergio Andrés Gutiérrez

Curso 2019 – 2020

Universidad de Valladolid

Facultad de Palencia: Grado en Educación Primaria

ÍNDICE

1. TÍTULO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA.....	Pág. 45
2. PRESENTACIÓN.....	Pág. 45
3. JUSTIFICACIÓN.....	Pág. 45
4. CONTEXTO.....	Pág. 47
5. RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS BÁSICAS.....	Pág. 48
6. OBJETIVOS.....	Pág. 49
6.1. Objetivos de la Unidad Didáctica	
7. CONTENIDOS.....	Pág. 50
7.1. Contenidos de la Unidad Didáctica	
8. EVALUACIÓN.....	Pág. 51
8.1. Criterios de evaluación	
8.2. Estrategias de evaluación	
8.3. Autoevaluación docente	
8.4. Matriz de estándares de aprendizaje evaluables – competencias básicas	
8.5. Instrumentos de evaluación	
9. METODOLOGÍA.....	Pág. 54
10. ESPACIOS Y MATERIALES.....	Pág. 55
11. TEMPORALIZACIÓN.....	Pág. 56
12. ACTIVIDADES.....	Pág. 57
13. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....	Pág. 62
14. INTERDISCIPLINARIEDAD.....	Pág. 62
15. ANEXOS.....	Pág. 63

1. TÍTULO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

La Unidad Didáctica que se va a explicar a continuación se llama “*Aprendemos a jugar en equipo a través de conocimientos tácticos*”.

2. PRESENTACIÓN

Dicha Unidad se llevará a cabo desarrollando el juego de la *Pelota Invasora* [ANEXO I]. La idea de trabajar en equipo se puede trabajar en varios cursos de Educación Primaria, pero se debe plantear desde diferentes juegos y contenidos. Este concepto ayuda al alumnado a analizar y mejorar las acciones colectivas y a la adquisición del pensamiento táctico tan común en los deportes del equipo. Asimismo, descubren que no solo se gana por azar, sino gracias a una estrategia bien planeada y a reflexionar antes de la acción. El juego es un mero medio para llegar a nuestros objetivos. Se llevará a cabo en el *C.E.I.P. Clara Campoamor*, que se encuentra en Villalobón, municipio de Palencia. Está planteada para el 6º curso de Educación Primaria con el fin de trabajar los *juegos*, y esta tiene una duración de cinco o seis sesiones.

3. JUSTIFICACIÓN

EL desarrollo de la Unidad Didáctica es en virtud del Trabajo Fin de Grado de Educación Primaria en especialidad de Educación Física. Este trabajo tiene como fin investigar y analizar el desarrollo del alumnado con respecto a la individualidad, la resolución de problemas, la lucha contra el azar, cooperación o planificación de acciones, entre otros, durante toda la Unidad. Pienso que esta programación de aula es una magnífica oportunidad de observar el desarrollo social del alumnado.

Asimismo, es importante que todo el alumnado se sienta participe de la actividad. Así pues, los juegos motores reglados crean mejores escenarios para dicho fin. El juego puede no adaptarse inicialmente al alumnado y, por ello, debemos adaptar la lógica interna de este a la lógica personal del alumnado; podemos hacerlo mejor para todos y cada uno de los componentes pactando normas las cuales deben aceptar todos. Este es el comienzo para que trabajen de forma colectiva.

La elección del 6º curso de Primaria es debido a que pienso que el alumnado es más maduro; me aportará más ideas. Esto no quiere decir que estas estrategias se lleven perfectamente a cabo en grupo, pero sí es un punto de reflexión para ello. Además, es un

grupo reducido (diez personas), y esto ayudará a estimular unas relaciones fluidas, añadiendo y modificando ideas que se adaptarán para la mejora del grupo dependiendo de los roles. Por otra parte, la elección del tema de estrategias es debido a que considero muy importante la percepción y organización espacial en la actividad física, ya que se define como la capacidad de situarse en el espacio con relación a referencias externas.

Dicha justificación también se respalda por la *ORDEN EDU/519/2014*, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León, ya que los bloques de contenidos hacen referencia a aspectos que trabajemos en nuestra Unidad Didáctica:

- Bloque III. *Habilidades motrices*: aluden a la adaptación de habilidades motrices a contextos de complejidad y de la aplicación de estas para la resolución de problemas motrices que, en nuestro caso, será el de *repcionar y lanzar* el balón para realizar jugadas en equipo.
- Bloque IV. *Juegos y actividades deportivas*: mencionan el *juego* como un fenómeno social y cultural, la aceptación y el respeto a las personas y a las normas y la valoración del esfuerzo personal y colectivo.
- Bloque V. *Actividades artístico – expresivas*: trata, además de otros muchos temas, de la coordinación grupal y de la comunicación corporal (no verbal), muy necesaria en la práctica de las estrategias, útiles para la combinación de acciones.
- Bloque VI. *Actividad física y salud*: citan la importancia de las medidas básicas de seguridad y prevención de accidentes, anticipación... muy relacionadas con el *Juego Bueno* que trabajaremos. Por otro lado, alude a la mejor de salud.

Además, en la Ley Orgánica 2/2006, Capítulo II: artículo 17 se destaca el siguiente objetivo entre los de Educación Primaria: *desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor*. El cuál está directamente relacionado con el criterio de evaluación de E.F. mostrado en el Real Decreto 126/2014, que yo considero como objetivo: *demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo*.

Asimismo, esto concluye con varios estándares de aprendizaje evaluables, como por ejemplo: *acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones con deportividad.*

4. CONTEXTO

Como ya he mencionado anteriormente, esta Unidad Didáctica se desarrollará en el curso de 6º de Educación Primaria del *C.E.I.P. Clara Campoamor*. Esta clase está formada por 10 alumnos, de los cuales son 8 chicas y 2 chicos. Esta peculiaridad afecta a las relaciones que mantiene el alumnado. Los dos alumnos varones presentan un distanciamiento notable al grupo de chicas, que son las protagonistas de las actividades. Además, uno de ellos ha venido nuevo este curso, lo que hace más difícil este trato. Sin embargo, las chicas intentan que estos participen en las actividades pertinentes. A pesar de ello, la timidez e introversión de los chicos hacen difícil la interacción, incluso entre ellos. Respecto a las chicas, hay una clara líder, que intenta acaparar los focos con brillantes ideas, pero las demás no se dejan ningunear por ella, ya que ellas aportan muchas opiniones y están muy predispuestas en cada actividad. Casualidad o no, las chicas son motrizmente mejor que los chicos en este caso.

Asimismo, cabe decir que es un alumnado académicamente notable y que conoce muy bien la metodología del maestro de Educación Física (que será la que yo siga), ya que llevan varios años juntos. Mi intención es que mi Unidad Didáctica sirva para que todo el alumnado se sienta protagonista y sean capaces de trabajar todos juntos ateniéndose a los roles que se les vaya asignando. La Unidad se llevará a cabo en unas seis sesiones aproximadamente. No hay un número de sesiones concreto debido a que realizaremos las actividades que necesiten trabajar, ya que no conocemos las capacidades del alumnado en cuanto a estrategias y no sabemos el ritmo que se llevará en cada sesión. Debido a que no conocen el juego, se hace necesario trabajar una o dos sesiones para conseguir hacerlo “Juego bueno”.

En un principio, en lo que nos concierne a esta Unidad, no se precisa ninguna adaptación curricular, ya que se les valorará diferentes ítems: la actitud, el componente intelectual que se llevará a cabo en la práctica, el trabajo en grupo y la puesta en escena más relacionada con lo motriz, entre otros. Así pues, por ejemplo, la posible diferencia motriz se verá equilibrada con el trabajo intelectual. Asimismo, ningún alumno presenta discapacidad.

5. RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

a) Competencia en comunicación lingüística (CCL)

El juego ayuda al intercambio comunicativo entre el alumnado. Además de las explicaciones orales entre ellos, también se les pedirá la exposición escrita de sus ideas. Por otro lado, se verán inmersos en un nuevo vocabulario específico respecto al juego que desarrollemos sobre estrategias.

b) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT)

Ciertas actividades ayudan a implementar conceptos como la *fuerza*, la *precisión*, la *trayectoria* o la *distancia*, entre otros, que ayudan a ampliar el vocabulario del alumnado. Por otra parte, podemos trabajar otros conceptos matemáticos como: la frecuencia cardíaca, los porcentajes de evaluación o cálculo del metabolismo basal.

c) Competencia digital (CD)

El alumnado debe ser capaz de buscar información acerca de la Unidad Didáctica que está desarrollando. Asimismo, se les puede pedir una presentación en *Powerpoint* o *Prezi* acerca de un concepto en concreto o la búsqueda de juegos o actividades relacionadas a la Unidad indicada.

d) Aprender a aprender (CPAA)

El alumnado se verá en situaciones donde tendrá que resolver varios conflictos. De esta forma, el alumnado realizará el proceso ensayo – error, que permitirá que regule su propio aprendizaje y práctica de la actividad física, extrapolando estos conceptos a su tiempo de ocio.

e) Competencia sociales y cívicas (CSC)

La realización de actividades físicas hace que se presenten situaciones donde se pueda fomentar la integración y el respeto, a la vez que se contribuye al trabajo en equipo y la igualdad. Además, todo el alumnado se ve inmerso en un proyecto en común en el que cada uno aporta, siguiendo unas normas democráticas organizadas por el grupo.

f) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIE)

Siguiendo la metodología activa y participativa del alumnado, buscamos fomentar su autonomía. Igualmente, desarrollarán tareas que llevarán a cabo en el aula, exponiendo así sus decisiones personales y grupales. Tenemos la intención de que todo lo que se desarrolle en el aula sirva para que ellos puedan construir nuevas actividades fuera de ella, creando un círculo social más grande.

g) Conciencia y expresiones culturales (CEC)

Entendemos la Educación Física como parte de las manifestaciones culturales de la motricidad humana, tales como los deportes, los juegos tradicionales o actuales, la expresión corporal, las danzas, etc.

6. OBJETIVOS

Debido a que no existen unos objetivos de área de Educación Física legales, mostraré los propios de la Unidad Didáctica, dejando así los *criterios de evaluación*, los cuales pueden considerarse objetivos, en el apartado de Evaluación.

6.1. Objetivos de la Unidad Didáctica

1. Emplear y llevar a la práctica los conceptos de: *estrategia, plan, pactos dentro del juego, distribución espacial, bloqueadores, lanzadores, pantallas o fintas* para conseguir un vocabulario en común.
2. Pasar de acciones individualistas e impulsivas a situaciones compartidas y planificadas, mediante planes organizados en el grupo para conseguir el objetivo del juego.
3. Planificar, elaborar y analizar estrategias en papel y ponerlas en práctica con la ayuda de los elementos tácticos.
4. Conseguir una adecuada organización espacial y aprovechamiento del espacio en las actividades propuestas, ajustándose a los espacios en función de los compañeros.
5. Asumir e interpretar diferentes roles: *entrenador/a, jugador/a defensor o jugador/a atacante*.
6. Jugar con seguridad y aceptar al resto de participantes. (Asociado al Juego Bueno, que se desarrollará en las primeras sesiones).

7. CONTENIDOS

Estos contenidos han sido elegidos minuciosamente ya que estos son el medio para conseguir los objetivos y, en este caso, diferenciaremos los que son propios de la Unidad Didáctica de los que son generales del *BOCyL*.

7.1. Contenidos de la Unidad Didáctica

He acomodado los contenidos a los Bloques de contenido de la *ORDEN EDU/519/2014*, por el que se establece el currículo básico de Educación Primaria en Castilla y León. De este modo, he relacionado los contenidos propios de esta Unidad a los contenidos que establece la ley:

BLOQUE II: *Conocimiento corporal*

- Organización del espacio a la acción: ajuste de las acciones en diferentes distancias y ajuste de trayectorias del móvil.
- Organización temporal del movimiento: ajuste de los movimientos en las diferentes acciones grupales dentro del juego.
- Distribución espacial: posiciones en el campo y funciones asociadas a ellas.

BLOQUE III: *Habilidades motrices*

- Asimilación de habilidades motrices específicas (*lanzar y recepcionar*) en contextos lúdicos o deportivos de complejidad creciente.

BLOQUE IV: *Juegos y actividades deportivas*

- Aplicación de la 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.
- Elaboración de elementos del juego bueno: seguridad, participación, buenas relaciones, cumplimiento de normas...
- Concepto de estrategia: uso adecuado y creativo de tácticas relacionadas con la cooperación y trabajo en equipo.
- Papeles y roles dentro del juego: bloqueadores, ayudantes, lanzadores, comodines...
- Relación de los principios tácticos acorde con el espacio.
- Principios tácticos, sus criterios de realización y elementos que intervienen en la práctica de juegos de cancha dividida. [ANEXO II]

BLOQUE V: Actividades físico – expresivas

- Utilización de la comunicación no verbal para coordinarse en las acciones de estrategia.

BLOQUE VI: Actividad física y salud

- Aprecio del juego como medio de disfrute, de relación y empleo saludable en el tiempo de ocio.
- Empleo de medidas básicas de seguridad y prevención de accidentes.

8. EVALUACIÓN

8.1. Criterios de evaluación

Respaldados por el *RD 126/2014*, mostraré los criterios de evaluación del área de Educación Física relacionados directamente con esta Unidad Didáctica:

- Resolver situaciones motrices con diversidad de estímulos y condicionantes espacio - temporales, seleccionando y combinando las habilidades motrices básicas y adaptándolas a las condiciones establecidas de forma eficaz. (*Objetivo 4*)
- Resolver retos tácticos elementales propios del juego y de actividades físicas, con o sin oposición, aplicando principios y reglas para resolver las situaciones motrices, actuando de forma individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en juegos y actividades. (*Objetivo 2 y 3*)
- Opinar coherentemente con actitud crítica tanto desde la perspectiva de participante como de espectador, ante las posibles situaciones conflictivas surgidas, participando en debates, y aceptando las opiniones de los demás. (*Objetivo 6*)
- Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo. (*Objetivo 6*)

8.2. Estrategias de evaluación

La evaluación se realizará observando el nivel de logro de los objetivos propuestos de la Unidad Didáctica. Por ello, cada indicador de evaluación tiene una estrecha relación con uno de los objetivos y, dichos indicadores se encuentran en la rúbrica de evaluación del alumnado. Consideraré las capacidades previas del alumnado respecto a la Unidad Didáctica pertinente, ya que se ajustarán las actividades de la Unidad. Realizaré grabaciones audiovisuales de todas las clases para analizar posteriormente todas las situaciones de la lección. Esto estará sujeto a evaluación, ya que también me importa es la evolución del alumnado, no solamente el resultado. Se les proporcionarán cuatro fichas [ANEXO III] a lo largo de toda la Unidad (*de defensa, de ataque, de intruso y conclusión/reelaboración*), que también se evaluarán (conceptual) y, por último, en la sesión final se desarrollará una clase a modo de torneo en el que podré observar mejor las acciones del alumnado. Los contenidos actitudinales asimismo tienen una gran repercusión, ya que es una Unidad de cooperación y trabajo en equipo. Existe una ficha diseñada para recoger todas estas notas. [ANEXO IV].

