



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

**UNA PROPUESTA DIDÁCTICA SOBRE JUEGO MOTOR REGLADO:
ESTRATEGIAS Y PENSAMIENTO ESTRATÉGICO EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

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

Presentado por SAMUEL GARCÍA PERROTE para optar al Grado de Educación Primaria por
la Universidad de Valladolid.

TUTOR: Nicolás Bores Calle

Palencia, 13 de Junio de 2021

RESUMEN: En el presente trabajo se muestra el desarrollo de una unidad didáctica de juego motor reglado que desarrolla en tema de las estrategias y el pensamiento estratégico. Se intenta, en este documento, describir cómo gracias a las estrategias y a su planificación, los alumnos van pasando de realizar acciones impulsivas a acciones planificadas, cómo se relacionan entre ellos y los consensos que buscan en relación a la normativa durante el juego realizado.

Para poder observar esto, debemos tener en cuenta que primeramente se ha indagado sobre los aspectos a analizar, buscando en diferentes fuentes y publicaciones de distintos autores. Para la realización de este trabajo, hay que tener en cuenta los objetivos principales que se buscaban y su posterior logro.

Podemos ver cómo gracias a la unidad didáctica, los alumnos interiorizan comportamientos gracias a los juegos llevados a cabo. Finalizaré este trabajo con unas conclusiones generales sobre el trabajo elaborado.

PALABRAS CLAVE: Educación Física, Estrategias, Juego motor reglado, Pensamiento estratégico.

ABSTRACT: The present work presents the development of a didactic unit based on strategies and strategic thinking. An attempt is made, in this document, to describe how, thanks to the strategies and their planning, the students go from carrying out impulsive actions to planned actions, how they relate to each other and the consensus they seek in relation to the regulations during the game played.

In order to observe this, we must bear in mind that the aspects to be analyzed have been investigated first, searching in different sources and publications by different authors. To carry out this work, it is necessary to take into account the main objectives that were sought and their subsequent achievement.

We can see how, thanks to the didactic unit, the students internalize behaviors thanks to the games carried out. I will end this work with some general conclusions about the work done.

KEYWORDS: Physical Education, Strategies, Regulated Motor Play, Strategic Thinking.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	3
2. OBJETIVOS.....	5
3. JUSTIFICACIÓN.....	6
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	11
4.1 APROXIMACIÓN AL CONCEPTO DE JUEGO MOTOR.....	11
4.2 DIMENSIONES DEL JUEGO MOTOR REGLADO	15
4.3 LAS LÓGICAS EN EL JUEGO MOTOR REGLADO	19
4.4 VALOR EDUCATIVO DE LAS ESTRATEGIAS EN EL JUEGO.....	20
4.5 EL PENSAMIENTO ESTRATÉGICO EN EL JUEGO	23
5. EXPOSICIÓN DE RESULTADOS	25
5.1 INTRODUCCIÓN	25
5.2 EL PASO DE ACCIONES IMPULSIVAS A ACCIONES PLANIFICADAS ...	26
5.3 LA PRESENCIA DE LAS ESTRATEGIAS.....	28
5.4 RELACIONES ENTRE EL ALUMNADO.....	32
5.5 NORMATIVA EN EL JUEGO	33
5.6 EL PENSAMIENTO ESTRATÉGICO DEL ALUMNADO	35
5.7 ACTUACIONES DEL MAESTRO	38
6. CONSIDERACIONES FINALES	41
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	43
8. ANEXOS	46
8.1 UNIDAD DIDÁCTICA “CONOCEMOS, PLANIFICAMOS Y PONEMOS EN PRÁCTICA ESTRATEGIAS EN LOS JUEGOS	46
8.2 DESARROLLO Y ANÁLISIS DE LOS PLANES DE LECCIÓN EN LAS DISTINTAS LOCALIDADES	53

1. INTRODUCCIÓN

En este trabajo intento describir cómo están presentes e influyen diferentes indicadores en las estrategias en el juego. Al trabajar las estrategias en el juego surgen muchas anomalías no esperadas por el profesorado y que son objeto de análisis por parte del mismo. En el desarrollo del juego vemos cómo las acciones que vendrían orientadas por la lógica interna del juego (Parlebás, 2001) son frecuentemente modificadas por otras lógicas que intervienen en el propio juego.

Las estrategias nos proporcionan multitud de posibilidades en el juego a través de las cuales el alumnado adquiere valores didácticos y educativos. Para García (2005) “los juegos brindan escenarios únicos para el desarrollo de acuerdos, planificaciones y decisiones tanto de forma individual como consensuada” (p. 832).

El pensamiento estratégico ayuda al alumnado a solucionar, de la mejor manera posible, situaciones que se presentan en el mismo momento, por lo que entendemos que es un aspecto vital para la vida cotidiana, ya que continuamente se nos presentan situaciones que debemos resolver instantáneamente, y que también influye en la cultura ya que los alumnos al jugar, asimilan la cultura a la que pertenecen.

Este documento se enmarca en un trabajo desarrollado en un colegio rural agrupado para observar las posibilidades y dificultades del desarrollo de lecciones de estrategias en el juego en la educación física escolar.

El objetivo de este trabajo es analizar diferentes indicadores, algunos de ellos centrados en el paso de acciones impulsivas a acciones planificadas y otros de ellos centrados en aspectos como la presencia de las estrategias en el juego o el pensamiento estratégico de los alumnos en función de su edad, tanto en educación primaria como en educación infantil.

He tratado de que en este documento se pudieran observar algunos detalles sobre los indicadores anteriormente mencionados con el fin de reflexionar sobre dichos detalles, además de reflexionar sobre mi actuación como maestro. Así pues, podemos observar unos objetivos iniciales, seguidos de justificación y una investigación sobre los aspectos a destacar referidos al tema del trabajo.

A continuación se podrá observar un apartado en el que se realiza una exposición de los resultados de la unidad didáctica.

Por último, podemos observar una serie de apartados que actúan como conclusión del trabajo, siendo las consideraciones finales, las referencias bibliográficas utilizadas para la elaboración del presente documento y los anexos que se mencionan a lo largo de todo el trabajo para corroborar lo que se está leyendo.

2. OBJETIVOS

Los objetivos que me planteo conseguir con este trabajo son los siguientes:

- Planificar y desarrollar una unidad didáctica basada en las estrategias en el juego, centrándome en aspectos como su elaboración, puesta en práctica y posterior análisis.
- Elaborar situaciones en las que todo el alumnado pueda participar, mostrando sus capacidades y reflexiones.
- Analizar una unidad didáctica, haciendo hincapié en los indicadores elegidos y las diferencias que pueden surgir en el alumnado en función de su edad o etapa educativa.
- Realizar una comparativa entre localidades gracias al análisis de los indicadores.

3. JUSTIFICACIÓN

La elección de este trabajo fin de grado viene dada por varias opciones. La primera de ellas es la oportunidad que tenemos como alumnos en prácticas de aprovechar un tiempo valioso de estancia en los centros educativos, con profesionales que llevan muchos años ejerciendo la profesión de maestros y de los cuales podemos aprender innumerable cantidad de conocimientos.

La segunda es el tema que he elegido. Las estrategias, nos proporcionan espacios magníficos para el desarrollo de pactos, planificaciones y decisiones tanto grupal como individualmente (García, 2005). Esto afecta también a las relaciones personales que se producen entre los alumnos ya que se tratará de que el juego sea equilibrado y como señala García (2005) de que sea un juego en el que todo el alumnado tenga oportunidad de participar desarrollando diferentes roles.

Como consecuencia de la situación pandémica del año 2020, no pude conocer todos los aspectos de la asignatura de Juegos y deporte, la cual me pareció muy interesante, por aspectos como conocer el juego motor reglado o la implicación de las estrategias en el juego, temas con los que está relacionado este trabajo.

Debido a esas incipientes ganas de querer conocer más sobre esta asignatura, decidí escoger un tema centrado sobre todo en las estrategias en el juego motor, ya que me parece un tema del que se pueden obtener muy buenos resultados y en el que los alumnos responden de una manera positiva ante su planteamiento.

Considero que uno de los puntos fuertes de este trabajo es el contexto donde se ha desarrollado, ya que pertenece al contexto rural, en concreto a un colegio rural agrupado, en adelante C.R.A. Este fue otro de los motivos para elegir el tema de este trabajo, ya que me pareció muy interesante poder observar cómo la aplicación de una misma unidad didáctica en dos localidades diferentes iba a mostrarme resultados totalmente dispares en los distintos centros, y además en cada centro, poder prestar atención a cómo cada alumno respondía al juego llevado a cabo.

En el desarrollo de la unidad didáctica, los alumnos tienen que trabajar conjuntamente y, de hecho, tienen que tomar posesión de diferentes roles durante el juego, ya que los campos de juego van cambiando a medida que la unidad va avanzando, lo que evita uno

de los aspectos que no queremos que surja en la educación física: el protagonismo de uno o varios alumnos, favoreciendo la participación de todos los alumnos y procurando que se sientan importantes en todas las lecciones.

Otro aspecto importante a la hora de seleccionar este tema, es el interés que suscita en los alumnos las estrategias. He podido comprobar en primera persona cómo es un tema que les interesa y que les motiva en educación física, pero debemos de tener cuidado ya que es un tema que se puede desviar a la competitividad, por lo que debemos elaborar muy bien las lecciones o unidades a llevar a cabo para evitar, en caso de que no lo deseemos, la competición. En este caso, lo que se buscaba era una cooperación por equipos para lograr un fin común y aunque el fin común de todos los equipos era el mismo, se daba mucha más importancia al todo el proceso de aprendizaje, que al resultado final.

También cabe destacar que este trabajo está motivado por una serie de aspectos educativos relacionados con la educación física. Gracias a la educación física, muchos alumnos “limpian su mente”, lo que les permite tener una mayor concentración en los momentos de prestar atención, lo que nos lleva a un mejor rendimiento académico.

No podemos obviar que gracias a la educación física se produce un fomento de las habilidades sociales entre el alumnado y es algo que se busca con este trabajo, reforzar las relaciones personales de los alumnos y alumnas, que trabajen en equipo y que se ayuden entre ellos.

Por último, pero no menos importante por ello, me parece que hay que dar el lugar que se merece a la educación física en los centros educativos, ya que actualmente se necesitan más horas de esta área, por varias razones: la primera de ellas, combatir la obesidad infantil, un problema que está llegando a niveles nunca vistos en nuestro país. Si los maestros fomentamos la actividad física y observamos que a los niños les gusta, ellos van a realizarlo fuera del centro con su grupo de iguales.

La segunda recae en el uso de las tecnologías. Hoy en día nos parece una locura vivir sin móviles o tabletas, y más habiendo sufrido una pandemia en la que eran nuestros aliados para comunicarnos con los alumnos y poder transmitir los conocimientos, pero el uso de la tecnología tiene una doble cara, ya no sólo por todos los efectos que puede

causar en el alumnado, sino por, cómo hemos comentado anteriormente, favorece la obesidad infantil y evita que los alumnos hagan actividad física.

La tercera razón va en la línea de la primera, si aumentamos las horas que se imparten de ésta área en los centros educativos, conseguiremos un desarrollo integral de los alumnos, haciéndoles entender que el cuerpo que tienen es para toda la vida y que tienen que aprender a escucharlo y a cuidarlo a través del ejercicio físico.

Asimismo, el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que establece el currículo básico de la Educación Primaria, el cual afirma que la Educación Física “tiene como finalidad principal desarrollar en las personas su competencia motriz, entendida como la integración de los conocimientos, los procedimientos, las actitudes y los sentimientos vinculados a la conducta motora fundamentalmente” (p. 19406), además el alumnado deberá de realizar acciones de análisis en relación a sus actitudes, a su cuerpo y al movimiento.

También me parece importante justificar este trabajo a nivel autonómico, por lo que desde este punto de vista se harán varias referencias al Decreto 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León. Este Decreto, organiza las situaciones de aprendizaje en base a unos bloques de contenidos y aquí se mencionan los que cobran vital importancia en este trabajo, como son por ejemplo el Bloque 3 y el Bloque 4.

Por otro lado, en relación con las competencias clave, la ORDEN ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato, establece en su Artículo 2. Las competencias clave en el Sistema Educativo Español, que éstas son las siguientes:

- Comunicación lingüística.
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- Competencia digital.
- Aprender a aprender.
- Competencias sociales y cívicas.
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

- Conciencia y expresiones culturales.

Así pues, la siguiente Orden afirma que “las competencias clave deben estar integradas en las áreas o materias de las propuestas curriculares, y en ellas definirse, explicitarse y desarrollarse suficientemente los resultados de aprendizaje que los alumnos y alumnas deben conseguir” (p. 6989)

En relación a este trabajo, a continuación se describen las competencias que integra dicho documento.

La competencia en comunicación lingüística hace referencia a toda acción comunicativa en donde el alumno puede interactuar con otros interlocutores en textos en diferentes formatos. Es una competencia que favorece la socialización del alumnado mediante las intervenciones que se lleven a cabo en el aula. En el desarrollo de la unidad didáctica, los alumnos verbalizan durante todo el proceso las acciones que realizan y exponen verbalmente sus estrategias a los demás alumnos y alumnas.

El desarrollo de la competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología se divide en dos. Por un lado la competencia matemática, presente en las lecciones a través de conceptos como la medida, la fuerza o la distancia a calcular además de los espacios utilizados, descodificando y codificando información visual. Por otro lado las competencias básicas en ciencia y tecnología favorecen el acercamiento al mundo físico y el respeto hacia el medio natural.

La competencia digital en este caso no está integrada en el desarrollo de la unidad, ya que considere que los alumnos volvían a las escuelas después de un periodo largo en constante utilización de las tecnologías, pero esta competencia se puede incluir en las lecciones a la hora de diseñar las estrategias, los alumnos puede realizando de manera virtual, abordando correctamente la información y la creación de contenidos siempre con seguridad ante los posibles riesgos que implican las tecnologías.

Aprender a aprender significa llevar a cabo un aprendizaje para toda la vida, mostrando en primer lugar motivación y curiosidad por lo que se quiere aprender. Esta unidad didáctica parte de dos premisas, la primera del interés y motivación de los alumnos por el tema escogido, la segunda del aprovechamiento de los conocimientos de algunos alumnos para el desarrollo de la unidad.

En relación a las competencias sociales y cívicas “implican la habilidad y capacidad para utilizar los conocimientos y actitudes sobre la sociedad” (p. 6998). Esta unidad procura que los alumnos tengan un adecuado estado de salud física y mentalmente, así como para el entorno social. Las actividades que se realizan favorecen las relaciones interpersonales entre el alumnado, incluyendo la colaboración entre iguales y la seguridad de todas las personas. Las competencias cívicas hacen referencia a conceptos como la democracia, la justicia y la igualdad, algo que ocurre a través de todas las lecciones, lo que implica que los alumnos se comporten correctamente en el ámbito educativo.

Durante el desarrollo de las distintas lecciones, los alumnos tienen la oportunidad de mostrar un sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, interviniendo y planificando las estrategias que van a llevar a cabo, favoreciendo el emprendimiento futuro en los alumnos.