8.3. Autoevaluación docente

Como es normal en nuestra profesión, debe existir un proceso de autoevaluación en relación a los aspectos que prepara el maestro para la Unidad Didáctica. La mejora de la competencia profesional del docente requiere incorporar la reflexión y la evaluación de la docencia, criterio respaldado por García Ramos y Congosto. Este proceso, además de resultar enriquecedor y respetuoso por la labor docente, permite al profesional autodirigirse hacia una mejora laboral, ayudando a los procesos posteriores a la programación e intervención: *observación y análisis*. En este caso realizaré una ficha con diferentes ítems para ir recogiendo las observaciones más reseñables para esta mejora. [ANEXO V]

8.4. Matriz de estándares de aprendizaje evaluables – competencias básicas

	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES (RD 126/2014)	RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS BÁSICAS						
		CCL	CMCT	CD	AA	CSC	SIE	CEC
ACTITUDINAL	Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones con deportividad.				X	X		
CONCEPTUAL	Explica a sus compañeros las características de un juego practicado en clase y su desarrollo.					X	X	
	Distingue en juegos y deportes individuales y colectivos estrategias de cooperación y de oposición.					X		X
PROCEDIMENTAL	Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.		X			X		
	Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio - temporales.		X		X			
	Adapta las habilidades motrices básicas de manipulación de objetos (lanzamiento, recepción, golpeo, etc.) a diferentes tipos de entornos y de actividades físico - deportivas y artístico expresivas aplicando correctamente los gestos				X			
	INDICADORES DE APRENDIZAJE BÁSICOS	CCL	CMCT	CD	AA	CSC	SIE	CEC
ACTITUDINAL	1. Desarrolla actitudes cooperativas basadas en el juego limpio, el respeto y la aceptación de normas, ofreciendo diálogo en la resolución de problemas (Obj.6)					X		
	2. Se mantiene firme con la acción pactada por el grupo (apartando los egos) y acepta su función dentro de ella. (Obj.2)				X	X		
CONCEPTUAL	3. Utiliza el vocabulario específico de la Unidad Didáctica como: <i>defensa zonal, finta, permuta, bloqueador, comodín...</i> (Obj.1)	X			X			
	4. Sabe identificar las causas en el fallo de una estrategia y posteriormente, corregirlas. (Obj.3)				X		X	
PROCEDIMENTAL	5. Diseña estrategias y planes utilizando diferentes elementos tácticos para lograr los principios tácticos propuestos. (Obj.4)		X				X	
	6. Realiza adecuadamente los roles de jugador, entrenador y los específicos del juego. (Obj.5)				X	X		

8.5. Instrumentos de evaluación

Se utilizarán diferentes herramientas para facilitar el proceso de evaluación:

- Observación directa del docente.
- Análisis y producción de fichas.
- Intercambios orales.
- Grabaciones audio – visuales.

9. METODOLOGÍA

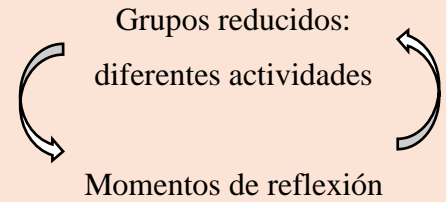
Los estilos de enseñanza que predominará en esta Unidad son el *descubrimiento guiado* y la *resolución de problemas*. Crearemos un buen escenario en el que propondremos aspectos a observar y que el alumnado vaya detectando. Así pues, desarrollaremos diferentes pruebas y actividades que nos proporcionen diferentes conocimientos. Debido a que el juego es nuevo para ellos, debemos empezar la Unidad Didáctica haciendo de la actividad un *juego bueno*. Estas sesiones formarán parte de la misma Unidad. Al ser un tema de estrategias, trabajaremos en grupos, obviando la mejora de las habilidades específicas.

En cada sesión, habrá un primer momento de encuentro en el que se desarrollará una explicación y un juego inicial, que es la propia actividad generadora, que llamaremos *Final Game* (Partido de Pelota Invasora 5vs5, debido a que es el escenario principal). De esta manera implicaremos al alumnado en la propuesta. En cada clase, *a priori*, se trabajará una temática (*juego bueno, defensa, ataque, intruso*); esto depende del ritmo y de la necesidad del alumnado, ya que no conocemos las capacidades previas de los participantes en cuanto a estrategias. De este modo, partiendo de la actividad principal, el alumnado se dará cuenta (o no) de las primeras exigencias y deberá identificar los elementos clave para trabajar posteriormente en un grupo más reducido.

Para ello, habrá momentos de reflexión durante la sesión ya que, deberemos resumir las ideas que vayan recogiendo. Para ayudarles, el docente formulará preguntas concretas enfocadas a la reflexión para generar las ideas que se deberán poner en práctica [ANEXO VI]. De esta manera, estas ideas serán las que en un principio había pensado trabajar el maestro. Posteriormente se trabajará en grupos reducidos, como he comentado antes y, por último, se pondrá en práctica todo lo aprendido otra vez en el *Final Game*, acabando con una puesta en común (momento de despedida), para aunar conclusiones.

De este modo, la metodología es *activa y participativa*, en el que el alumnado es el protagonista y espero de ellos que sean los creadores de todas las estrategias y planes que se lleven a cabo en clase. En consecuencia, quiero que desarrollen su autonomía, como bien hacen desde tiempo atrás. Sin embargo, debo dar pautas como asignar los roles y controlar los tiempos para ayudar a que todos y todas vayan adquiriendo los conocimientos para llegar a los objetivos propuestos.

Como resumen, las partes de la sesión serán las siguientes:

Momento de encuentro (Aprox. 10 m)	Cambio de zapatillas	
	Explicación de la lección	
	El juego inicial será la <i>actividad generadora</i>	
Momento de aprendizaje (Aprox. 40 m)	Entrada en tarea	Actividad generadora: <i>Final Game</i>
	Momentos de Actividad Motriz *Primeras exigencias *Exigencia individual *Trabajo en grupo	
		<i>Final Game</i>
Momento de despedida (Aprox. 5 m)	Vuelta a la calma	Reflexión final
		*Ejercicio de relajación
		Aseo y cambio de zapatillas

10. ESPACIOS Y MATERIAL

Todas las sesiones programadas de esta Unidad Didáctica se realizarán en el gimnasio, debido a que nos proporciona el suficiente espacio y, en mi opinión, los patios no son del todo útiles para estas sesiones. Trabajaremos con diferentes distancias, teniendo campos más alargados, más anchos, más regulares o, también, variando el número de personas en ella.

Otros recursos que se utilizarán para esta Unidad Didáctica son los siguientes:

- Materiales:
 - Propio de la E. Física: balones de goma espuma, material para limitar los campos como conos o cintas.
 - Generales: ordenador, pizarra digital, pizarra de rotuladores, fichas.

- Humanos:
 - El alumnado del curso pertinente.
 - El maestro especialista de Educación Física.
- Funcionales:
 - Tiempo: dos horas a la semana durante tres semanas presenciales.

11. TEMPORALIZACIÓN

Ateniéndome a la programación del maestro de Educación Física del colegio, mi Unidad Didáctica se posicionaría dentro del tercer trimestre, relacionándose así con sus Unidades Didácticas *Juegos de antes y ahora* y *Pre – deportes*, ya que es un juego motor que se asocia bastante a las habilidades motrices que presenta el *balonmano*.

Durará aproximadamente tres semanas ya que consta de 5 o 6 sesiones, en un principio. Las sesiones se organizarán de la siguiente manera, pudiéndose reajustar debido al ritmo de la clase:

- Sesión I: “Búsqueda del Juego Bueno de la Pelota Invasora”
- Sesión II: “¿Cómo organizamos nuestra defensa?”
- Sesión III: “¿Cómo organizamos nuestro ataque?”
- Sesión IV: “Reorganizamos y conocemos al intruso”
- Sesión V: “El intruso se entromete”
- Sesión VI: “Torneo *Final Game*” **(Nos servirá como método de evaluación)**

Como se puede observar, la sesión III agrupa dos temáticas: repaso de las sesiones II y III, dependiendo de qué ritmo lleve el alumnado, y la introducción de la temática del “intruso”. Esto nos ayudará a que nuestra Unidad Didáctica sea flexible en cuanto al tiempo, ya que si llevásemos un ritmo alto el *modo intruso* solo nos serviríamos de una clase. Se llevarán a cabo dos horas a la semana, repartidas durante el lunes y miércoles, de 10:30 h a 11:30 h y de 9:30 h a 10:30 h, respectivamente.

12. ACTIVIDADES

Al principio de cada sesión se explicará lo que vamos a llevar a cabo. Posteriormente al juego de calentamiento, se desarrollarán escenarios en los que espero que el alumnado sea capaz de resolverlos de la mejor manera posible. Esto nos ayudará al desarrollo del juego *Pelota Invasora*. A continuación, mostraré las diferentes actividades y, en consecuencia, explicaré las posibles situaciones en las que se verá envuelto el alumnado:

a) Actividades para desarrollar conceptos de defensa [ANEXO VII]

3vs3 en campo vertical y 2vs2 en campo vertical

El alumnado se dividirá en dos campos, introduciendo cambios de rol o, simplemente, cambiarán de campo. Se pretende que según el número de personas que sean en el equipo se distribuyan de una manera u otra acorde con el espacio. Asimismo, desde la actividad generadora, espero que se hayan dado cuenta de la importancia que tiene acumular personas en la línea más cercana al campo contrario. Si no fuera así, podríamos limitar los espacios en el campo para cada persona.

Suposición: en el 3vs3 en campo vertical se darán cuenta de que la distribución debería ser 1-1-1 o 2-1 ya que deben tapar bien los espacios cercanos y estar alerta a posibles *globos* (lanzamiento por encima de los defensores). En el 2vs2 deberán pensar de la misma manera, defender la primera línea y estar atento a los posibles *globos*, por ello, un 2-0 o 1-1 sería lo más correcto. De este modo, en los campos verticales se hace complicado hacer punto.

3vs3 en campo horizontal y 2vs2 en campo horizontal

El alumnado se dividirá en dos campos, introduciendo cambios de rol o, simplemente, cambiarán de campo. Se pretende que según el número de personas que sean en el equipo se distribuyan de una manera u otra acorde con el espacio. Asimismo, desde la actividad generadora, espero que se hayan dado cuenta de la importancia que tiene acumular personas en la línea más cercana al campo contrario. Si no fuera así, podríamos limitar los espacios en el campo para cada persona.

Suposición: en el 3vs3 deberán surgir la duda de distribuirse en 2-1 o 3-0. No pretendo que una sea mejor que otra, sino analizar las razones que da el alumnado al elegir una u otra. En el 2v2, solamente les quedará la opción de tapar la primera línea con un 2-0 y estar a expensas de lo que haga el equipo contrario.

Por tanto, los conceptos básicos en defensa son la *distribución espacial* (3-0, 2-1, 2-0, 1-1-1, 1-1-1...) y que la defensa, en un principio, es *defensa zonal*, a expensas del ataque del equipo contrario. Roles: *bloqueadores*, *ayudantes*.

b) Actividades para desarrollar conceptos de ataque [ANEXO VIII]

Triangular en campo regular

Haremos tres equipos, el equipo que está fuera deberá observar y diseñar planes de ataque, dependiendo del equipo contra el que vaya a jugar (ya que su distribución en defensa puede ser diferente). Se irán permutando cuando uno de los dos equipos que está jugando llegue a siete puntos.

Suposición: los equipos, sin darse cuenta (o no), diseñarán estrategias y jugadas ensayadas de ataque en las que aparecerán *permutas*, *fintas*, *pantallas* o, básicamente, un *ataque posicional*. En los tiempos de reflexión les mostraremos los nombres asociados a los movimientos que han realizado y así, enriquecerse con un vocabulario común para que sea más fácil nuestra comunicación. Debemos alargarlo hasta conocer varios de los conceptos mostrados.

Surgirán conceptos como *jugada*, *jugada ensayada*, *permuta*, *finta*, *pantalla*, *posicional* o *engaño*, además de roles como *lanzador*, *comodín*, *pantalla* y *base*.

c) Actividades para desarrollar el *modo intruso* [ANEXO IX]

Rotaciones por equipos

En fila, cada uno del equipo deberá intentar, o conseguir un punto normal, o hacer llegar la pelota al intruso. Cada intruso tiene cinco intentos (ya que en el equipo son cinco y hay que rotar), e irán cambiando de intruso cuando acabe su turno. Del mismo modo, se cambiarán los roles los equipos y, al acabar uno, le tocará defender al otro.

Suposición: los primeros intrusos estarán un poco perdidos, ya que es una situación nueva para ellos. No sabrán muy bien si querer ir a por el balón, si alejarse de los defensores o estorbar; en todo caso, no harán una acción planificada. Para ello, los momentos de reflexión a mitad de la clase junto con las preguntas concretas del maestro son muy importantes para que estos, además de los que harán ahora de intrusos, mejoren en sus acciones.

Final Game con entrenadores

Jugarán 4vs4 o 5vs5 en un campo regular, dependiendo del criterio del maestro, ya que a veces pensará que es mejor que un integrante del equipo permanezca fuera pensando y diseñando una estrategia para, posteriormente, mostrar al equipo. El entrenador podrá incluirse en la jugada si el maestro lo considera oportuno. (Habrán momentos para ello, incluso para cambiar de entrenadores).

Suposición: una vez cogida la idea del intruso, el equipo pensará si debe seguirle un integrante del grupo mientras los otros permanecen en su posición (*defensa mixta*) o, si en cambio, mantendrán sus posiciones ocupando el mayor espacio posible a costa de lo que haga en equipo contrario (*defensa zonal*).

En consecuencia, el *modo intruso* hace que tengamos más variables en el juego:

En cuanto al intruso:

- Este puede colocarse de tal manera para abrir un hueco en la defensa y así, conseguir que su equipo haga un punto.
- Por otro lado, este puede buscar un espacio para que su equipo intente darle el balón (dos puntos).

En cuanto al equipo atacante:

- Puede buscar dar el balón al intruso (arriesgándose así mucho más a un *tiro directo*).
- Como viene siendo normal, puede usar al intruso de distracción mientras planean hacer un punto ordinario.
- Tiene un jugador menos para defender en el *set*.

En cuanto al equipo defensor:

- Puede utilizar una defensa mixta, utilizando a un componente de defensor solamente del intruso.
- También puede organizarse con una defensa posicional, ocupando el mayor espacio posible.

Estas variables no son ni mejores ni peores, solamente son opciones que debe ir descubriendo el alumnado y, de ese modo, el maestro analizará el razonamiento del porqué de una acción.

d) Actividad general

Final Game (con o sin entrenadores)

La explicación del *Final Game* está en el **Anexo I**. Esta actividad nos servirá de actividad generadora al principio de cada clase, donde el alumnado repasará conceptos e ideas que surgieron la clase anterior. Asimismo, esta actividad también es la actividad final, donde el alumnado llevará a cabo todo lo aprendido durante la sesión.

Podemos variar las dimensiones de los campos dependiendo de lo que queramos buscar, ya que en un primer momento estoy suponiendo lo que va a pasar, pero quizás tenga que modificar algún aspecto para que el alumnado se dé cuenta de otras variantes.

Asimismo, también podemos cambiar el juego introduciendo entrenadores/jugadores. Esto hará que el alumnado tenga alguna jugada ensayada además de una organización en defensa más clara. No es lo mismo jugar sin una idea clara que, aunque sea para una jugada, tener claro los roles. Por otro lado, podemos incluir el *modo intruso*, que nos permitirá tener más opciones en el juego.

Por último, dependiendo del tiempo y ambiente de las sesiones, se desarrollarán al final diferentes actividades o cuñas motrices de relajación, las cuales se mostrarán una lista a continuación:

- Sistema de relajación creativa.
- Relajación guiada.
- Sesión de estiramientos de los músculos más utilizados.
- Escenificar o representar una película solamente mediante movimientos corporales (deberán habérselo preparado antes). Puede ayudarse de dibujos en la pizarra.
- Escenificar o representar una profesión solamente mediante movimientos corporales (deberán habérselo preparado antes). Puede ayudarse de dibujos en la pizarra.
- Actividad “Carrera de globos”: llevar de un lado a otro del gimnasio un globo, alternando izquierda y derecha.
- Actividad “El círculo ciego”: formamos un círculo. El alumnado debe estar con los ojos cerrados y ha debido memorizar la posición de sus compañeros. Se deberán pasar un *balón ciego* (balón con sonido) diciendo el nombre de la persona a quien tiene que llegar el balón.
- Actividad “Puntos cardinales”: formamos un círculo. La persona que se encuentre en el medio debe dar instrucciones como – *Norte cambia con sur* – dependiendo en qué dirección se encuentre él. En consecuencia, cada alumno y alumna tiene un punto cardinal asignado. El alumnado que haga bien el cambio se irá saliendo del círculo.
- Actividad “Identificamos con el tacto”: Andar con libertad por el gimnasio, con los ojos tapados y música relajante. El alumnado se topará con diferentes materiales que posteriormente deberán identificar.
- Actividad “A ciegas”: en parejas, uno de la pareja permanece con los ojos cerrados. Otro de la pareja ha dejado un objeto en otro lado del gimnasio. En voz baja, le deberá ir indicando por donde debe pasar, ya que habrá algún obstáculo hasta él.