Por último, la conciencia y expresiones culturales están presentes en esta unidad didáctica, ya que durante todo el proceso los alumnos muestran una actitud abierta y respetuosa con las diferentes manifestaciones culturales que hay dentro del aula y también incluyendo en las diferentes lecciones manifestaciones que se han transmitido de generación en generación, respetando siempre la libertad de expresión de cada persona y favoreciendo el diálogo como método de resolución de problemas.

En conclusión, este trabajo queda justificado curricularmente a través de los documentos citados, los cuales han sido utilizados para la elaboración de dicho documento. Estos documentos sientan las bases de lo que los maestros deben impartir en las clases, en este caso de Educación Física, siendo el primer nivel de concreción curricular.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

4.1 APROXIMACIÓN AL CONCEPTO DE JUEGO MOTOR

A lo largo de la historia, el concepto de juego ha sufrido diversas modificaciones hasta llegar al significado que se le atribuye hoy en día en la Educación Física Escolar, García (2005) explica el recorrido del concepto a lo largo del tiempo en “*Desarrollo curricular del juego motor reglado en educación física escolar*”

A finales de la Edad Media y comienzos del Renacimiento, el juego se calificó como ocioso, improductivo o subversivo, por lo que se suprimió, pero es ya con la llegada del renacimiento humanista cuando se reconoce el juego como una actividad importante en el desarrollo del niño y se entiende juego e infancia como espacio idílico de felicidad, sin embargo, en la escuela popular se continúa con una visión del juego como algo improductivo, ocioso y libertino.

Con la llegada de La Ilustración, autores como Locke o Rousseau resaltan el juego como un espacio idílico en el que los niños pueden desarrollarse con felicidad y ven una oportunidad en el juego como método de desarrollo de la infancia.

Es en esta época cuando aparece toda una estructura del juego con una intención de que este sea más productivo e instrumentalizado realizando modificaciones para que sea más atractivo a los intereses del alumno y se comienzan a sentar las bases de las relaciones entre juego y educación, siguiendo dos pilares fundamentales:

- Como contenido: la utilización y creación de juegos útiles.
- Como método: una forma de controlar divirtiéndose.

De este periodo, se han de destacar tres principios de la pedagogía del juego que buscan los autores filantropistas:

- Buscan educar en el control y la moderación de manera que frustran la diversión y el gozo improductivos.
- El adulto elige, diseña, dirige y vigila los juegos.
- El valor del juego está en el aprendizaje de cosas útiles para la vida adulta.

Estas ideas se llevan a cabo en algunos centros, pero en realidad el panorama del juego en la práctica cotidiana es mucho peor, ya que los educadores de los siglos XVIII y XIX lo veían como algo peligroso e irregular. Así pues, es en los siglos venideros, el XIX y el XX, la época en la que se escriben casi todas las teorías que existen sobre el juego, que según Bores resume en cuatro corrientes:

- La idea más del romanticismo centrado en la recuperación y conservación de las tradiciones. Entre estas tradiciones estaría la del juego. Veremos que es una idea que se mantiene en la actualidad.
- Las ideas de los regeneracionistas e higienistas que verán en los juegos actividades compensatorias y catárticas que reparará en el alumnado el agotamiento escolar y ayudará a formar ciudadanos fuertes y útiles.
- Las ideas de los naturalistas y militares que buscarán con el juego la formación de personas sanas y disciplinadas que defiendan la nación.
- Las ideas de las pedagogías activas (herederos directos del filantropismo) que buscarán en los “juegos educativos” un intermediario entre los intereses del niño y los del adulto.

Aterrizamos en los siglos XIX y XX, donde nace la escuela nueva que expone dos formas de la relación entre juego y educación, la primera el juego libre como exploración y experimentación y la segunda el juego educativo en el que las actividades son construidas por los adultos. También aparecen otras corrientes, como el higienismo y el regeneracionismo, que ven el juego como una actividad natural en la que se desarrollan todas las capacidades de manera natural y equilibrada en un ambiente de idílica felicidad y se introduce el juego en la escuela para compensar la fatiga escolar. Por último, se resalta la aparición de movimientos gimnásticos donde el juego es utilizado para el desarrollo físico y moral y actúa de mediador. Además, aparece la sucesión de juegos en una sesión de educación física pero sin profundizar en ningún juego en concreto.

Para entender mejor la idea de juego, en concreto la de juego motor, a continuación se exponen algunas definiciones de autores a lo largo de los años que nos ayuda a entender cómo se ha ido usando este término.

Podemos hacer una primera aproximación a la definición de juego, indicando que es una actividad organizada que se desarrolla dentro de unos límites o reglas que dejan lugar a la respuesta y elección individuales. Aunque sea algo grupal que traspasa lo individual, tiene que dejar unas elecciones individuales, como, por ejemplo, querer jugar o no.

En palabras de Huizinga (1938):

El juego es una acción y 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 ser de otro modo que la vida corriente. (p. 43-44)

Gross (citado por Montañés et al, 2000) concibe el juego como “un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de éstos estén completamente desarrollados. El juego consiste en un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta” (p.236). A su vez, Montañés et al (2000) destacan que la naturaleza del juego y la gran cantidad de funciones que posee la actividad lúdica hace que ésta sea lo suficientemente compleja como para que no sea posible disponer de una definición única o generalizada sobre el juego.

Esta concepción de juego por parte de Montañés viene dada por todo lo que hemos comentado anteriormente, ya que tanto el concepto como la idea de juego han existido a lo largo de toda la historia de la humanidad y también ha ido cambiando el concepto de juego a lo largo del paso de los años.

Emiliozzi et al (2011) afirman:

El juego es entendido como un saber que posee ciertos rasgos distintivos que lo configuran de un modo particular, ocurre dentro de ciertos límites de espacio y tiempo, diferentes de la realidad, es creado por los jugadores y signado por la ficción en un espacio intermedio entre la realidad y la fantasía. (p. 3)

Por su parte, Kamii y DeVries (1988) realizan un acercamiento a la definición de juego colectivo, afirmando que “nos referimos a 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” (p. 19).

Además, Kamii y DeVries (1988), establecen una serie de criterios para que un juego colectivo sea educativamente útil:

1. Proponer algo interesante y estimulante para que los niños piensen en cómo hacerlo.
2. Posibilitar que los propios niños evalúen su éxito.
3. Permitir que todos los jugadores participen activamente durante todo el juego.

De las definiciones o concepciones del juego por parte de algunos autores que hemos visto, surgen problemas a la hora de su aplicación, como puede ser el egocentrismo o la impulsividad, aspectos que García (2005) intenta solucionar y así afirma “que el alumnado sea capaz de pasar de acciones impulsivas e individualistas a las planificadas y compartidas” algo que nos deja claro con su definición de juego bueno, afirmando:

Nos referimos a aquel que se adapta a las características de un grupo, a sus intereses y necesidades, así como a los intereses del docente, en el que se da un equilibrio en las relaciones, todos tienen oportunidad de participar y progresar, se desarrolla sin conflictos ni riesgos de lesiones, en los espacios adecuados, y en el que los jugadores participan en el pacto de sus normas para que éste sea más interesante y adecuado al grupo que lo practicará. (p. 816)

En relación a todo lo que hemos comentado, el juego en EFE tiene que poseer unas normas o reglas. Es lo que denominamos juego motor reglado. En palabras de Navarro (2011) “el juego motor es un producto cultural perfectible que cumple una función principal de entretenimiento y placer” (p. 16). Así pues, entendemos que el juego motor reglado tiene que presentar una serie de normas o reglas que en un primer momento son elaboradas por el maestro y posteriormente puestas en común con los participantes del propio juego.