Asimismo, el alumnado podrá poner en común las reflexiones acerca de las ideas que han ido surgiendo a lo largo de la clase, contrastando y aclarando ideas del juego.

13. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Como ya he reseñado anteriormente, en este contexto no es necesario ninguna adaptación curricular significativa. Además, la propia propuesta de acción hace que el ritmo del alumnado sea prácticamente el mismo y que, todos y cada uno de ellos tengan situaciones donde explicar sus ideas y llevarlas a cabo, sin interferencia alguna, distinguiendo entre la acción individual (rol) y la acción en grupo. Además de ello, el objetivo principal no es la mejor motriz y, por tanto, esta se verá equilibrada por otros múltiples aspectos como: actitud, diseño de estrategias o trabajo en grupo, entre otros.

14. INTERDISCIPLINARIEDAD

La *interdisciplinarietà* es una cualidad del ser *interdisciplinario*. Y este, a su vez, es el que se compone de varias disciplinas o que están relacionado con ellas. Como hemos apuntado y razonado en muchos de los puntos de esta Unidad Didáctica, en estos contenidos de Educación Física también se trabajarán otros conceptos de las demás áreas, explicado ya en el epígrafe 4 *Relación con las competencias básicas*:

- Matemáticas: conceptos de *fuerza, tiempo, distancia, precisión o trayectoria*.
- Lengua castellana: expresión y comprensión oral y escrita
- Ciencias de la Naturaleza: si lleváramos este juego al medio ambiente, respetando y tomando conciencia de la importancia de la naturaleza.
- Ciencias Sociales: fomentando valores como el *respeto*, la *integración*, el trabajo en equipo y trabajando juntos en un proyecto en común.
- Idiomas extranjeros: si trabajáramos esta misma Unidad Didáctica junto con el vocabulario específico en otro idioma.

15. ANEXOS

A continuación, se mostrará la lista de anexos que he recogido de la Unidad Didáctica:

- **ANEXO I:** Explicación del juego Pelota Invasora
- **ANEXO II:** Contenidos de la U.D.
- **ANEXO III:** Fichas
- **ANEXO IV:** Evaluación
- **ANEXO V:** Autoevaluación
- **ANEXO VI:** Preguntas guiadas
- **ANEXO VII:** Actividades de defensa
- **ANEXO VIII:** Actividades de ataque
- **ANEXO IX:** Actividades de *modo intruso*

PELOTA INVASORA

El juego de la *Pelota Invasora* es un juego de cancha dividida. Consiste en que el balón bote en el campo del equipo contrario para hacer punto. Para ello, les separa una zona que es *tierra de nadie* para que no sea tan fácil hacer punto. Podrán lanzar el balón como ellos quieran: *globo, picado, saltando...* con la única premisa de no salirse del campo cuando se hace. Eso sí, si el otro equipo coge el balón sin que este bote, tendrá la oportunidad de lanzar el balón rápidamente (*tiro directo*) sin tener que hacer *jugada*, ya que, en un principio, deben dar un mínimo de tres pases antes de lanzarlo y un máximo de cinco (*tiro indirecto*). Los *sets* pueden ser a siete, diez y quince puntos, habiendo uno o tres *sets* por partido. En un partido normal juegan 5vs5 en un campo regular.

El *modo intruso* consiste en que, un componente del equipo contrario se mete en el campo ajeno (a elección del equipo). De este modo, el grupo tiene dos opciones:

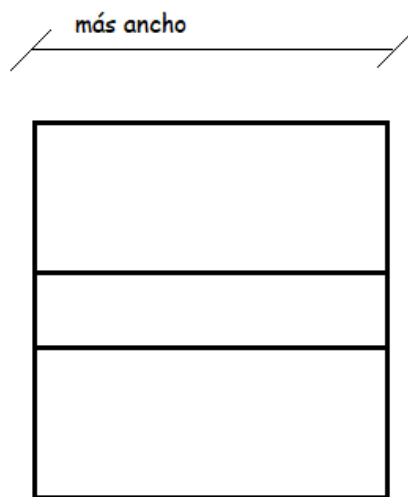
- Como antes, conseguir un punto haciendo que el balón bote en el campo contrario.
- Haciendo que el balón llegue al intruso sin que este haya sido interceptado por nadie antes. Si lo consiguieran, la acción vale dos puntos.

Debemos pensar que, si un componente está en el campo contrario, el equipo tiene un jugador menos para defender. Este modo nos abre más posibilidades, ya que puede ser una mera distracción, o puede realizar acciones para que sea más fácil hacer punto por parte de su equipo.

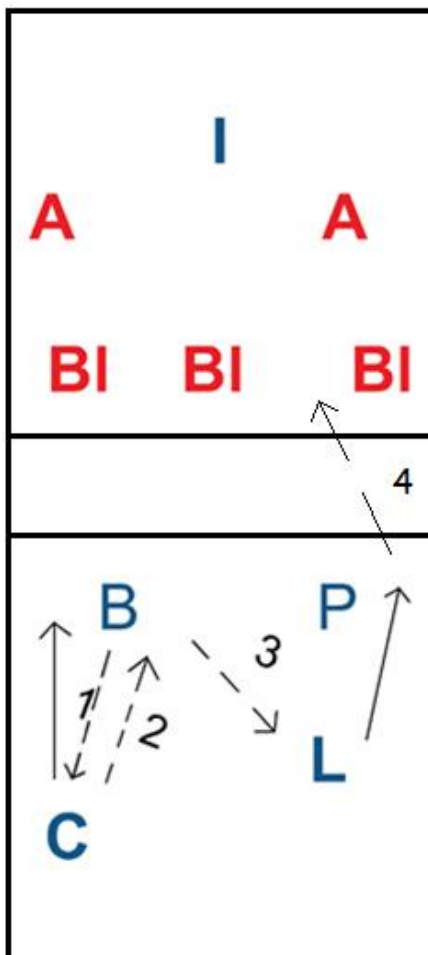
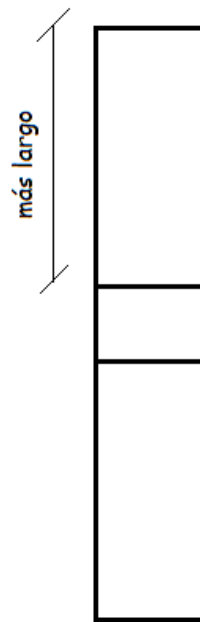
*Tendremos en cuenta que, cuando se habla de *campo horizontal*, me refiero a que nuestro campo es más ancho que largo. Cuando hablamos de *campo vertical*, nuestro campo es más largo que ancho y, por último, cuando hablo de un *campo regular*, nos remitimos a que nuestro campo es un cuadrado. Las dimensiones de los campos se acomodarán asimismo al número de personas que jueguen.

ANEXO I: Explicación del Juego *Pelota Invasora*

CAMPO HORIZONTAL



CAMPO VERTICAL



DEFENSA:

- Bloqueadores (BI): defensores de primera línea
- Ayudantes (A): defensores segunda línea

ATAQUE:

- Lanzador (L): quien envía el balón al campo contrario
- Comodines (C): quien se desplaza para despistar y envía el balón a uno de su equipo (o no)
- Bases (Ba): quien recibe y envía el balón a uno de su equipo sin desplazarse
- Pantalla (P): persona que intenta tapar la jugada de sus compañeros para ocultarlo al equipo contrario
- Intruso (I): persona en campo contrario al que poder lanzar el balón

DESPLAZAMIENTOS:

- Desplazamiento de balón — — — →
- Desplazamiento de persona —————→

ANEXO I: Explicación del Juego *Pelota Invasora*

	PRINCIPIOS TÁCTICOS	CRITERIOS DE REALIZACIÓN	ELEMENTOS TÁCTICOS
ATAQUE	Generar espacios a través del movimiento del móvil.	<ul style="list-style-type: none"> ○ Todos los jugadores muestran peligro para crear incertidumbre ○ Los jugadores deben estar en constante dinamismo (movilidad) ○ Velocidad en el desplazamiento y en el lanzamiento del móvil ○ Buscar la mejor posición para lanzar. ○ Llevar a cabo fintas, permutas y pantallas. ○ Tener diferentes opciones de pase y lanzamiento ○ Realizar movimientos de engaño para generar espacio (<i>modo intruso</i>) 	<p>Roles:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Lanzador ○ Base ○ Comodín ○ Pantalla <p>Jugadas ensayadas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Fintas, permutas y pantallas <p>Diferentes jugadas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Ataque posicional, ataque dinámico.
DEFENSA	Neutralizar espacios para que el oponente no puntúe.	<ul style="list-style-type: none"> ○ Establecer líneas de defensa ○ Ocupar todo el espacio posible ○ No descuidar los espacios ○ Coordinación con los compañeros ○ No perder de vista el móvil 	<p>Roles:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Bloqueador ○ Ayudante <p>Distribución espacial:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Alineación: 2-2-1, 3-1-1. 3-2...

ANEXO II: Contenidos de la UD

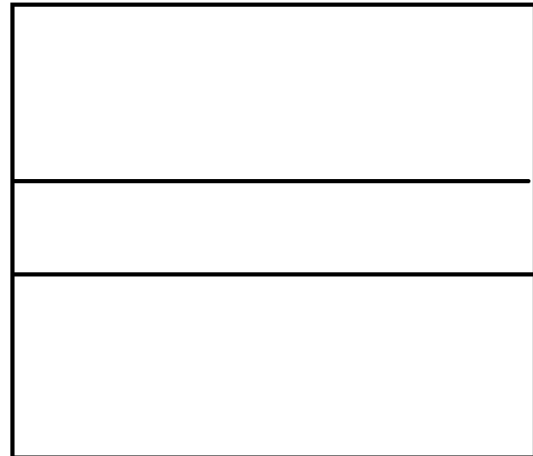
PELOTA INVASORA: FICHA DE ACTIVIDADES DE DEFENSA

¿Cómo organizarías la defensa en cada situación? ¿Por qué?

Campo vertical, siendo tres personas

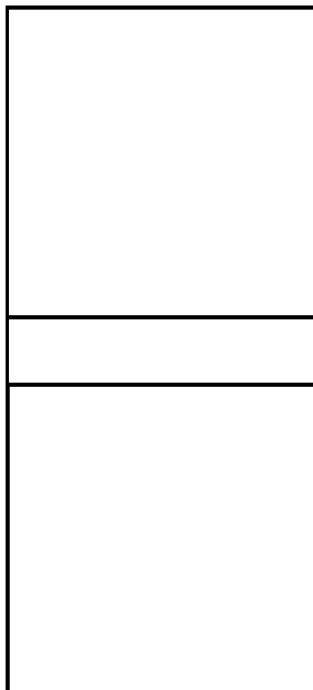


___ - ___ - ___



Campo horizontal, siendo 4 personas

___ - ___ - ___



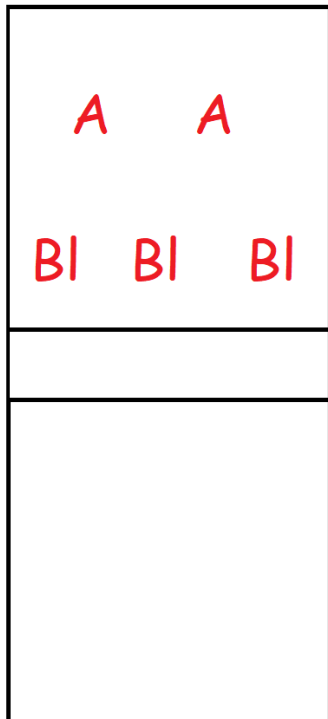
Campo regular: *Final Game*, siendo 5 personas ___ - ___ - ___

Ficha 1/4

ANEXO III: Fichas

PELOTA INVASORA: FICHA DE ACTIVIDADES DE ATAQUE

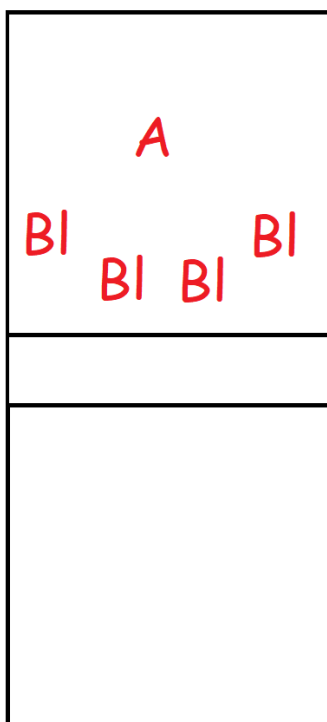
Diseña tu jugada ensayada de ataque según la distribución de la defensa rival
Acuerdate de las fintas, las permutas, pantallas y los roles de cada persona



Campo regular: *Final Game*, siendo 5 personas

Explica:

← Tu ataque aquí



Campo regular: *Final Game*, siendo 5 personas

Explica:

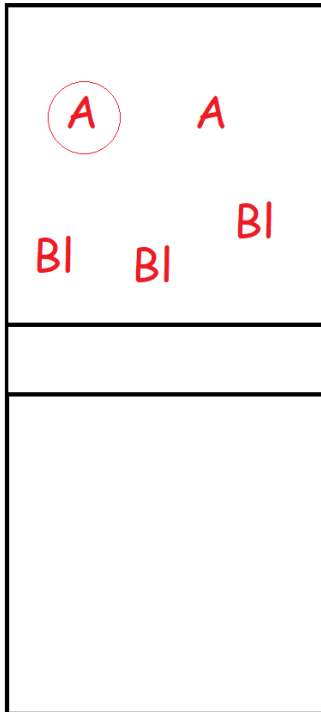
← Tu ataque aquí

Ficha 2/4

ANEXO III: Fichas

PELOTA INVASORA: FICHA DE ACTIVIDADES DE INTRUSO

Diseña tu jugada ensayada de ataque, según la distribución de la defensa rival, siendo uno de tu equipo un intruso, al que puede pasar o no el lanzamiento.

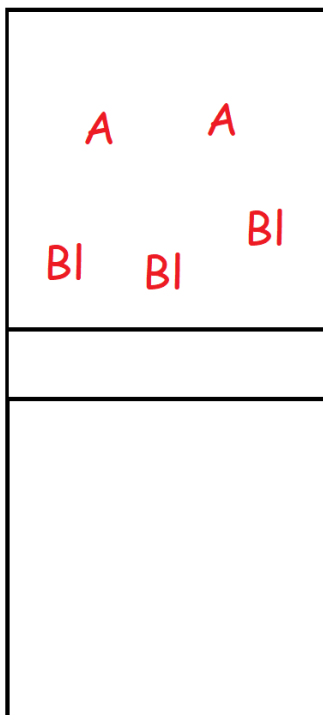


Campo regular: *Final Game*, siendo 5 personas

Explica:

A : va a seguir al intruso haya donde vaya

← Tu ataque aquí



Campo regular: *Final Game*, siendo 5 personas

Explica:

La defensa permanecerá en su sitio aunque el intruso se mueva, intentando así ocupar todos los espacios.

← Tu ataque aquí

Ficha 3/4

ANEXO III: Fichas

PELOTA INVASORA: FICHA DE REPASO

Explica cómo organizarías la defensa. ¿Ha cambiado respecto a la primera defensa que hiciste? Razona.

EQUIPO ATACANTE

Campo regular: *Final Game*, siendo 5 personas

_____ - _____ - _____

← Tu defensa aquí

A A
BI BI BI

Diseña una jugada ensayada y explica qué tácticas son mejores. Puedes utilizar o no el INTRUSO, ya que es elección tuya.

Campo regular: *Final Game*, siendo 5 personas

← Tu ataque aquí

Ficha 4/4

ANEXO III: Fichas

INDICADORES	ACTITUDINALES (33%)		CONCEPTUALES (33%)		PROCEDIMENTALES (33%)	
EVALUACIÓN: PELOTA INVASORA Se valorará de 1 a 5 los diferentes Ítems. Siendo 1 <i>muy mal</i> y 5 <i>muy bien</i> .	Desarrolla actitudes de respeto hacia los compañeros y las normas.	Realiza su función en el grupo hasta el final habiéndose pactado previamente.	Utiliza el vocabulario específico de <i>Pelota Invasora</i>	Diseña y planifica estrategias utilizando elementos tácticos.	Ajusta sus habilidades motrices a unos parámetros espacio – temporales.	Realiza adecuadamente los diferentes roles que se le ha asignado.
Claudia A. /30						
Lucia B. /30						
Laia B. /30						
Estibaliz C. /30						
Sara dH. /30						
Vera G. /30						
Carolina G. /30						
Álvaro G. /30						
Noah M. /30						
Samuel V. /30						
MEDIA ARITMÉTICA ¿Qué hay que mejorar?						

ANEXO IV: Evaluación

	1ª Sesión	2ª Sesión	3ª Sesión	4ª Sesión	5ª Sesión	6ª Sesión
Presentación de los contenidos						
Las actividades se adecuan al curso						
Motivación del alumnado						
Organización del material						
Gestión del tiempo						
Organización del grupo						
Resolución de conflictos						
Capacidad de reacción ante dificultades						

ANEXO V: Autoevaluación

PREGUNTAS GUIADAS

No se trata de realizar todas las preguntas, sino elegir la adecuada para reconducir la clase a los objetivos que se pretenden.

DEFENSA:

- ¿Qué importancia tiene la colocación de la defensa?
- ¿Qué diferencias podéis observar entre colocarlos de una manera u otra?
- ¿Os distribuís las zonas de defensa?
- ¿Podéis diferenciar algún rol?
- ¿Existen líneas de defensa? ¿Es mejor estar juntos o separados? ¿Por qué?
- ¿Existe diferencia entre la relación espacio – colocación? ¿Es lo mismo defender en un campo vertical que horizontal?
- ¿Habláis para ultimar detalles? ¿Quién va a cada lugar si...?
- ¿Cuál es la mejor organización para vosotros?

ATAQUE

- ¿Qué intentáis hacer para hacer un punto?
- ¿Dónde es mejor lanzar? ¿Por qué? ¿Hay diferentes maneras?
- ¿Qué podemos hacer para distraer a los adversarios?
- ¿Cómo elegís los roles de cada jugador? ¿Quién tira? ¿Quién pasa?
- ¿Es mejor estar juntos o separados? ¿Depende? ¿Por qué?
- ¿Lanzáis al mismo lugar en un campo vertical que en uno horizontal? ¿Por qué? ¿Dónde lo lanzáis en cada ocasión?

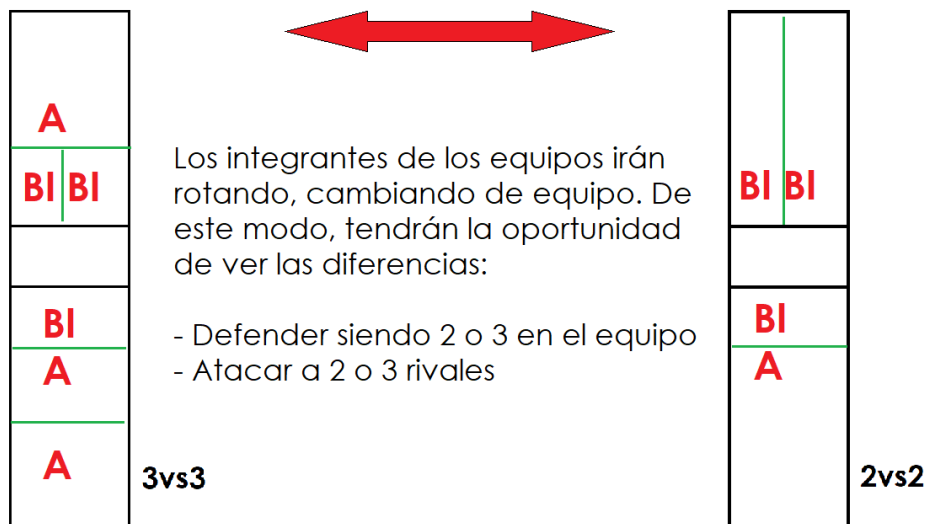
INTRUSO

- ¿Se han conseguido muchos puntos dobles?
- Si la respuesta es negativa: ¿pero veis utilidad al intruso? ¿Despista a algún defensor? ¿Crea algún espacio que podemos aprovechar?
- Si la respuesta es positiva: ¿Qué habéis planteado para que haya salido bien?
- ¿Qué debe hacer el intruso? ¿Para qué?
- ¿Preferís tener un intruso o un defensor más?

ANEXO VI: Preguntas guiadas

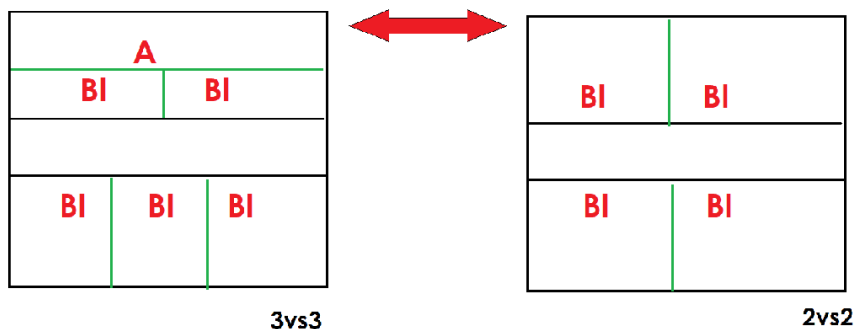
PELOTA INVASORA: ACTIVIDADES DE DEFENSA

3 vs 3 y 2 vs 2 en campos verticales



LIMITACIÓN DE CAMPOS, SI FUERA OPORTUNO
(NO PUEDEN SALIR DE SU ZONA)

3 vs 3 y 2 vs 2 en campos horizontales



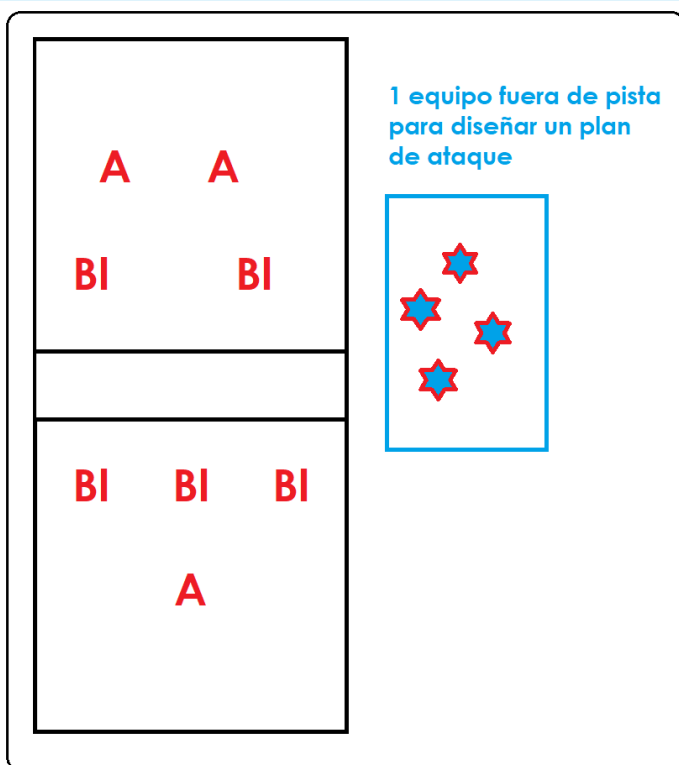
Los integrantes de los equipos irán rotando, cambiando de equipo. De este modo, tendrán la oportunidad de ver las diferencias:

- Defender siendo 2 o 3 en el equipo
- Atacar a 2 o 3 rivales

LIMITACIÓN DE CAMPOS, SI FUERA OPORTUNO
(NO PUEDEN SALIR DE SU ZONA)

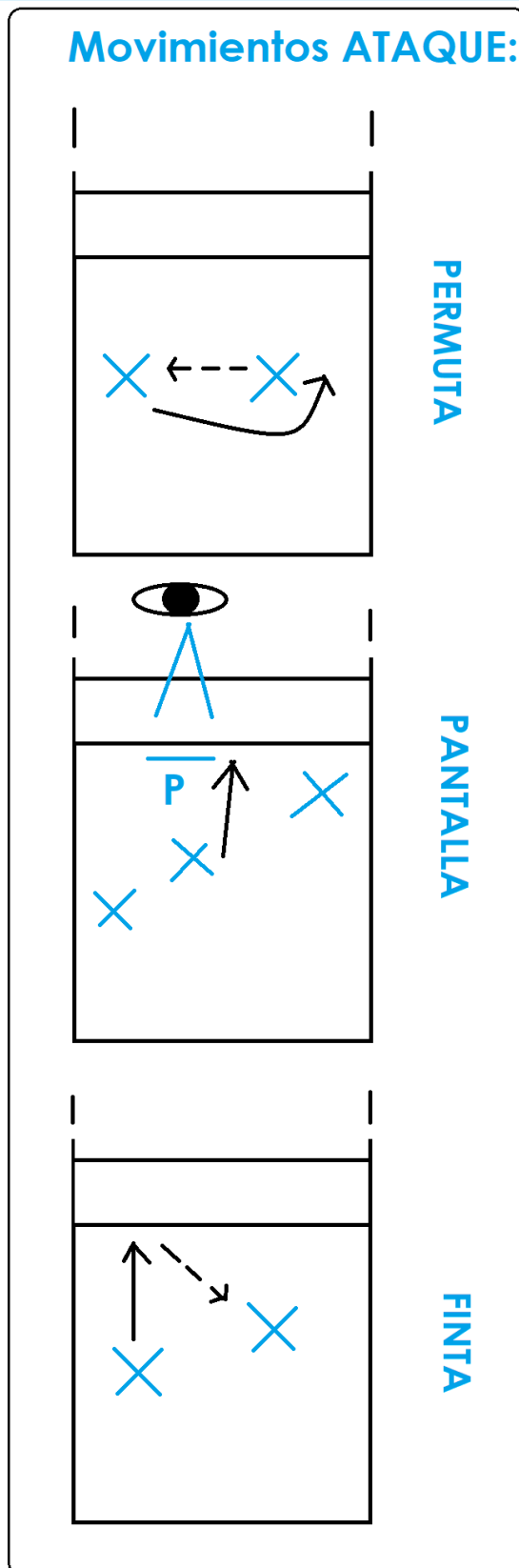
ANEXO VII: Actividades de defensa

PELOTA INVASORA: ACTIVIDADES DE ATAQUE



En los tiempos de reflexión se irán explicando los conceptos de ataque que habrá diseñado el alumnado, creando así un vocabulario común a todos y sugiriéndoles ideas:

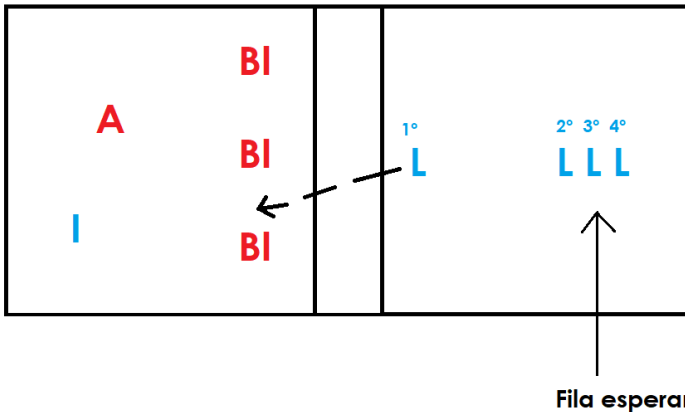
- **Permuta:** pasamos el balón a un compañero y le rodeamos "doblándole"
- **Pantalla:** uno del equipo intenta tapan la jugada, ocultando así el balón, siendo él quien lo pasa o, solamente, tapando el espacio por donde se pasa el balón.
- **Finta:** uno del equipo inicia una carrera para, en un principio, lanzar el balón, pero este en el último momento se lo pasa a otro compañero.



ANEXO VIII: Actividades de ataque

PELOTA INVASORA: ACTIVIDADES DE INTRUSO

Rotaciones por equipos



Habrà un **intruso** en el otro campo. El **primer lanzador "L"** deberá decidir si intentar mandar el balón al intruso o lanzar al campo (punto normal).

Cuando el primer "L" lanza 5 veces, ocupa el puesto de intruso, siendo el **segundo "L"** quien va a lanzar. Así sucesivamente.

De este modo, el que era intruso va a la fila de lanzadores.

Cuando el maestro lo vea oportuno, el equipo que ha lanzado defenderá, y viceversa.

Final con entrenadores



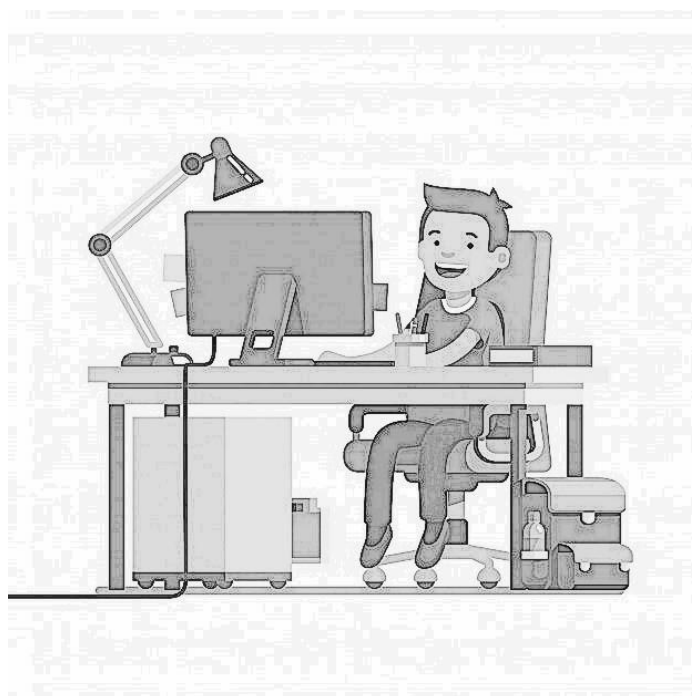
A elección del equipo podrán utilizar el intruso (o no), pero esta elección conlleva tener solamente 4 jugadores para defender.

Realizaremos varios sets para que el grupo diseñe estrategias y pueda variar jugar o no con intruso. Además, en estos parones realizaremos alguna pregunta para que el alumnado reflexione acerca de ello.

ANEXO IX: Actividades de *modo intruso*



UNIDAD DIDÁCTICA:
ESTRATEGIAS EN EL JUEGO.
ADAPTACIÓN ONLINE.