Es importante que tengamos en cuenta todas las reglas que se dan en el juego y así nos lo hace saber Navarro (2011) “Podemos decir que hay reglas explícitas y conocidas por todos, y a la vez normas emanadas del uso cotidiano y tradicional del juego” (pp. 18-19). Es lo que más tarde nos menciona como “espíritu de la regla”, advirtiéndolo que tenemos que tener en cuenta que detrás de toda regla se ocultan uno o más valores (Navarro, 2011).

Tenemos que tener la constancia que todos los juegos motores tienen una estructura, que comienza con una regla primaria y alrededor de ésta se van construyendo otras secundarias y terciarias. En palabras de García y Rodríguez (2007) “Estas constituirían las intenciones mínimas sobre las que se estructurarían el resto de las normas” (p. 89). Así pues, elaboran el siguiente listado:

- Capturar – evitar ser capturado.
- Dar con un objeto – evitar ser dado 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 de objetos.

Navarro (1998) afirma:

El convenio de reglas es un modelo de acuerdo, más o menos expresado, por el que los niños y niñas asumen papeles ante una situación y que supone actuar en consecuencia respecto a las directrices de las relaciones y límites de la acción. Esta forma de juego se incluye dentro del concepto denominado juego de reglas. (p. 455)

4.2 DIMENSIONES DEL JUEGO MOTOR REGLADO

Para entender la complejidad del juego motor reglado, tenemos que ser conscientes de que este se organiza en serie a unas características del alumnado, como son sus edades y la habilidad con la que cuenta cada uno o el espacio y el material con el que se cuenta. Además, en el juego motor reglado pueden surgir cambios en los elementos que constituyen la estructura del propio juego. A todos estos elementos que intervienen en los juegos motores reglados, los podemos congregar en tres dimensiones que a continuación pasamos a desarrollar.

García y Rodríguez (2007) reconocen “tres dimensiones que nos permiten comprender algo más de la complejidad de los juegos motores de reglas” (p. 84). Estas tres dimensiones son las siguientes:

- Dimensión estructural, definida por el conjunto de normas y rituales que enmarcan la situación del juego.

- Dimensión persona, caracterizada por las personas que protagonizan cada escena del juego.
- Dimensión cultural, dado que estas actividades lúdicas surgen en un contexto que les da sentido y ayudan a normalizar los esquemas simbólicos del mismo.

Comenzamos, así pues, analizando la primera de ellas, la dimensión estructural. García y Rodríguez (2007) señalan que “una característica básica de estas actividades es la estructura que las mantiene y permite su desarrollo, reproducción y transmisión a través de generaciones y lugares” (p. 86)

Parlebás (2001) afirma que:

Todos los juegos deportivos se caracterizan por una lógica interna que orienta las conductas de sus participantes, cada uno de los cuales conserva su libertad de decisión motriz, aunque dentro de los límites de un sistema de interacción impuesta por las reglas de contrato lúdico. (p. 466)

A su vez, Parlebás (2001), establece tres criterios, explicando que “la clasificación que proponemos consiste en considerar cualquier situación motriz como un sistema de interacción global entre un sujeto actuante, el entorno físico y otros participantes eventuales” (p. 58). La combinación de esos criterios nos proporcionan las estructuras posibles:

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

A raíz de esta clasificación, Parlebás (2001) establece una serie de subcategorías que se caracterizan por la presencia o ausencia de incertidumbre, y nos lo hace saber subrayando la parte inferior de algunas de las iniciales anteriormente mencionadas. A modo de ejemplo: “CAI: la incertidumbre se sitúa en el medio físico” (García y Rodríguez, 2007, p.87).

Es a partir de entonces cuando varios autores comienzan a ampliar esa clasificación introduciendo nuevos elementos o matices, como es el caso de Hernández (citado por García y Rodríguez, 2007) en el que establece tres estructuras en función de nuevos elementos que constituyen la dimensión estructural de juegos, y que son las siguientes:

- De espacio separado y participación alternativa
- De espacio común y participación simultánea.
- De espacio común y participación alternativa.

Méndez (citado por García y Rodríguez, 2007), nos explica una serie de variables de los elementos de la estructura, como pueden ser: el material, las metas, el espacio, los jugadores, el tiempo o la puntuación.

Otros autores aportan nuevas ideas sobre la forma de utilizar el espacio y el orden de intervención de los jugadores.

Las normas de los juegos son manipulables, surgiendo estas del pacto que realizan los participantes, a excepción de las reglas primarias, estas no podrán ser nunca modificadas si hablamos de juego bueno, puesto que la modificación de las mismas desestructuran al juego en su totalidad, es decir, sobre las reglas primarias se estructuran el resto de normas.

A modo de conclusión lo que se extrae de esta dimensión es la importancia de que los alumnos adquieran los conocimientos para crear sus propios juegos y modificarlos, de manera que se acoplen a sus características personales, haciéndoles ver que cambiar de normas influye en la forma en la que se desarrolla el propio juego.

La segunda dimensión es la cultural. En palabras, referidas al juego, de García y Rodríguez (2007) afirman que “a través de él se van normalizando unos usos, prácticas y vivencias corporales, aprendiendo actitudes y valores propios de cada contexto” (p. 90). El juego, por lo tanto, es un instrumento utilizado para la transmisión de valores culturales que se producen de generación en generación.

Es importante tener en cuenta que juego y cultura van unidos y que como García (2001) señala: “Esta profunda interrelación entre el juego y el contexto en el que se reproduce hace que fuera del mismo éstos puedan perder su sentido o su significado” (p. 57).

Así, García y Rodríguez (2007) establecen tres ideas básicas de las relaciones que se producen entre juego y cultura. La primera de ellas es que “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” (García y Rodríguez, p.90), es decir, que cada uno de los juegos que se llevan a cabo se adaptan

al contexto en el que se desarrollan y al final el juego es el resultado del contexto y de la cultura del entorno. Así podemos encontrar un mismo juego que se desarrolla diferente en función de la región donde se lleve a cabo.

La segunda idea es que “las estructuras de juego suponen unos textos que implican una simbología” (García y Rodríguez, p.92), lo que quiere decir que el juego transmite los valores culturales a través de la escenografía del propio juego y a los elementos que incluyen el propio juego.

La tercera y última idea es que “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” (García y Rodríguez, p. 94), lo que implica que el juego sirve para adaptarse al entorno y a las habilidades necesarias para desarrollarse plenamente en dicho entorno.

La última dimensión de la que vamos a hablar es la dimensión personal, que se caracteriza por las personas que intervienen en cada situación del juego, donde todo el mundo se tiene que sentir a gusto. Para los docentes es muy importante conocer las motivaciones, las intenciones, los estados, los problemas o los aprendizajes de los individuos que participan en los juegos, es decir, como lo afrontan los participantes.

Una de las ideas para entender la dimensión personal, es que el juego motor reglado no establece generalizaciones o rasgos universales, sino, por el contrario, abre nuestra perspectiva de estudio para incluir en ella la originalidad de cada niño o niña que interviene. Así, podemos afirmar que en cada situación de juego existen tantos juegos como jugadores.

Diversos estudios sobre el juego han demostrado que, cuando el niño juega tiene una sensación de placer, satisfacción, goce... Siendo todas estas sensaciones positivas, relacionadas con el disfrute y esparcimiento, estrechamente relacionadas con el hedonismo, que busca el sentido lúdico, del humor, optimismo, pensamiento positivo y resiliencia.

A modo de conclusión de esta última dimensión, destaco tres aspectos a tener en cuenta: La autonomía frente a la heteronomía, disminuir el egocentrismo y desarrollar el interés frente a lo que no interesa.