“PELOTA INVASORA”

Sergio Andrés Gutiérrez

Curso 2019 – 2020

Universidad de Valladolid

Facultad de Palencia: Grado en Educación Primaria

ÍNDICE

1. TÍTULO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA.....	Pág. 79
2. PRESENTACIÓN.....	Pág. 79
3. JUSTIFICACIÓN.....	Pág. 79
4. CONTEXTO.....	Pág. 80
5. ELEMENTOS BÁSICOS DEL CURRÍCULO.....	Pág. 80
5.1. Objetivos de la Unidad Didáctica	
5.2. Contenidos	
5.3. Metodología	
6. EVALUACIÓN.....	Pág. 82
6.1. ¿Qué evaluamos?	
6.2. ¿Cuándo evaluamos?	
6.3. ¿Cómo evaluamos?	
7. ACTIVIDADES.....	Pág. 84
8. PREVISIONES PARA LA REGULACIÓN DE LA PRÁCTICA.....	Pág. 85
8.1. Previas	
8.2. En el desarrollo	
9. INTERDISCIPLINARIEDAD.....	Pág. 86
10. ANEXOS.....	Pág. 86

1. TÍTULO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

La Unidad Didáctica que se va a explicar a continuación se llama “Trabajamos las estrategias desde casa”

2. PRESENTACIÓN

La Unidad se llevará a cabo con la ayuda de la *modalidad a distancia*. Está diseñada para el 6º curso de Educación Primaria del *C.E.I.P. Clara Campoamor*, que se encuentra en Villalobón, municipio de Palencia. Desarrollarán conceptos de estrategias a partir del juego de la *Pelota Invasora*. Aunque el alumnado esté aislado, el objetivo de esta Unidad es que aprendan conceptos de trabajo en equipo y elaboración de planes colectivos. De este modo, se diseñarán diferentes herramientas para su consecución.

3. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

La adaptación de esta Unidad es debido, en primer lugar, al Trabajo Fin de Grado de Educación Primaria en especialidad de Educación Física y, en segundo lugar, al intentar poner en práctica la Unidad que estaba ya diseñada. Este cambio ha sido causado por las circunstancias que estamos viviendo actualmente: cuarentena debido al virus *COVID-19*.

Por otro lado, dicha justificación también está respaldada por el *RD 126/2014*, ya que añade en su *Artículo 10: Elementos transversales* el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación. Siendo más precisos, en la Ley Orgánica 2/2006 se destaca el siguiente objetivo asociado al trabajo en equipo: *desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor*.

4. CONTEXTO

Como ya he mencionado anteriormente, se desarrollará en el 6º curso de Educación Primaria del *C.E.I.P. Clara Campoamor*. Esta clase está formada por 10 alumnos, de los cuales son 8 chicas y 2 chicos. Habrá cuatro sesiones *online*, que se realizarán por videoconferencia con la aplicación *Teams* para resolver dudas acerca de las tareas que deben realizar y para tratar algunos aspectos de la Unidad a nivel grupal. Por último, se desarrollará en el mes de mayo, ya que la Unidad Didáctica original también estaba pensada realizarla en este periodo de tiempo.

5. ELEMENTOS BÁSICOS DEL CURRÍCULO

Debido al drástico cambio de metodología y desarrollo de la Unidad por las circunstancias actuales en la que nos encontramos, los elementos básicos del currículo se ven afectados de una manera severa.

5.1.OBJETIVOS

1. Emplear, en la medida de lo posible, conceptos de: *estrategia, plan, distribución espacial, bloqueadores, lanzadores, pantallas o fintas* en la realización de estrategias en papel para conseguir un vocabulario en común.
2. Planificar, elaborar y analizar estrategias en papel en las que predominen situaciones compartidas, habiendo un proceso de descentralización, con la ayuda de elementos tácticos.
3. Descubrir e interpretar los diferentes roles en el juego: defensor (bloqueador, ayudante) y atacantes (lanzador, pantalla, comodín...).
4. Aceptar las opiniones y estrategias del resto de participantes, mostrando una actitud abierta y crítica.

5.2.CONTENIDOS

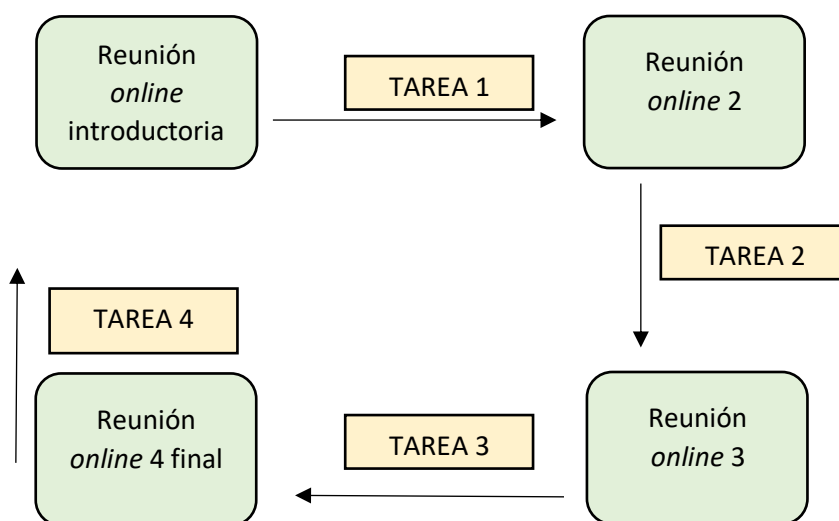
Se han adaptado los contenidos de la Unidad Didáctica original, que previamente estaban relacionados con la *ORDEN EDU/519/2014*:

BLOQUE IV: Juegos y actividades deportivas

- Aplicación de la 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.
- Elaboración de elementos del juego bueno: seguridad, participación, buenas relaciones, cumplimiento de normas...
- Concepto de estrategia: uso adecuado y creativo de tácticas relacionadas con la cooperación y trabajo en equipo.
- Papeles y roles dentro del juego: bloqueadores, ayudantes, lanzadores, comodines...
- Relación de los principios tácticos acorde con el espacio
- Principios tácticos, sus criterios de realización y elementos que intervienen en la práctica de juegos de cancha dividida.

5.3.METODOLOGÍA

Los estilos de enseñanza que se desarrollarán en este periodo son la *asignación de tareas* y el *descubrimiento guiado*. Evidentemente, se debe cambiar el enfoque en el proceso de enseñanza – aprendizaje, ya que, por decirlo de algún modo, no van a realizar las actividades en directo con la ayuda del maestro. Por tanto, el docente facilitará por medios telemáticos la tarea de manera periódica y, tras su realización, se hará una reunión *online* para una puesta en común. Esta **secuenciación tarea - reunión** será la que se siga durante dos semanas, resultando cuatro tareas y cuatro reuniones, utilizando así las horas lectivas que se dedican a la Educación Física en 4º de Educación Primaria.



En cuanto a los **materiales y espacios**, se utilizarán recursos poco empleados normalmente en la Educación Física.

- Para la comunicación entre el docente y los educandos, se utilizará la aplicación *Microsoft Teams*, destinada a compartir chats y reuniones de videollamada. Además de ello, utilizaremos *Google Gmail* para enviar los archivos pertinentes.
- Por tanto, el material a modo de tarea que facilitará el docente será enviado por un medio *online*. De este modo, lo ideal es que el alumnado imprimiera (necesidad de impresora) o editara ese archivo para su realización (necesidad de ordenador).
- Para la entrega de tareas, lo realizarán también por *Google Gmail*, escaneando o fotografiando los ejercicios realizados.

6. EVALUACIÓN

La evaluación es el manejo de datos cualitativos y cuantitativos que se utilizan para juzgar el grado de logros en relación con el currículo. De este modo, debe ser un seguimiento sistemático a lo largo del proceso de enseñanza – aprendizaje que nos permitirá ajustar la intervención educativa. En consecuencia, debemos plantearnos varias cuestiones que surgen alrededor de este proceso:

6.1.¿QUÉ EVALUAMOS?

Se valora el **nivel de logro de los objetivos** de la Unidad Didáctica. Para ello, se han creado unos *indicadores de logro*, adaptados de la Unidad original y que, previamente se han asociado a unos criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables del *RD 126/2014*. Asimismo, estos indicadores se relacionan con las competencias básicas, ya que se corresponden con varias de ellas:

	INDICADORES DE APRENDIZAJE BÁSICOS	CCL	CMCT	CD	AA	CSC	SIE	CEC
ACTITUDINAL	1. Desarrolla actitudes críticas basadas en el respeto y la aceptación de otras opiniones y planes de estrategias, ofreciendo diálogo en la resolución de problemas (Obj.4)			X		X		
CONCEPTUAL	2. Utiliza el vocabulario específico de la Unidad Didáctica como: <i>defensa zonal, finta, permuta, bloqueador, comodín...</i> (Obj.1)	X			X			

	3. Descubre y utiliza adecuadamente los roles de los diferentes jugadores: bloqueador, ayudante, comodín... (Obj.3)				X		X	
PROCEDIMENTAL	4. Diseña estrategias y planes utilizando diferentes elementos tácticos para lograr los principios tácticos propuestos. (Obj.2)		X				X	

Por último, se valorará nuestra **propia acción docente**. Debido a que es una situación nueva, habrá muchos aspectos que mejorar. La mejora profesional requiere incorporar esta herramienta para el análisis y reflexión de nuestra práctica académica [ANEXO I].

6.2.¿CUÁNDO EVALUAMOS?

El proceso de enseñanza – aprendizaje mostrado en el apartado *metodología* nos ayudará a comprender en qué momentos evaluaremos al alumnado. Al no poder observar al alumnado en el momento en el que desarrolla la tarea, lo haremos a partir de la corrección de las fichas y, además, valorando sus intervenciones en las reuniones.

Por lo tanto, debemos hacer que quede constancia la tarea que realizan (mediante la producción de fichas). En primer lugar, el alumnado las irá completando y entregando el día antes de la siguiente reunión vía *email*, realizando una foto o un escáner de los ejercicios. De esta manera, podremos plantear los temas más trabajados en las fichas en la reunión *online* y, en segundo lugar, evaluaremos su participación y actitud en las videoconferencias que realizaremos para poner en común esas tareas.

6.3.¿CÓMO EVALUAMOS?

Nos ayudaremos de una *ficha de evaluación* donde se recogerán los indicadores de logro mencionados anteriormente [ANEXO II]. Los indicadores de logros están pensados para evaluar la realización de fichas (e imágenes o vídeos) y las intervenciones en las videoconferencias. Por ello, los instrumentos de evaluación de la Unidad son:

- Observación directa del docente en videoconferencias.
- Producción y análisis de fichas.
- Producción y análisis de imágenes o videos (opcional).

7. ACTIVIDADES

En anteriores epígrafes se han mostrado las actividades que se van a realizar durante la Unidad Didáctica. A continuación, se explicarán más detalladamente en qué consistirá cada una de ellas:

- **Reuniones a través de videoconferencias:** se llevarán a cabo mediante la aplicación *Teams*, ya que está disponible para todas las familias del centro. se realizarán cuatro sesiones. La primera está diseñada para explicar al alumnado lo que vamos a hacer y aclarar los primeros conceptos del juego de la *Pelota Invasora*, para que puedan desarrollar las primeras tareas de la mejor manera.

Las siguientes tres reuniones las dedicaremos a, en primer lugar, *exponer dudas e inquietudes*; en segundo lugar, *pormenorizar los aprendizajes* más importantes hasta el momento; y, por último, *concluir con una reflexión* acerca de la sesión. De este modo, existe un guion para cada videoconferencia para ir hablando de los temas más importantes en ese momento, que resultará del trabajo hecho por el alumnado, ya que previamente no sabemos qué nivel van a mostrar. Asimismo, se explicarán los conceptos más importantes que tienen que adquirir para la siguiente tarea, leyendo y aclarando la explicación del tríptico.

- **Cuaderno del alumnado:** llamamos cuaderno al conjunto que resultará de las explicaciones, ejercicios y reflexiones en estas dos semanas. Después de cada videoconferencia, se facilitará una especie de *tríptico*. Este consta, como hemos dicho, de 1) explicación, 2) serie de actividades y 3) reflexión final.

Las *actividades* están diseñadas para que el alumnado piense en una situación real, tangible, y describir que harían en diferentes circunstancias. Como se aclarará en las fichas, se pueden ayudar de figuras que tengan en casa, muñecos o similares.

El *apartado de reflexión* servirá para obtener una información diferente a la que teníamos pensada en un principio. En algunos casos se reflexionará sobre la propia tarea, pero en otros casos tal vez leamos nuevos contenidos que el alumnado ha aprendido por sí solo.

Por lo tanto, la **secuenciación – temporalización** de las dos semanas será:

- Reunión introductoria (Lunes)
 - Tríptico 1 [ANEXO III]
 - Entrega: miércoles (vía *email* escaneado o en foto).
- Reunión *online* 2 (Jueves)
 - Tríptico 2 [ANEXO IV]
 - Entrega: domingo (vía *email* escaneado o en foto).
- Reunión *online* 3 (Lunes)
 - Tríptico 3 [ANEXO V]
 - Entrega: miércoles (vía *email* escaneado o en foto).
- Reunión *online* 4 y final (Jueves)
 - Tríptico 4 [ANEXO VI]
 - Entrega: domingo (vía *email* escaneado o en foto).

8. PREVISIONES PARA LA REGULACIÓN DE LA PRÁCTICA

En este apartado se mostrarán los inconvenientes que considero que pueden presentarse a lo largo de la Unidad Didáctica, mostrando soluciones para la atención a la diversidad:

8.1.PREVIAS

- Explicar un juego mediante imágenes, explicaciones escritas y orales, sin poder realizar un ejemplo práctico, como haríamos en clase, hará que el alumnado esté algo desubicado y desinformado en un primer momento.
- El uso de recursos *online* puede no estar disponible en todas las casas o, por otro lado, sin la supervisión de un adulto no pueden utilizar estos recursos. Si no se dispone de medios de impresión, deberán realizar la tarea en una hoja adicional y realizar fotografías para su entrega.
- La inseguridad que genera estar aislados y, en otras palabras, solos ante el peligro (la tarea), hará que se formulan más preguntas de las que necesiten.

8.2. EN EL DESARROLLO

- Los turnos de palabra serán difíciles de controlar cuando realicemos las videoconferencias, por tanto, buscaremos alguna solución como poner un comentario por el chat previamente para hablar.
- El alumnado se bloqueará en la ejecución de la tarea y, al no poder preguntar en el mismo instante, su interés bajará considerablemente. Por tanto, deberemos dejar claro nuestra disponibilidad para sus dudas.
- El alumnado deberá estar atento al *email*, ya que habrá una retroalimentación cada vez que realicen una tarea para formular cualquier duda en las reuniones.

9. INTERDISCIPLINARIEDAD

La limitación de contenidos y recursos al realizar la Unidad a distancia hace que el nivel de interdisciplinarietà baje. De este modo, se trabajarán los siguientes contenidos de otros ámbitos:

- Matemáticas: conceptos de *trayectoria, distancias, precisión, distribución espacial...*
- Lengua Castellana: además de la expresión y comprensión oral, los cambios hacen que la expresión y comprensión escrita tome más valor.
- Ciencias Sociales: fomentando valores como el *respeto* o *el trabajo en equipo*.
- Tecnología de la Información y Comunicación: se hace presente el manejo de recursos *online* como la aplicación *Teams* o el uso del *email*.

10. ANEXOS

A continuación, se mostrará la lista de anexos que he recogido en esta adaptación:

- **ANEXO I:** Autoevaluación
- **ANEXO II:** Evaluación
- **ANEXO III:** Tríptico 1
- **ANEXO IV:** Tríptico 2
- **ANEXO V:** Tríptico 3
- **ANEXO VI:** Tríptico 4

TAREAS	Tríptico 1	Tríptico 2	Tríptico 3	Tríptico 4
Presentación de los contenidos				
Adecuación de los contenidos				
Secuenciación de las actividades				

A DISTANCIA	Disponibilidad fuera de las reuniones	Reunión introductoria	Reuniones aclaratorias
Facilidad de conexión e intercambio de ideas <i>(Teams, email...)</i>			
Control de la sesión			
Gestión del tiempo			
Organización de los temas			

ANEXO I: Autoevaluación

INDICADORES	ACTITUDINAL (25%)	CONCEPTUAL (50%)		PROCEDIMENTAL (25%)
EVALUACIÓN: PELOTA INVASORA Se valorará de 1 a 5 los diferentes Ítems. Siendo 1 <i>muy mal</i> y 5 <i>muy bien</i> .	Desarrolla actitudes críticas basadas en el respeto y la aceptación de otras opiniones y planes de estrategias, ofreciendo diálogo en la resolución de problemas.	Utiliza el vocabulario específico de <i>Pelota Invasora</i>	Interpreta adecuadamente los roles de los diferentes jugadores: bloqueador, ayudante, comodín...	Diseña estrategias y planes utilizando diferentes elementos tácticos para lograr los principios tácticos propuestos.
Claudia A. /20				
Lucia B. /20				
Laia B. /20				
Estibaliz C. /20				
Sara dH. /20				
Vera G. /20				
Carolina G. /0				
Álvaro G. /20				
Noah M. /20				
Samuel V. /20				
MEDIA ARITMÉTICA ¿Qué hay que mejorar?				

ANEXO II: Evaluación

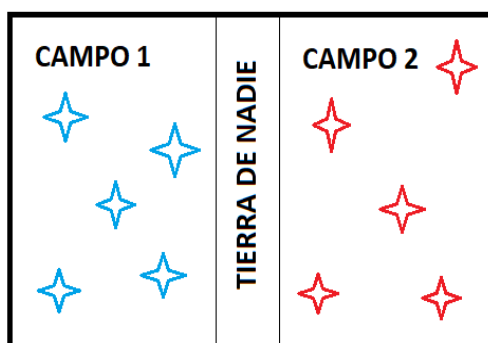
El juego de la *Pelota Invasora* es un juego de cancha dividida. Consiste en que el balón bote en el campo del equipo contrario para hacer punto. Para ello, les separa una zona que es *tierra de nadie* para que no sea tan fácil hacer punto. Podrán lanzar el balón como ellos quieran: *globo*, *picado*, *saltando*... con la única premisa de no salirse del campo cuando se hace. Eso sí, si el otro equipo coge el balón sin que este bote, tendrá la oportunidad de lanzar el balón rápidamente (*tiro directo*) sin tener que hacer *jugada*, ya que, en un principio, deben dar un mínimo de tres pases antes de lanzarlo y un máximo de cinco (*tiro indirecto*). Los *sets* pueden ser a siete, diez y quince puntos, habiendo uno o tres *sets* por partido. En un partido normal juegan 5vs5 en un campo regular.

El *modo intruso** consiste en que, un componente del equipo contrario se mete en el campo ajeno (a elección del equipo). De este modo, el grupo tiene dos opciones:

- Como antes, conseguir un punto haciendo que el balón bote en el campo contrario.
- Haciendo que el balón llegue al intruso sin que este haya sido interceptado por nadie antes. Si lo consiguieran, la acción vale dos puntos.

Debemos pensar que, si un componente está en el campo contrario, el equipo tiene un jugador menos para defender. Este modo nos abre más posibilidades, ya que puede ser una mera distracción, o puede realizar acciones para que sea más fácil hacer punto por parte de su equipo. (De todos modos, este modo no lo realizaremos *online*)

*Tendremos en cuenta que, cuando se habla de *campo horizontal*, me refiero a que nuestro campo es más ancho que largo. Cuando hablamos de *campo vertical*, nuestro campo es más largo que ancho y, por último, cuando hablo de un *campo regular*, nos remitimos a que nuestro campo es un cuadrado. Las dimensiones de los campos se acomodarán asimismo al número de personas que jueguen.



* Campo formal de *Pelota Invasora*

- Atacantes: en azul
- Defensores: en rojo
- Movimientos de jugador: línea recta →
- Movimientos de pelota: línea de rayas - - - - ->

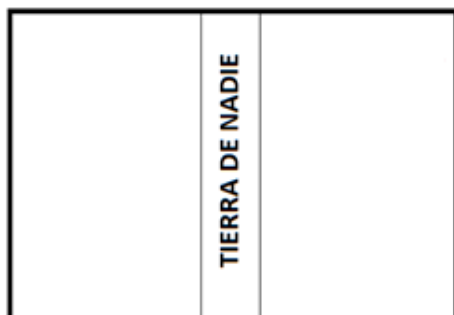
ANEXO III: Tríptico 1

Nombre:

TAREA 1: Introducción

1. Si el juego consiste en lanzar el balón para que bote en el campo contrario...

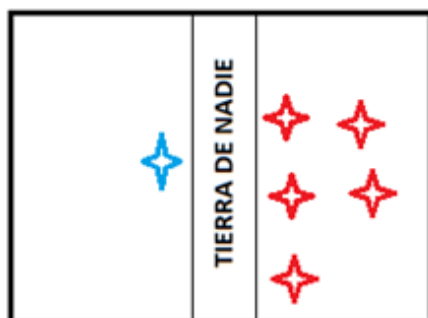
¿Cómo te colocarías en defensa? Diseña y explica, al menos, una defensa:



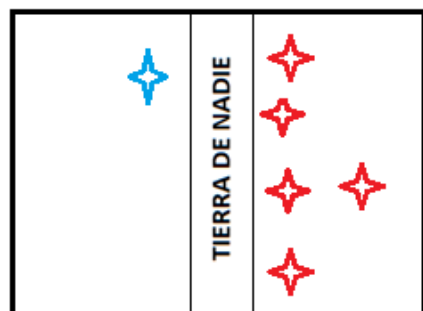
2. Si estuvieras en el equipo que va a lanzar el balón al campo contrario...

¿Dónde lanzarías en cada situación? ¿Cómo (fuerte, bombeado, picado...)? ¿Por qué?

Dibuja la trayectoria del móvil (- - ->) en cada campo si la X fuera el jugador que lanza.



1.



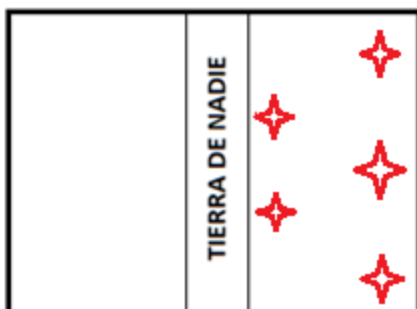
2.

ANEXO III: Tríptico 1

Nombre:

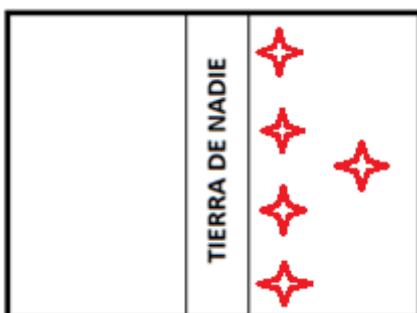
REFLEXIÓN I: Introducción

1. Olvida la defensa que has diseñado en la hoja anterior. Valora si las siguientes defensas son buenas o malas. Intenta buscar las **ventajas** o, por el contrario, las **debilidades**, que tendrían las siguientes defensas que ahora te voy a mostrar:



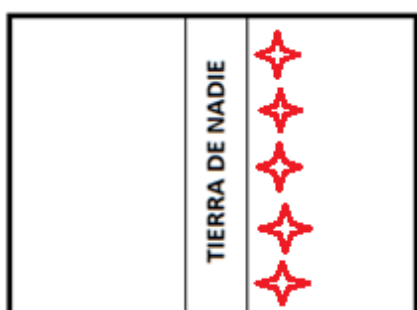
Buena

Mala



Buena

Mala



Buena

Mala

2. ¿En los juegos de equipo, y en concreto en la *Pelota Invasora*, es más importante tener la habilidad de lanzar el balón o, por el contrario, trabajar el equipo? ¿Porqué?

¿Lanzarías el balón rápidamente “sin pensar” o diseñarías una estrategia de equipo? ¿Por qué?

ANEXO III: Tríptico 1

DEFENSA

Como ya hemos visto, podemos colocarnos de distintas formas en defensa: 3 – 2, 4 – 1, 2 – 3, incluso podríamos 2 – 2 – 2. A la posición que adopta la defensa la llamamos **distribución espacial**. Podríamos decir que los jugadores que están más cerca de la línea son los **bloqueadores (BI)** y los que están atrás los **ayudantes (A)**.

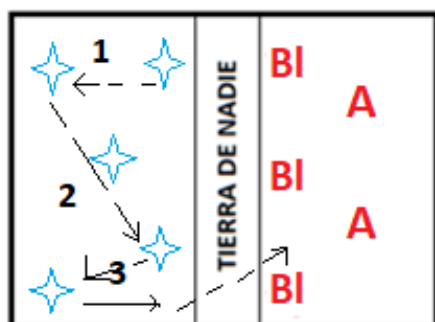
Así pues, el principal objetivo de la defensa es *neutralizar espacios para que el oponente no puntúe*. Para esto, la defensa se tendrá que colocar y mover de una determinada manera, ya que si, por ejemplo, se colocan muchos en la línea de defensa, tendrán que recular ante un *globo*.

ATAQUE

Por el contrario, el equipo que quiere hacer el punto pretende *generar espacios a través del movimiento del móvil para hacer punto*. Debido a que, en general, debemos realizar una jugada, cada uno de los integrantes tendrá un rol dentro del grupo: uno pasará a otro, otro intentará despistar, otro parecerá que va a tirar, otro tirará...

Sabiendo ya que debemos lanzar donde hay más espacio, el equipo atacante deberá mover la pelota con tal incertidumbre que el equipo contrario se vea obligado a mover su defensa, y así, descolocarles.

Como resumen, tenemos que acomodarnos a que tenemos que hacer MÍNIMO tres pases. El *tiro directo* (explicado en el tríptico uno) lo dejaremos a un lado, ya que es una acción que sirve más en la práctica. Por tanto, intentad ser claros cuando diseñáis un ataque.



*Ejemplo de ataque

Acordaros de los *formalismos* explicados en el tríptico 1.

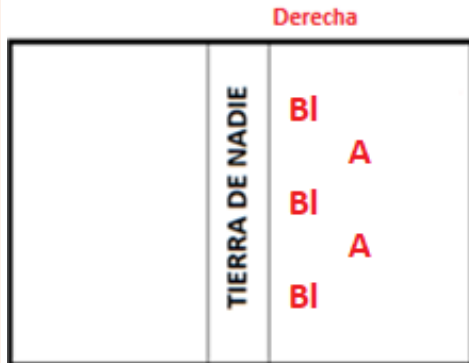
**¡El balón se mueve,
pero los jugadores también pueden!**

ANEXO IV: Tríptico 2

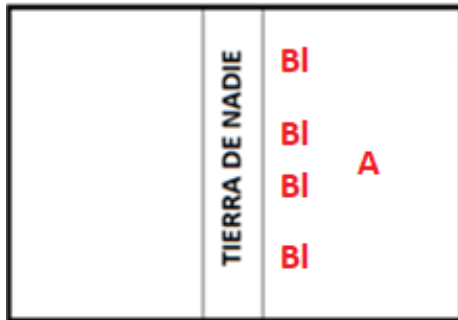
Nombre:

TAREA 2: roles y movimientos

1. Diseña y explica una estrategia de ataque para cada situación:



Para que el equipo rival deje un hueco a la derecha:



Para que el equipo rival deje un hueco en el medio:

2. Rodea la correcta. Puede que haya dos opciones correctas. Explícalas:

Si el equipo contrario defiende con mucha gente en la línea...

- a) Será más difícil crear un hueco en la parte de adelante.
- b) Será más fácil crear un hueco. A más gente, más posibilidad de hueco.
- c) Da igual. Si hay gente delante, buscaré una opción de ataque diferente.

Explica: _____

Si el equipo contrario ha optado por realizar un *globo* es porque...

- a) Había mucha gente detrás.
- b) Mi defensa estaba adelantada.
- c) Había más gente delante que detrás, por tanto, había más posibilidades de punto.

Explica: _____

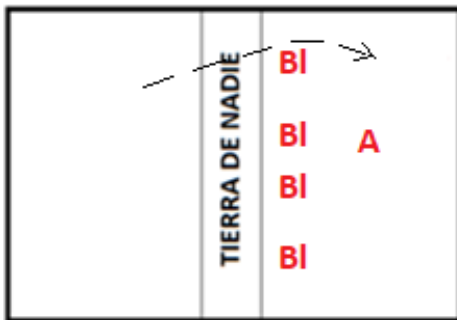
ANEXO IV: Tríptico 2

Nombre:

REFLEXIÓN 2: roles y movimientos

1. ¿El ataque dependerá de cómo esté posicionada la defensa rival? ¿O, por el contrario, con un ataque bien hecho se hará punto independientemente de la defensa?

2. Cuando defiendes como se muestra en la imagen, ¿quién debería intentar interceptar el balón si utilizan un globo? ¿Por qué?



3. Ahora que has diseñado alguna estrategia de ataque en la hoja anterior... ¿qué roles ves en el equipo que ataca? Por ejemplo: persona que lanza

4. Cuando se realiza un punto... ¿piensas que es por azar? En caso de que no, explica por qué crees que se ha hecho el punto.

ANEXO IV: Tríptico 2

Ya hemos descubierto que hay **distintos roles**, dependiendo de si el equipo está atacando o el equipo está defendiendo:

ATAQUE	DEFENSA
<p>Lanzador (L): persona que envía el balón al campo contrario.</p> <p>Base (B): quien recibe y envía el balón a otro compañero.</p> <p>Comodín (C): quien se desplaza para despistar y envía el balón a uno de su equipo.</p> <p>Pantalla (P): persona que intenta tapar la jugada (y trayectoria del balón) para ocultarlo al equipo contrario.</p>	<p>Bloqueador (Bl): defensa en 1ª línea</p> <p>Ayudante (A): defensa en 2ª o 3ª línea</p>

Estos roles se asignan dependiendo de la función y movimientos que realizan en el campo. En esta ocasión, pondremos nuestro foco en qué **movimientos** pueden ser satisfactorios para lograr que nuestra estrategia, tanto de defensa, como de ataque, sea buena. De este modo, los movimientos (o el no haber movimientos) hacen que nuestras jugadas sean de una determinada manera:

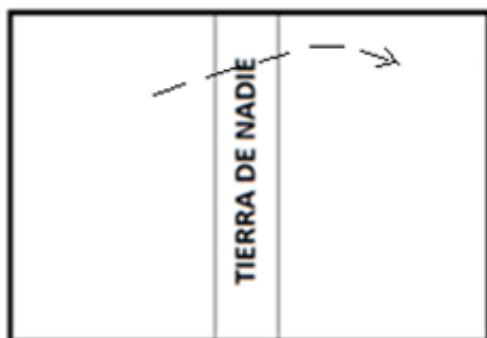
ATAQUE	DEFENSA
<p>Ataque posicional: se realizará una jugada sin que los jugadores se muevan de su sitio, moviendo así solamente el balón.</p> <p>Ataque dinámico: es una jugada donde, además del balón, los jugadores también se mueven e intercambian posiciones.</p>	<p>Defensa posicional: la primera línea (bloqueadores), se mantienen firmes en su posición, dejando a la línea de atrás más libre (ayudantes).</p> <p>Defensa mixta: la primera línea puede convertirse en ayudantes, ya que pueden realizar un movimiento hacia atrás para ayudar a la segunda línea.</p>

Utilizarás estos conceptos para desarrollar las siguientes tareas.