Para finalizar con este apartado, se destacan algunas ideas clave relacionadas con las dimensiones de los juegos las cuales son las siguientes:

- Las dimensiones se influyen mutuamente y un análisis aislado puede llevar a confusiones, por lo que no es posible aislar las dimensiones.
- Las características personales hacen que las personas se sientan atraídas por determinados juegos.
- No todos los alumnos dan la misma respuesta en el juego.
- La mayoría de las elecciones de juegos están marcadas por el contexto, influyendo cultural y personalmente, asumiendo de esta forma la cultura.
- Determinadas estructuras movilizan unas emociones u otras.
- Los maestros especialistas en educación física deberían de tratar de interrelacionar las estructuras con los participantes y los valores que transmiten.

4.3 LAS LÓGICAS EN EL JUEGO MOTOR REGLADO

Los juegos, como hemos mencionado anteriormente, tienen unas dimensiones, pero debemos de tener en cuenta que en la estructura interna de los juegos, se llevan a cabo una serie de lógicas que son entendidas “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” (García y Rodríguez, p. 36), es decir, los alumnos toman decisiones en las que no influyen únicamente la lógica interna del juego, sino que influyen otras lógicas. Parlebás (2001), denomina a estas lógicas como “lógicas externas” en el que podemos incluir la “lógica individual” y la “lógica social”.

A todo este conjunto de lógicas, debemos añadir la lógica docente “inmerso en una lógica cultura y generador de nuevas lógicas” (García y Rodríguez, p.36). Para observar el conjunto de lógicas Kirk, Brooker y Braikua (2003) afirman que se deben realizar no sólo estudios sobre la adaptación de las lógicas internas a las lógicas docentes, sino incorporar las lógicas culturales y personales al modelo de estudio y trabajo con los juegos en educación física.

Así pues, García y Rodríguez (2013) establecen una categorización basada en:

La extracción de más conceptos y una triangulación de opiniones llegando a construcciones compartidas de significados sobre las propiedades y dimensiones

definitorias de cada categoría, así como de las hipótesis e interpretaciones de la teoría final. Las categorías axiales emergentes fueron: “Lógicas Culturales” y “Lógicas Personales”. (p. 37)

Podemos entender las lógicas culturales como las que “no son exclusivas de un jugador o jugadora, y el mismo grupo las repite en diferentes juegos” (García y Rodríguez, pp. 39-40), es decir, que los niños y niñas buscan acuerdos estratégicos para conseguir un fin común.

Las lógicas personales, debemos entenderlas como unos estilos que “se prolongan en el tiempo y cuyo conocimiento resulta fundamental para los docentes a la hora de descubrir las redes de presión-amistad-participación-seguridad que condicionan la intervención de los participantes” (García y Rodríguez, p. 41), además como estas lógicas “no siguen la lógica del juego, su seguimiento resulta fundamental a la hora de que el docente interprete lo que sucede en la acción e intervenga en consecuencia” (García y Rodríguez, p.41).

García y Rodríguez (2013) establecen una categorización de las lógicas personales, hablando de lógicas de apegos, rivalidad, reconocimiento, inhibitorias, autoexigentes, seguridad-protección, catárticas, prestigio-protagonismo, compasivas, de rigor, hedonista-subversivas y de reto personal y mejora. A modo de ejemplo se explican alguna subcategoría de las que García y Rodríguez (2013)

Lógica de reconocimiento: hay niños que buscan ser aceptados y tenidos en cuenta por otros y su participación en el juego estará regulada por esa pretensión.

En definitiva, lo que se busca según García (2011) es partir de esas lógicas para intentar que el alumnado supere sus limitaciones y ayudarles a dar respuestas más complejas y elaboradas para pasar de unas acciones individualistas a unas planificadas y conscientes, es decir, como docentes debemos “implicar al alumnado en su proceso de mejora mediante la dotación de nuevas lentes, restos e informaciones sobre lo que pueden llegar a hacer en el juego y cómo lograrlo” García (citado por García y Rodríguez, 2013).

4.4 VALOR EDUCATIVO DE LAS ESTRATEGIAS EN EL JUEGO

Como maestros, debemos de utilizar el potencial que nos ofrecen las estrategias en el juego para que se lleven a cabo de una manera que al alumnado le aporte una serie de

valores didácticas y educativos, además de proporcionarle herramientas para su desarrollo integral. Para García (2005) “los juegos brindan escenarios únicos para el desarrollo de acuerdos, planificaciones y decisiones tanto de forma individual como consensuada” (p. 832). Además, García (2005) señala la importancia de ofrecer “elección de opciones dentro del entramado de posibles respuestas ante una situación compleja” (p. 832).

Lo que se busca con la aplicación de las estrategias en el juego es que los alumnos superen su impulsividad y el egocentrismo que les caracterizan en estas edades tan tempranas para solucionar con otros participantes o compañeros los problemas que van surgiendo en el transcurso del juego. García (2009) elabora una serie de ejes básicos que estructuran los procesos sobre las estrategias y que son los siguientes:

- “Pasar de la acción impulsiva a la acción planificada” (p. 1). Con ello se busca converger dos dinámicas, la de acción y la de pensamiento y que los alumnos valoren los procesos de reflexión en la acción y reflexión sobre la acción.
- “Pasar de la acción individualista a la acción compartida” (p. 1). En resumen, abandonar el egocentrismo y compartir acciones con otros compañeros.
- “Elaborar, aplicar y comprobar planes de acción con opciones” (p. 1). Como se mencionada en el primer punto, los alumnos deben reflexionar en y sobre la acción y llevar a cabo un proceso de planificación-acción-evaluación.
- “Conocer y resolver los principios tácticos, conocer y respetar en la acción los criterios de realización y conocer y utilizar diferentes elementos tácticos” (p. 1)
Los alumnos tiene que identificar las dificultades a solventar y las herramientas a utilizar más adecuadas para hacerlo.

Así pues, García (2009) elabora un listado con una serie de criterios, que, a mi juicio, es bastante adecuado para mostrarnos el valor educativo que tienen las estrategias en los juegos si los elaboramos en base a una serie de juicios que, como García (2009) señala “permiten sacar el máximo partido y adaptarse a las necesidades e intereses del alumnado” (p. 2). Así pues, se destacan algunos de los siguientes criterios (p. 2):

- “Juegos que tengan varias posibilidades de resolución, en los que el jugador se enfrente continuamente a la posibilidad de tomar varias opciones”

- “Juegos en los que haya una intervención simultánea de los participantes y precisen de unas relaciones de cooperación entre ellos”

Además, este trabajo se basa en la metodología de los juegos cooperativos, por lo que me parece importante explicar esta corriente. En el juego cooperativo la meta a alcanzar es igual para todos los componentes de un grupo y si uno de ellos logra la meta, el grupo también lo hace y, a diferencia del juego competitivo en el que los logros de un grupo o de un individuo, están en contraposición de los de otros u otro y en la que se obtienen dos situaciones, la persona que gana y la que pierde. Esto no quiere decir que el juego competitivo sea malo desde un punto de vista educativo, pero en este caso, no persigue las ventajas y virtudes que el juego cooperativo nos puede ofrecer en el aula.

A raíz de esto, debemos de prestar mucha atención a que los juegos cooperativos que planteamos no desemboquen en la competición, dejando claro a los alumnos deben trabajar en equipo para conseguir unos objetivos en los que el propio juego cooperativo está basado, no siendo estos puramente motrices. Además, debemos de percatarnos también de que los denominados “líderes” del grupo no impongan su opinión sobre los demás compañeros.

En esta corriente, se destaca que, además de educar, el juego cooperativo también debe divertir a los niños mientras se les educa y debe favorecer que todos los niños aprendan a ganar y perder, algo que hoy en día es muy necesario ya que a lo largo de su vida se enfrentarán a situaciones de la vida donde no siempre ganen o pierdan, por lo que esta corriente además tiene un aprendizaje para el resto de la vida de los alumnos.

Los juegos cooperativos, como su propio nombre indica, deben de promover que todos los niños y las niñas participen con el mismo tiempo durante el juego, o al menos que este equilibrado. Al llevar a cabo estos juegos, cuando son grupales, debemos de evitar comparaciones entre los mismos, ya que esto promueve de lo que se ha hablado antes sobre el juego competitivo. Varios autores destacan características o elementos que un juego cooperativo debe tener. Así Pallarés (1978) establece cuatro características de este tipo de juegos:

- Todos los participantes aspiran a un fin común: trabajar juntos.
- Todos ganan si se consigue la finalidad y todos pierden en caso contrario.

- Los jugadores compiten contra los elementos no humanos del juego, en lugar de competir entre ellos.
- Los participantes combinan sus diferentes habilidades uniendo sus esfuerzos para conseguir la finalidad del juego.

Orlick (1990) establece cinco libertades que deben estar presentes en los juegos cooperativos y que, para él, son las que definen un verdadero juego cooperativo, y que son: Libres de competición, Libres para crear, Libres de exclusión, Libres de elección, Libres de agresión

A modo de conclusión, lo que se procura es que las estrategias dentro del juego proporcionen una serie de valores educativos y didácticos al alumnado que les pueda servir en su día a día y a través de los cuales vayan realizando un desarrollo integral para consigo mismos y para con sus compañeros, abandonando actitudes de egocentrismo e individualismo, pasando a situaciones compartidas y planificadas con los demás y reflexionando sobre lo hecho, tanto de ellos mismos como con otros.

4.5 EL PENSAMIENTO ESTRATÉGICO EN EL JUEGO

A partir de cada regla primaria de un juego, podemos observar cómo van surgiendo unos principios tácticos por parte del alumnado, a los que, como señala García (2009), “se estructura la lógica de la estrategia para poder cumplirlos”, es decir, a partir de los principios tácticos va surgiendo todo el pensamiento estratégico que los alumnos van elaborando en sus mentes y el cual pretenden desarrollar en el juego.

Para Herrero y Pinedo (2005) “el pensamiento estratégico es el instrumento que permitiría llegar a asociar de manera óptima la acción con la producción” (p. 41). Además, Herrero y Pinedo (2005) añaden: “El pensamiento estratégico supone la posibilidad de plantear de manera anticipada situaciones para establecer criterios de valor sobre las diferentes alternativas de acción y ponerlos en relación con los resultados posibles” (p. 41)

Esto lo observamos en las lecciones de Educación Física, ya que los alumnos piensan y desarrollan las estrategias en las que llevan a cabo las acciones planificadas y, dependiendo de la situación que les presente utilizando la opción que les vaya a dar un mejor resultado.

El pensamiento estratégico ayuda al alumnado a solucionar, de la mejor manera posible, situaciones que se presentan en el mismo momento, por lo que entendemos que es un aspecto vital para la vida cotidiana, ya que continuamente se nos presentan situaciones que debemos resolver instantáneamente.

Por ello, los juegos ayudan a fortalecer el pensamiento estratégico en las lecciones que se llevan a cabo en la Educación Física Escolar y como Flores, Gómez y Rosas (2016) afirman:

Es fundamental en todo momento, sobre todo en el futuro, por ejemplo, al realizar planeaciones, se piensa en la mejor estrategia para los alumnos, dependiendo de su edad, sus necesidades, intereses y apegados a los planes y programas de estudios. (p. 20)

En conclusión, lo que se busca es proveer a los alumnos de herramientas para que favorezcan su pensamiento estratégico, por este no sólo les va a ser útil en las lecciones de Educación Física Escolar como hemos mencionado anteriormente, sino que van a poder utilizarlas para cualquier situación que se les presente en su día a día.

5. EXPOSICIÓN DE RESULTADOS

5.1 INTRODUCCIÓN

En este apartado se harán referencias a los relatos que aparecen en los anexos de dicho documento y a través del cual se valorará la evolución que ha presentado la unidad didáctica a lo largo de todo su desarrollo, analizando no sólo los comportamientos del alumnado, sino también mi actuación como maestro responsable de la impartición de dicha unidad.

Para poder llevar a cabo el análisis de las lecciones que se han desarrollado, he seleccionado una serie de indicadores relacionados con lo que hasta ahora se ha hablado en este trabajo. Así pues, podemos encontrar indicadores como el paso de acciones impulsivas a acciones planificadas, la presencia de las estrategias durante toda la unidad didáctica, las relaciones que se producen entre el alumnado en el juegos o cómo se modifica la normativa para ajustar a los intereses de los alumnos.

A su vez, también se analizarán indicadores referentes a la actitud y al pensamiento estratégico de los alumnos y alumnas en función de su edad, ya que al llevar a cabo esta unidad didáctica en un CRA, se debe tener en cuenta que cada alumno presenta una edad y un desarrollo personal, sumándole que además de alumnos en Educación Primaria también se lleva a cabo con alumnos de Educación Infantil en uno de los dos centros, por lo que también será un aspecto a analizar.

Es habitual cometer el error de aprovechar los conocimientos que los niños tienen para aplicarlo en la intervención que se lleva a cabo, pero a la hora de la verdad, realmente, no estamos enseñando. Lo que debemos aprender es a dotar de herramientas y elementos a los alumnos y alumnas para que realicen bien lo que se requiere de ellos, por lo que me parece vital analizar mi actuación como maestro responsable de la unidad que se desarrolla y analiza, observando aspectos positivos y negativos, y la mejor de estos últimos.

Durante todo este apartado se harán referencia a las dos localidades que se han analizado en dicho trabajo, nombrando a una de ellas Localidad I y Localidad II y pudiendo observar en los anexos las lecciones de la unidad didáctica pertenecientes a cada localidad.

5.2 EL PASO DE ACCIONES IMPULSIVAS A ACCIONES PLANIFICADAS

En relación a las acciones que han ido desarrollando los niños, me centré en la importancia, como he mencionado con anterioridad, en que sus acciones pasaran de ser impulsivas a planificadas, aspectos que podemos observar a lo largo del desarrollo de toda la unidad didáctica.

En la Localidad I al principio *“las acciones se suceden con entusiasmo general”* (Anexo 8.2.1.1. Lección I) y se podía observar cómo *“las acciones siguen desarrollándose sin observar acciones planificadas, da la impresión de que cada uno se ventila sus circunstancias a su aire”* (Anexo 8.2.1.1. Lección I) algo que todavía se podía observar a medida que avanzaba la unidad didáctica. *“El juego se inicia y el desarrollo del mismo es de cierta intensidad y la movilidad del alumnado es general que se hace difícil distinguir la intencionalidad y lo impulsivo”* (Anexo 8.2.1.3. Lección III) haciendo referencia al juego del balón parado.

En la misma lección, al cambiar de juego e introducir uno novedoso y desconocido para ellos se pudo comprobar cómo *“Manifiestan una dinámica mucho más pausada y con actitud de calcular las acciones que suponen más positivas para su equipo”* (Anexo 8.2.1.3. Lección III) aunque *“Se observa mucha imprecisión en los lanzamientos por diversos motivos: precipitación, postural corporal al momento de tirar...”* (Anexo 8.2.1.3. Lección III), esto se puede deber a que el juego era nuevo para los alumnos y ante una situación nueva ellos están “tanteando” el terreno, poniendo a prueba sus posibilidades.