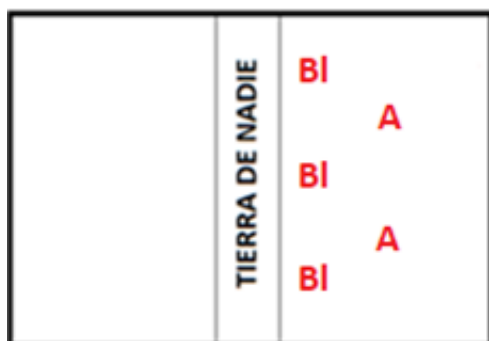
Nombre:

TAREA 3: roles y movimientos

1. Diseña una **defensa mixta** y dibuja qué movimientos realizarían los jugadores frente a un globo en el lado derecho. Recuerda la definición de defensa mixta y explica quién intenta interceptar el balón y porqué. Utiliza la nomenclatura idónea.



2. Diseña un **ataque dinámico** en el que estén todos roles posibles (Lanzador, base comodín y pantalla). Deberás usar la nomenclatura adecuada y explicar por qué se realiza cada movimiento.



3. Une cada definición con el concepto que crees adecuado:

Permuta	Uno del equipo intenta tapar la jugada ocultando la trayectoria del balón.
Pantalla	Una persona inicia una carrera para, en un principio, lanzar el balón. Pero al final pasa al balón a otro compañero.
Finta	Pasar el balón a un compañero y le rodeamos para crear incertidumbre.

ANEXO V: Tríptico 3

Nombre:

REFLEXIÓN 3: roles y movimientos

1. Compara un ataque posicional frente a un ataque dinámico.

- ¿Cuál es mejor para ti? _____
- ¿Qué ventajas ves del que has escogido frente al otro?

2. Compara una defensa posicional frente a una defensa mixta.

- ¿Cuál es mejor para ti? _____
- ¿Qué ventajas ves de la que has escogido frente a la otra?

3. Intenta diseñar una estrategia en la que la clave de la jugada sea el movimiento que se muestra:

PERMUTA

PANTALLA

FINTA

	TIERRA DE NADIE	BI	A
		BI	A
		BI	A

	TIERRA DE NADIE	BI	A
		BI	A
		BI	A

	TIERRA DE NADIE	BI	A
		BI	A
		BI	A

ANEXO V: Tríptico 3

Llegado a este punto, supuestamente ya hemos tenido que comprender los siguientes conceptos:

- Roles
- Función asociada a los roles
- Movimientos que puede realizar cada jugador
- Tipos de defensa y ataque

De modo que, dependiendo de en qué situaciones nos encontremos, utilizaremos esos contenidos para realizar nuestra estrategia. Es decir, si una defensa está colocada de una manera determinada, sabremos qué ataque utilizar.

Podemos concretar más, por ejemplo:

“Ante una defensa en la que están colocados 3 – 2 será más fácil hacer punto en la 1ª línea, ya que un tiro bombeado será difícil que impacte en la segunda línea. En consecuencia, deberemos intentar generar un espacio entre los 3 jugadores que están en la 1ª línea.”

Esta explicación la ha hecho el maestro, pero después del desarrollo de esta Unidad Didáctica, tú también eres capaz de hacerlo.

Acuérdate de los **principios tácticos**, que son el primer objetivo:

- Generar espacios a través del movimiento del móvil
- Neutralizar espacios para que el oponente no puntúe

Acordarse también de:

Elementos tácticos: son los recursos que se utilizan para conseguir el objetivo (distribución del equipo, roles, jugadas ensayadas...).

Nombre:

TAREA 4: conclusiones

1. Diseña tu estrategia de ataque más idónea ante una defensa 3 – 2. Deberás explicar la razón de cada movimiento. Dibuja tanto tu ataque, como la defensa. Usa la nomenclatura.



2. Diseña tu estrategia de defensa más idónea. Deberás explicar qué movimientos harían dependiendo de varios tipos de lanzamiento. Es decir, que harían ante un lanzamiento en 1ª línea, en 2ª línea, bombeado, fuerte...



*Puedes utilizar otra hoja para diseñar más estrategias si en esos dos campos no te caben todas las posibilidades.

ANEXO VI: Tríptico 4

Nombre:

REFLEXIÓN 4: conclusiones

1. Según los dos principios tácticos que conoces, haz una lista en la que dejes claro sus **criterios de realización**: *Son las acciones que realizas para conseguir (o evitar en caso de la defensa) hacer el punto.* (Añado ejemplos)

- Generar espacios a través del movimiento del móvil
 - La velocidad del balón hace que sea más difícil defender
 - Tener diferentes opciones de pase confunde al rival
 - .
 - .
 - .
 - .
 - .
 - .
- Neutralizar espacios para que el oponente no puntúe
 - Coordinarme con mis compañeros, es decir, hablando quien va a los espacios.
 - No perder el balón de vista
 - .
 - .
 - .
 - .
 - .

2. Reflexiona:

- ¿Sería más fácil hacer punto sin hacer una jugada entre el equipo? ¿Porqué?

- ¿Consideras que hacer punto es cuestión de suerte? ¿Porqué?

ANEXO VI: Tríptico 4



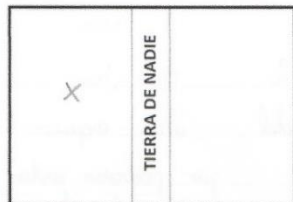
ALUMNA A

Nombre: *Claudia*

TAREA 1: Introducción

1. Si el juego consiste en lanzar el balón para que bote en el campo contrario...

¿Cómo te colocarías en defensa? Diseña y explica, al menos, una defensa:



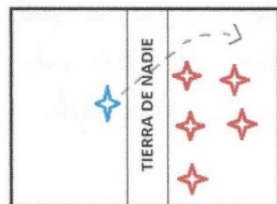
Yo me situaría en el centro, así llego a todas las esquinas. Porque si te situas en una esquina no te dará tiempo a llegar a otra.

¡ Pretendía que diseñaras una defensa con 5 jugadores. An así, buena reflexión.

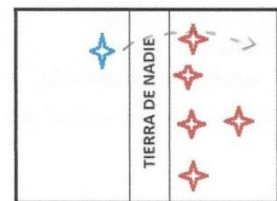
2. Si estuvieras en el equipo que va a lanzar el balón al campo contrario...

¿Dónde lanzarías en cada situación? ¿Cómo (fuerte, bombeado, picado...)? ¿Por qué?

Dibuja la trayectoria del móvil (- - ->) en cada campo si la X fuera el jugador que lanza.



1 Le tiraría fuerte para que llegue a atrás sin que la pases.



2 Le tiraría bombeado para que el jugador no la coja.

Coherente con las espacios que hay

Tendría que explicar mejor. Más guías.

Situación real los guías.

ALUMNA B

Nombre: *Sara*

TAREA 1: Introducción

1. Si el juego consiste en lanzar el balón para que bote en el campo contrario...

¿Cómo te colocarías en defensa? Diseña y explica, al menos, una defensa:



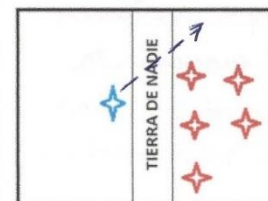
Porque desde esta perspectiva tengo más facilidad de movimiento hacia todas las partes del campo.

¡ Pretendía que diseñaras una defensa con 5 jugadores. An así, buena reflexión.

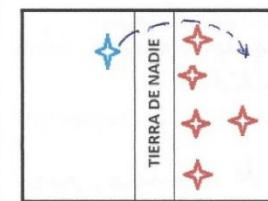
2. Si estuvieras en el equipo que va a lanzar el balón al campo contrario...

¿Dónde lanzarías en cada situación? ¿Cómo (fuerte, bombeado, picado...)? ¿Por qué?

Dibuja la trayectoria del móvil (- - ->) en cada campo si la X fuera el jugador que lanza.



1 si estuviera delante en el centro, tiraré hacia la izquierda porque hay más sitio. (Tiraría en picado)



2 lanzaría bombeado, para sobrepasar la barrera de los cuatro jugadores, hacia la izquierda.

Buen pensado

Tendría que explicar mejor. Más guías.

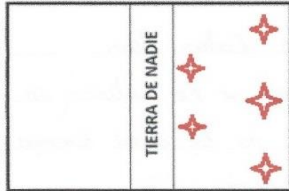
Situación real los guías.

ALUMNA A

Nombre: Claudia

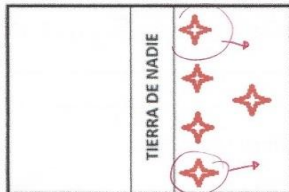
REFLEXIÓN I: Introducción

1. Olvida la defensa que has diseñado en la hoja anterior. Valora si las siguientes defensas son buenas o malas. Intenta buscar las **ventajas** o, por el contrario, las **debilidades**, que tendrían las siguientes defensas que ahora te voy a mostrar:



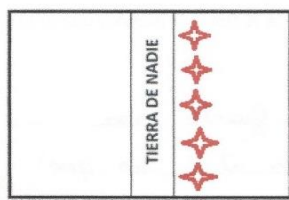
Buena Mala
 Que ocupan la mayor parte del campo. Que hay unas esquinas que podrían estar más protegidas. ✓✓

Interesante



Buena Mala
 Que en la parte delantera no caerá ningún balón. Que solo hay una persona atrás y no va a poder coger los balones. ✓

¿Aguar pueden ir los de delante?



Buena Mala
 Que en la parte delantera no hay ningún hueco. Que la parte de atrás está desprotegida. ✓

2. ¿En los juegos de equipo, y en concreto en la *Pelota Invasora*, es más importante tener la habilidad de lanzar el balón o, por el contrario, trabajar el equipo? ¿Porqué?
 Trabajar en equipo, para ponerse de acuerdo en las defensas y en los tiros. Y se pueden ayudar mutuamente. **Buena idea!**
 ¿Lanzarías el balón rápidamente "sin pensar" o diseñarías una estrategia de equipo? ¿Por qué?

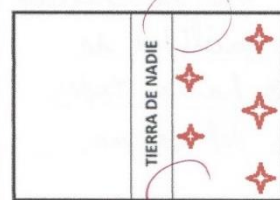
Diseñaría una estrategia de equipo.
 Porque tienen más posibilidades de ganar, porque cada uno hace una cosa y cada uno se centra en lo suyo. ✓

ALUMNA B

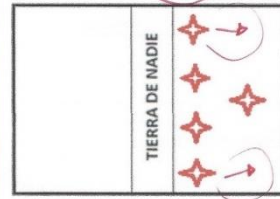
Nombre: Sara

REFLEXIÓN I: Introducción

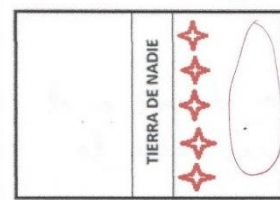
1. Olvida la defensa que has diseñado en la hoja anterior. Valora si las siguientes defensas son buenas o malas. Intenta buscar las **ventajas** o, por el contrario, las **debilidades**, que tendrían las siguientes defensas que ahora te voy a mostrar:



Buena Mala
 Es buena, porque tienen facilidad de movimiento. ¿Qué preces de las esquinas de la parte delantera?



Buena Mala
 Es mala, porque una persona no puede cubrir toda la zona trasera. Pueden ir los de delante.



Buena Mala
 Es mala, porque no tienen facilidad de movimiento. La parte delantera está bien cubierta, pero con un tiro hundado...

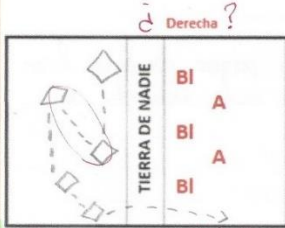
2. ¿En los juegos de equipo, y en concreto en la *Pelota Invasora*, es más importante tener la habilidad de lanzar el balón o, por el contrario, trabajar el equipo? ¿Porqué?
 Es más importante trabajar en equipo, porque si no cooperamos no sale bien la partida.

¿Lanzarías el balón rápidamente "sin pensar" o diseñarías una estrategia de equipo? ¿Por qué?
 Es mejor diseñar una estrategia de equipo, para poder confundir a los rivales. Esa es la idea de estrategia. ✓

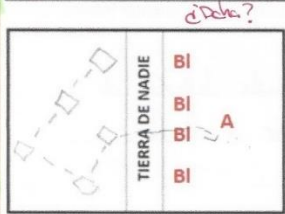
Nombre: Claudia

TAREA 2: roles y movimientos

1. Diseña y explica una estrategia de ataque para cada situación:



Para que el equipo rival deje un hueco a la derecha:
 Si el balón empieza a ir hacia la derecha y luego retrocede los defensores se harán un lío y dejan hueco a la derecha.



Para que el equipo rival deje un hueco en el medio:
 Si el balón va hacia atrás los defensores van hacia delante porque piensan que balón no llega con mucha fuerza. Y luego el balón se adelanta y a los defensores no les da tiempo a retroceder.

2. Rodea la correcta. Puede que haya dos opciones correctas. Explícalas:

Si el equipo contrario defiende con mucha gente en la línea...

- (a) Será más difícil crear un hueco en la parte de adelante.
- (b) Será más fácil crear un hueco. A más gente, más posibilidad de hueco.
- (c) Da igual. Si hay gente delante, buscaré una opción de ataque diferente.

Explica: Si toda la gente está en un mismo sitio en línea y tú tienes pensado tirar ahí. Evitar que busquen otra opción.

Si el equipo contrario ha optado por realizar un globo es porque...

- a) Había mucha gente detrás.
- (b) Mi defensa estaba adelantada. ← *Esta opción también es válida.*
- (c) Había más gente delante que detrás, por tanto, había más posibilidades de punto.

Explica: Porque si la gente está delante y atrás solo hay una el equipo contrario irá a tirar la pelota hacia atrás.

tendrá más posibilidades porque hay más hueco.

Sería interesante averiguarlo para observar y modificar detalles.

Se hace abstracto.

Ejercicio bien planteado. Hace pensar en la situación real.

Interesante

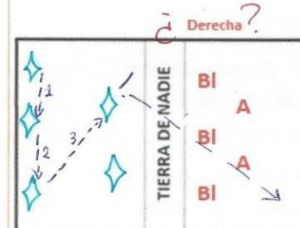
Buena estrategia!

Buena idea

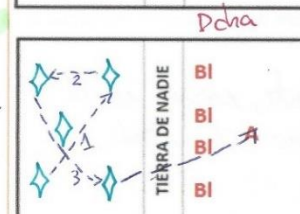
Nombre: Sora

TAREA 2: roles y movimientos

1. Diseña y explica una estrategia de ataque para cada situación:



Para que el equipo rival deje un hueco a la derecha:
 Lo último persona que tiene el balón, hace un pequeño impulso hacia la izquierda para despistar y tira el balón hacia la derecha. Estaría bien pensarlo en práctica para ver que funciona.



Para que el equipo rival deje un hueco en el medio:
 Haga esto pase de balón, para que se despiste el jugador del medio.

2. Rodea la correcta. Puede que haya dos opciones correctas. Explícalas:

Si el equipo contrario defiende con mucha gente en la línea...

- (a) Será más difícil crear un hueco en la parte de adelante.
- (b) Será más fácil crear un hueco. A más gente, más posibilidad de hueco.
- (c) Da igual. Si hay gente delante, buscaré una opción de ataque diferente.

Explica: Hay que crear una estrategia, para que la defensa se mueva.

Si el equipo contrario ha optado por realizar un globo es porque...

- a) Había mucha gente detrás.
- (b) Mi defensa estaba adelantada. *da c) también es posible.*
- (c) Había más gente delante que detrás, por tanto, había más posibilidades de punto.

Explica: Lanzo un globo, para superar la defensa que está adelantada.