A medida que se desarrolla la lección *“La dinámica del juego en general gana bastante intencionalidad, calculador, parece que cada uno sabe lo que tiene que hacer”* (Anexo 8.2.1.3. Lección III), aspecto que se va afianzando a medida que avanza la unidad didáctica cómo podemos observar en las siguientes lecciones. *“Inician el juego con interés y ya planificando la acción y la reacción (...) observo a cada equipo conversando con interés y colaboración (...) el juego se reanuda con mucho cálculo en las acciones”* (Anexo 8.2.1.4. Lección IV)

Estos conceptos relacionados con las acciones del alumnado se van afianzando a medida que avanzamos hacia el final de la unidad didáctica pudiendo observar en la quinta lección como *“las intenciones son más evidentes, la acción es quizá más lenta que en*

otras ocasiones, pero la complicidad en las acciones ha ganado” (Anexo 8.2.1.5. Lección V) y sobre todo la mejoría respecto a la forma de expresarse del alumnado *“La forma de hablar cuando se permite en ciclos de acción y reflexión para buscar la manera de ser más resolutivos también se nota que ha ganado en relación a otras clases”* (Anexo 8.2.1.5. Lección V)

Finalmente se puede observar cómo *“El juego se inicia bastante rápido y los balones tengo la sensación que se desplazan a más velocidad y no tardan tanto en coger el balón”* (Anexo 8.2.1.6. Lección VI), lo que se puede interpretar como una interiorización de las acciones por parte del alumnado, con lo que ganan intencionalidad en sus recepciones, lanzamiento y en todas sus acciones, dejando ver que *“Es evidente que hay un entendimiento mayor entre los jugadores y los tiempos de reacción y acción son más fluidos”* (Anexo 8.2.1.6. Lección VI)

En relación a la misma unidad llevada a cabo en la Localidad II se puede observar cómo en las primeras lecciones no existía una planificación de las acciones, de hecho eran meramente impulsivas y *“La emoción se manifiesta a través del ruido ambiental”* (Anexo 8.2.2.2. Lección II) algo que ocurrió varias veces, lo que dificulta que los alumnos puedan planificar sus acciones.

Tengo la sensación de que las actitudes del alumnado les llevaban muchas veces al terreno emocional, a lo impulsivo, lo que provocaba que *“La diferencia a la hora de centrarse en la tarea es notable”* (Anexo 8.2.2.2. Lección II) aunque se podían encontrar *“momentos de cierta concentración en la tarea pero enseguida se despistan con alguna cosa”* (Anexo 8.2.2.2. Lección II) y seguimos observando la emoción en el juego que *“se inicia con mucha emoción por parte de todos en general. Las intervenciones son rápidas, casi impulsivas (...) vero movimientos más intencionados, en general considero que parecen desplazamientos emocionales de sentirse perseguidos”* (Anexo 8.2.2.2. Lección II)

A medida que pasaban las semanas, los alumnos iban abandonando esa emocionalidad y el ruido ambiental que se producía en las lecciones. *“El ambiente de clase es positivo y la atención de los alumnos en general ha sido buena, con la dinámica que cada edad permite. Todos han estado haciendo y participando en el desarrollo del juego”* (Anexo 8.2.2.3. Lección III), y lo que es más importante, que los alumnos de mayor edad han

propiciado ese ambiente, haciendo partícipes a los más pequeños, ayudándoles a mejorar sus acciones en el juego.

De cara a las últimas lecciones *“Observo un tiempo significativo de ensayos. Parece que son ensayos específicos para enseñar a los pequeños a proteger la torre”* (Anexo 8.2.2.4 Lección IV), este tiempo de ensayo propicia *“una mayor intención de dar a la torre y las maneras de proteger la misma muy personalizadas”* (Anexo 9.2.2.4. Lección IV), es decir, gracias al tiempo de ensayo, los alumnos tienen la oportunidad de observar en lo que fallan y de mejorar las acciones o lanzamientos, planificando mejores jugadas, así podemos observar cómo *“todos están más identificados con su papel en el juego, que tienen algo que aportar al equipo (...) todos de alguna forma están metidos en el juego”* (Anexo 8.2.2.4. Lección IV)

Todo lo narrado hasta ahora provoca que en la última lección los alumnos directamente *“inician de inmediato los ensayos o entrenamientos para desarrollar mejor las acciones concretas que tienen pensar hacer”* (Anexo 8.2.2.5. Lección V) por lo que se establece así una dinámica de pensamiento basada en la acción del alumnado y ellos han encontrado una manera de mejorar su intencionalidad lo que da lugar a que *“se producen acciones más interesantes”* (Anexo 8.2.2.5. Lección V), pudiendo observar una evolución desde las primeras lecciones, donde no había una relación entre pensamiento y acción y casi todo lo que realizaban estaba basado en las emociones que sentían, a desarrollar una planificación de sus acciones y observar sus consecuencias.

5.3 LA PRESENCIA DE LAS ESTRATEGIAS

Uno de los aspectos claves en los que se basa esta unidad didáctica es en conocimiento, elaboración y puesta en práctica de las estrategias en el juego por parte del alumnado, por lo que, en este apartado, se analizarán como estas han estado presentes en el desarrollo de las lecciones.

En la Localidad I podemos observar varios aspectos relacionados con las estrategias, y ya desde el principio pude observar cómo *“algunos dudan, otros corren y algún otro se coloca detrás de alguien más corpulento que él* (Anexo 8.2.1.1. Lección I) obviamente procurando evitar ser dados y que den a otros primero.

Al principio fue un poco difícil centrar a los alumnos en lo que realmente quería, que era la elaboración de estrategias, ya que como hemos observado anteriormente, en las

primeras lecciones, lo impulsivo ganaba a lo planificado, entonces jugaban por jugar, por el disfrute, y no con unos objetivos claros y específicos, por lo que muchas veces me tocaba proponer esas estrategias. *“se invita a que pueden hacer un plan para dar y otros a planificar un plan para evitar ser dados, pero no consideran esa invitación”* (Anexo 8.2.1.1. Lección I)

Debido a esto, tomé la decisión de que lo mejor era proporcionarles herramientas para que pudieran desarrollar esas estrategias *“Samuel reparte a los alumnos una hoja que explica, Entre otras cosas parece que se trata de explicar gráficamente el plan.”* (Anexo 8.2.1.2. Lección II), lo que ayudará a los alumnos en las lecciones posteriores a planificar y desarrollar la estrategia para poder explicarla con claridad.

Para que los alumnos estuvieran centrados en lo que verdaderamente importa, se hizo una lección para que ellos mismos explicaran aspectos clave que tiene en cuenta a la hora de elaborar una estrategia y a continuación podemos observar las contestaciones del alumnado:

“Cada alumno, levantando la mano habla de un aspecto concreto; se habla de la agilidad que manifiesta cada uno para asumir un plan más o menos ambicioso. Pero también depende del equipo extraer el máximo rendimiento de sus jugadores... Rubén habla también del trabajo del equipo adversario. Finalmente se concretan algunas cosas a tener en cuenta para hacer una estrategia: material, habilidades” (Anexo 8.2.1.3 Lección III)

Gracias a la concreción de los aspectos a tener en cuenta y a la hoja de estrategias en la que los alumnos elaboraban sus estrategias, se pudo observar un progreso en dicha elaboración, sin tener que incitar a la elaboración de un plan por mi parte. A continuación, podemos observar cómo algunos alumnos explicaban sus estrategias a los demás alumnos:

“Héctor explica de forma resumida; señala que tiraron en línea recta para aprovechar toda la velocidad que se pudiera a la pelota. (El camino corto es la línea recta). Finalmente, no salió como esperaban” (Anexo 8.2.1.4. Lección IV)

“El siguiente equipo; Alejandro, Paloma y Dana se apoyan en el dibujo para explicar su estrategia; escucho que se trataba de intentar coger la pelota y tirar rápido, entiendo que intentaban jugar con la "sorpresa" para utilizarla a su favor. No resultó

todo lo positivo que habían previsto porque dieron antes a algunos compañeros.”
(Anexo 8.2.1.4. Lección IV)

“El siguiente grupo: Alba, Rubén y Oscar. El que se encarga de explicar utilizando también el encerado es Rubén. Parece que intentaban estar en los bordes, entiendo del aro, para ponerlo más difícil y cuando tenían la posibilidad de lanzar hacerlo recto. Intuían que Alejandro podía lanzar a los pies. La posibilidad de esquivar el balón la contemplaban, pero lo explican muy superficialmente.” (Anexo 8.2.1.4. Lección IV)

La oportunidad de poder elaborar estrategias entre ellos y luego explicárselas a sus compañeros tuvo un buen resultado, ya que muchos se centraron en detalles que yo no había observado y ellos mismos dejaban todo registrado porque después se querían lucir con su explicación para que su estrategia estuviera completa.