Sería interesante averiguarlo para observar y modificar detalles.

Se hace abstracto.

Ejercicio bien planteado. Hace pensar en la situación real.

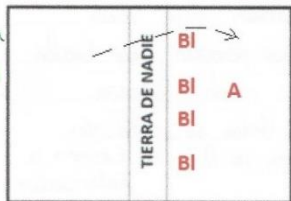
ALUMNA A

Nombre: Claudia REFLEXIÓN 2: roles y movimientos

1. ¿El ataque dependerá de cómo esté posicionada la defensa rival? ¿O, por el contrario, con un ataque bien hecho se hará punto independientemente de la defensa?

Yo creo que es depende la defensa porque por muy bien este hecho el ataque si esa zona esta ocupada no pueden tirar la pelota ahí. Aunque también puedes hacer que el equipo contrario se mueva a donde tú quieras.

2. Cuando defiendes como se muestra en la imagen, ¿quién debería intentar interceptar el balón si utilizan un globo? ¿Por qué?



El que está delante de donde cae el balón. Si tiene que ir hacia detrás igual tarda.

3. Ahora que has diseñado alguna estrategia de ataque en la hoja anterior... ¿qué roles ves en el equipo que ataca? Por ejemplo: persona que lanza

persona que inicia, persona cumple, persona que distrae, persona de ayuda y persona que lanza.

4. Cuando se realiza un punto... ¿piensas que es por azar? En caso de que no, explica por qué crees que se ha hecho el punto.

No, los puntos solo cuentan cuando la pelota cae en el equipo rival.

¡Yo me refería a eso.

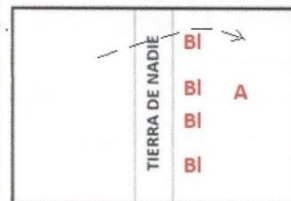
ALUMNA B

Nombre: Sara REFLEXIÓN 2: roles y movimientos

1. ¿El ataque dependerá de cómo esté posicionada la defensa rival? ¿O, por el contrario, con un ataque bien hecho se hará punto independientemente de la defensa?

El ataque dependerá de cómo esté posicionada la defensa rival. Porque la estrategia será distinta. También puedes hacer que el equipo contrario se mueva a donde tú quieras.

2. Cuando defiendes como se muestra en la imagen, ¿quién debería intentar interceptar el balón si utilizan un globo? ¿Por qué?



El ayudante, porque es la persona que está atrás. Nota: si el BI tiene que ir hacia detrás posiblemente tarde más.

3. Ahora que has diseñado alguna estrategia de ataque en la hoja anterior... ¿qué roles ves en el equipo que ataca? Por ejemplo: persona que lanza

La persona que lanza es rápida y ágil. ¿Cuál más?

4. Cuando se realiza un punto... ¿piensas que es por azar? En caso de que no, explica por qué crees que se ha hecho el punto.

No creo que sea al azar, sino porque he utilizado una estrategia.

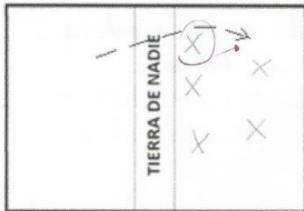
ALUMNA A

Nombre: Claudia

TAREA 3: roles y movimientos

Situación real loscaada. Igual habría que proponer más ejercicios así. ✓

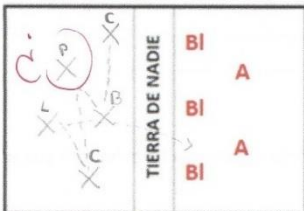
1. Diseña una **defensa mixta** y dibuja qué movimientos realizarían los jugadores frente a un globo en el lado derecho. Recuerda la definición de defensa mixta y explica quién intenta interceptar el balón y porqué. Utiliza la nomenclatura idónea. → BI - A



En este caso el balón caerá en una esquina desprotegida pero para que no suceda hacen defensa mixta, para que la persona de delante pueda cogerla.

También podría ir al de atrás. ¿No crees?

2. Diseña un **ataque dinámico** en el que estén todos roles posibles (Lanzador, base comodín y pantalla). Deberás usar la nomenclatura adecuada y explicar por qué se realiza cada movimiento.



El primer comodín se desplaza hacia delante y se le para a la base, esta se va hacia atrás para distraer y se la para a pantalla y para rápidamente alzar se lo para al segundo comodín y este se lo para al lanzador.

3. Une cada definición con el concepto que crees adecuado:

Permuta	Uno del equipo intenta tapar la jugada ocultando la trayectoria del balón.
Pantalla	Una persona inicia una carrera para, en un principio, lanzar el balón. Pero al final pasa al balón a otro compañero.
Finta	Pasar el balón a un compañero y le rodeamos para crear incertidumbre.

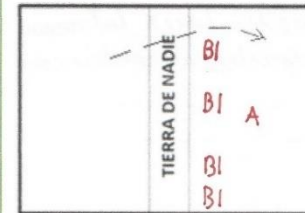
ALUMNA B

Nombre: Sara

TAREA 3: roles y movimientos

Situación real lograda. Proponer más ejercicios así. ✓

1. Diseña una **defensa mixta** y dibuja qué movimientos realizarían los jugadores frente a un globo en el lado derecho. Recuerda la definición de defensa mixta y explica quién intenta interceptar el balón y porqué. Utiliza la nomenclatura idónea.

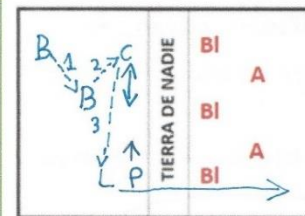


El primer bloqueador, retrocede para interceptar el balón.

Porque tiene mejor visión que el ayudante!

¡Interesante! Pero si tiene que retroceder igual tarda más que A.

2. Diseña un **ataque dinámico** en el que estén todos roles posibles (Lanzador, base comodín y pantalla). Deberás usar la nomenclatura adecuada y explicar por qué se realiza cada movimiento.



Empiezo con el balón el base, luego se lo para a otra base, después al comodín y por último al lanzador. Lo pantalla se desplaza pero que no le den y el lanzador tira fuerte. ¡Correcto!

3. Une cada definición con el concepto que crees adecuado:

Permuta	Uno del equipo intenta tapar la jugada ocultando la trayectoria del balón.
Pantalla	Una persona inicia una carrera para, en un principio, lanzar el balón. Pero al final pasa al balón a otro compañero.
Finta	Pasar el balón a un compañero y le rodeamos para crear incertidumbre.

ALUMNA A

Nombre: Claudia REFLEXIÓN 3: roles y movimientos

1. Compara un **ataque posicional** frente a un **ataque dinámico**.

- ¿Cuál es mejor para ti? el ataque posicional
- ¿Qué ventajas ves del que has escogido frente al otro?

Que al estar quietos el balón va más rápido y el ir más rápido el otro equipo se distrae. Puede ser más fácil pasar el balón, pero distraerá más si los jugadores se mueven, no solo el balón.

2. Compara una **defensa posicional** frente a una **defensa mixta**.

- ¿Cuál es mejor para ti? la mixta
- ¿Qué ventajas ves de la que has escogido frente a la otra?

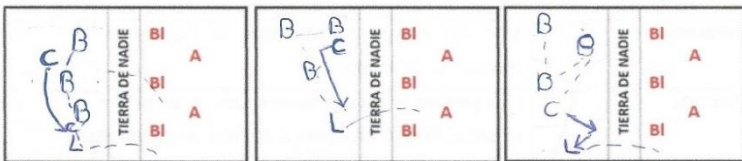
Que al poder moverse si la línea primera ve que la segunda no va a poder la puede ayudar. ¡Buen pensado!

3. Intenta diseñar una estrategia en la que la clave de la jugada sea el movimiento que se muestra:

PERMUTA ✓

PANTALLA P?

FINTA ✓



ALUMNA B

Nombre: Sara REFLEXIÓN 3: roles y movimientos

1. Compara un **ataque posicional** frente a un **ataque dinámico**.

- ¿Cuál es mejor para ti? Ataque dinámico
- ¿Qué ventajas ves del que has escogido frente al otro?

Que en el ataque dinámico, pueden hacer intercambios de posición y también distraer al contrario.
¡Muy bien! ✓

2. Compara una **defensa posicional** frente a una **defensa mixta**.

- ¿Cuál es mejor para ti? Defensa mixta
- ¿Qué ventajas ves de la que has escogido frente a la otra?

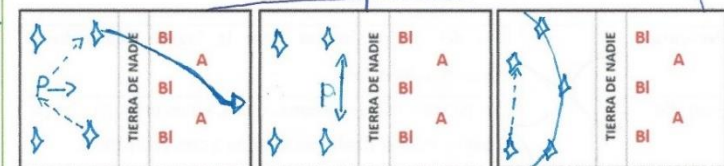
Que en la defensa mixta, se pueden hacer movimientos hacia atrás para ayudar a la segunda línea y así poder llevar mejor la partida. *importante*
¡Buen pensado!

3. Intenta diseñar una estrategia en la que la clave de la jugada sea el movimiento que se muestra:

PERMUTA

PANTALLA

FINTA

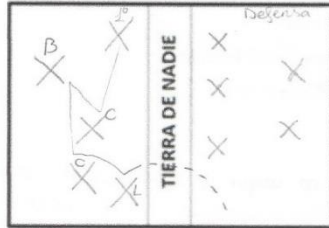


Es posible también que explicaras los con dibujos y después describas los movimientos jugadores.

Nombre: Claudia

TAREA 4: conclusiones

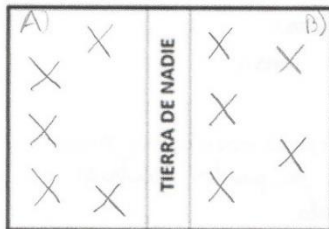
1. Diseña tu estrategia de ataque más idónea ante una defensa 3-2. Deberás explicar la razón de cada movimiento. Dibuja tanto tu ataque, como la defensa. Usa la nomenclatura.



El primer jugador se lo para a el comodín este a la base y rápidamente al otro comodín y este al lanzador y lo tira a una esquina a la que no les de tiempo a llegar.

Si los jugadores no se mueven es difícil hacer su defensa.

2. Diseña tu estrategia de defensa más idónea. Deberás explicar qué movimientos harían dependiendo de varios tipos de lanzamiento. Es decir, que harían ante un lanzamiento en 1ª línea, en 2ª línea, bombeado, fuerte...



En el A se habría hecho uno fuerte por eso todas las jugadoras invaden la parte de atrás. ¿Por qué invaden la parte de atrás?

En el B es un bombeado

por eso hay más personas delante y las de atrás están. ✓
por si acaso es un poco fuerte ese bombeado

*Puedes utilizar otra hoja para diseñar más estrategias si en esos dos campos no te caben todas las posibilidades.

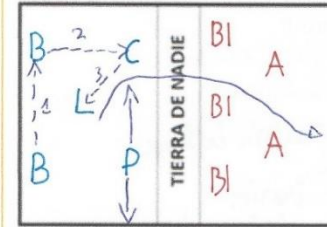
En 1º lugar deberías cubrir la 1ª línea con bloqueadores, ya que es el espacio más cercano para atacar.

Goleo más ejercicio

Nombre: Sara

TAREA 4: conclusiones

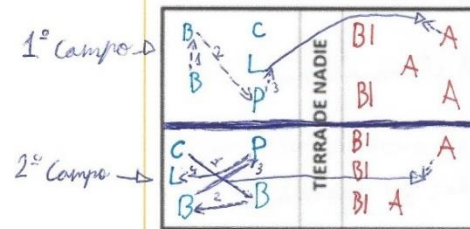
1. Diseña tu estrategia de ataque más idónea ante una defensa 3-2. Deberás explicar la razón de cada movimiento. Dibuja tanto tu ataque, como la defensa. Usa la nomenclatura.



Primero la base tira el balón a otra base después, se le pasa al comodín y a la última persona que es el lanzador, mientras la portalla distrae, el lanzador tira para marcar punto. * por último

¡Me gusta! ¡pero intercalo que esto vaya a espacio

2. Diseña tu estrategia de defensa más idónea. Deberás explicar qué movimientos harían dependiendo de varios tipos de lanzamiento. Es decir, que harían ante un lanzamiento en 1ª línea, en 2ª línea, bombeado, fuerte...



1º Campo = tira en la 1ª línea y bombeado. He creado esta defensa para que la mayor parte del campo esté cubierta. ¡Muy buena!

2º Campo = tira en la 2ª línea y fuerte.

He creado esta defensa para que los bloqueadores intenten no dejar.*

*Puedes utilizar otra hoja para diseñar más estrategias si en esos dos campos no te caben todas las posibilidades.

* pasar el balón, y los ayudantes se mueven entre la 2ª y 3ª línea. ¡Muy buena! ¡Muy importante saber eso!

Nombre:

REFLEXIÓN 4: conclusiones

1. Según los dos principios tácticos que conoces, haz una lista en la que dejes claro sus **criterios de realización**: Son las acciones que realizas para conseguir (o evitar en caso de la defensa) hacer el punto. (Añado ejemplos)

- **Generar espacios** a través del movimiento del móvil
 - La velocidad del balón hace que sea más difícil defender
 - Tener diferentes opciones de pase confunde al rival
 - Pararala muy rápido. ✓
 - Lanzarla en esquinas que no aygan a llegar. *esto genera espacios*
 - Confundir al rival. ✓
 - Pararla varias veces para confundir. ✓
 - Aprovechar cuando alajin rival se distraiga.
 - Tira a las esquinas.
- Neutralizar espacios para que el oponente no puntúe
 - Coordinarme con mis compañeros, es decir, hablando quien va a los espacios.
 - No perder el balón de vista
 - Ocupar la mayor parte. ✓
 - Tener estrategia
 - No distraerse. ✓
 - Controlar centro y esquinas. ✓
 - Cada uno controla su zona. ✓

2. Reflexiona:

- ¿Sería más fácil hacer punto sin hacer una jugada entre el equipo? ¿Porqué?
No, sería más difícil, porque no puedes distraer y no van a apartar la mirada. ✓
- ¿Consideras que hacer punto es cuestión de suerte? ¿Porqué?
No, porque para hacer punto hay que esforzarse, tanto en estrategias como en cómo lanzar el balón.

Nombre: Sara

REFLEXIÓN 4: conclusiones

1. Según los dos principios tácticos que conoces, haz una lista en la que dejes claro sus **criterios de realización**: Son las acciones que realizas para conseguir (o evitar en caso de la defensa) hacer el punto. (Añado ejemplos)

- Generar espacios a través del movimiento del móvil
 - La velocidad del balón hace que sea más difícil defender
 - Tener diferentes opciones de pase confunde al rival
 - La velocidad de los jugadores también influye. ✓ *¡Bien entendido!*
 - Hacer muchos pases de balón. ✓
 - Hacer engaños al equipo contrario. ✓
 - Cambiarte de sitio para recibir y devolver. ✓
 - Tener más de un plan, por si uno sale mal. ✓
 - Que la pantalla se ponga en la 1ª línea, para que no sean los que hacemos. ✓
- Neutralizar espacios para que el oponente no puntúe
 - Coordinarme con mis compañeros, es decir, hablando quien va a los espacios.
 - No perder el balón de vista
 - Estar en movimiento. ✓
 - Estar concentrado. ✓
 - Ayudar a otros líneas. gente de ✓ *¡Bien entendido!*
 - Apoyar al equipo.
 - Estar dispersos por el área. ✓

2. Reflexiona:

- ¿Sería más fácil hacer punto sin hacer una jugada entre el equipo? ¿Porqué?
No, porque para que salga bien hay que coordinar.
- ¿Consideras que hacer punto es cuestión de suerte? ¿Porqué?
No, influye la estrategia del juego. ✓

Bdria plantearlo con otros palabras

ly esos) los mejores en el juego plantearían estos cuestion.