A parte de esto también me gustaría resaltar que entre los equipos que formaban los alumnos, había diferentes estrategias. *“En general algunos juegan más para el equipo, será porque lo tiene hablado así y otros que juegan para hacer situaciones más específicas”* (Anexo 8.2.1.6 Lección VI)

Si nos centramos ahora en la Localidad II, podemos observar como para estos alumnos hay otras variables que influyen a la hora de elaborar las estrategias *“Un alumnos de 6º señala que procuran tener en cuenta a los pequeños, otro señala que todo lo que nos rodea, creo que se refiere al espacio donde el juego se va a desarrollar...”* (Anexo 8.2.2.2. Lección II). Cuando hacen referencia a los “pequeños” se refieren a los alumnos de educación infantil, que para ellos juegan un papel fundamental en las estrategias, puesto que estos son los que aprenden de los mayores, entre todos se ayudan y se produce un aprendizaje cooperativo entre etapas educativas que enriquece mucho los resultados.

Así lo podemos observar en el desarrollo de la unidad didáctica *“Israel (4 años) y Rubén (6º) se la quedan, se juntan para ponerse de acuerdo antes de iniciar el juego”* (Anexo 8.2.2.2 Lección II). La interacción de alumnos de educación primaria y educación infantil propicia que *“la dinámica de juego es interesante en algunas fases, se observa que hay cierta organización y posiblemente una estrategia que pretenden llevar a cabo”* (Anexo 8.2.2.2. Lección II)

A diferencia del grupo de la Localidad I, en la Localidad II pude observar cómo los alumnos pedían poder elaborar sus estrategias antes de que comenzara el juego, en vez de tener que sugerirlo yo. Este factor puede venir dado por lo que se ha comentado anteriormente, ya que, al haber alumnos de educación infantil, los de educación primaria optan por tener todo más organizado y que las ideas queden establecidas desde un primer momento. *“Cada equipo se reúne para hablar y hacer una estrategia. Se separan bastante los equipos para hablar (en secreto) sin la posibilidad de escucharse. Vuelven ya preparados para llevar a cabo sus estrategias”* (Anexo 8.2.2.3 Lección III)

En las siguientes lecciones podemos observar cómo la utilización de la hoja de estrategias favorece que los alumnos elaboren y expresen mejor las estrategias que han llevado a cabo.

Erick explica apoyándose en la lectura compartida por todos para explicar la situación de juego desde la planificación. Dibuja y hace una observación de que Miguel estaba más adelantado, se centra en la situación de los jugadores y señalaba que cogía el balón cuando no estaba en la "torre", se entiende cuando no estaba defendiendo la "torre". (Anexo 8.2.2.4. Lección IV)

Me llama la atención un alumno cuando explica su estrategia, ya que fue de una lección a otra y habían pasado varios días:

“Rubén, alumno de sexto es el primero en explicar su "estrategia" y para ello va dibujando utilizando la lectura habitual mientras dibuja en el encerado. Habla de nosotros haciendo referencia a su "equipo", observo que ha cometido un error en su expresión verbal cuando emplea el término técnica cuando en realidad quiere decir táctica o estrategia” (Anexo 8.2.2.5. Lección V)

“Rubén prosigue en su explicación afirmando que en reinicio del juego dieron a todos muy rápido. Me sorprende un poco que recuerde con total claridad fases de juego como si se acabaran de producir. La estrategia era precisamente intentar sorprender a los jugadores y lanzar de forma rápida y por supuesto lanzar a la torre”. (Anexo 8.2.2.5. Lección V)

Otra alumna explica lo siguiente: *“María, alumna de 4º de Primaria. Explica que para su equipo lo importante era hacer "amagos" para engañar y confundir un poco a los jugadores adversarios”* (Anexo 8.2.2.5. Lección V)

También podemos observar el progreso de los alumnos de educación infantil como *“la participación de Hugo (4 años) aumenta mucho y que intenta hacer diferentes facetas de jugador, cuando lanza, cuando intenta proteger la torre”* (Anexo 8.2.2.5. Lección V), podemos observar cómo va probando según sus posibilidades a las acciones que más se adecuen a sus necesidades y como realiza en ensayo-error para mejorar.

5.4 RELACIONES ENTRE EL ALUMNADO

En este apartado se explicarán aspectos que han fomentado la relación entre el grupo de alumnos, pero también algunos aspectos específicos de comportamientos de algún alumno o alumna para con sus compañeros.

En la localidad I hubo un aspecto que en las primeras lecciones me llamó la atención y es que Paloma (3º) se la quedaba en el juego de balón sentado y en un momento determinado, pasó el balón a un compañero que estaba dado, por lo que ese compañero se salvó, lo que luego propició una pequeña discusión.

“Van interviniendo sobre el desarrollo del juego. Rubén (6º) señala que no le parece bien la actuación de Paloma (3º) que parece confundir su papel con la amistad que puede tener con algún compañero de clase. Héctor (6º) a su manera, intenta aclarar a Paloma que ha dado ventaja al equipo rival” (Anexo 8.2.1.2 Lección II)

Paloma pudo tener un momento de confusión y le pasó el balón a Sergio (3º). Ellos son dos alumnos de 3º de educación primaria, por lo que son nuevos en este grupo (hasta 2º de primaria están en el grupo de infantil), por lo que ella se guió por su amistad con Sergio y le pasó el balón, sin pensar en las consecuencias que eso tendría.

En general las relaciones en este grupo son muy estrechas, llevan muchos años compartiendo aula juntos y se conocen

“Todos son importantes en cada momento de la clase; ya sea en la faceta de hablar sobre lo que van a hacer o sobre lo que acaban de hacer. Las formas de proceder, de hablar, de ofrecer consejos y ayuda no entienden de género ni edades. Cada uno habla de su experiencia previa para posibilitar el aprendizaje de cada uno y de todos” (Anexo 8.2.1.3 Lección III)

Esto propicia que el aprendizaje cooperativo que se produce en el aula sea favorable para los alumnos, todos aprenden de todos *“Observo a los alumnos mucho más receptivos, dialogantes y procuran expresar sus opiniones con la mayor claridad*

posible usando un vocabulario básico común que tratamos habitualmente en clase” (Anexo 8.2.1.5. Lección V) y se crea un ambiente favorable para ese aprendizaje en el aula, así se va notado con el paso de las lecciones *“El ambiente de la clase en muy positivo, relajado, todos tratan de colaborar con el equipo y reconocen las acciones; se sientan de inmediato cuando les dan, se organizan mejor...”* (Anexo 8.2.1.5 Lección V)

En la localidad II, casi todos los aspectos relacionales entre el alumnado están centrados en la ayuda que los alumnos de educación primaria ofrecen a los de educación infantil y cómo actúan de modelo frente a los alumnos más pequeños para crear con ellos el juego bueno. Así se ha observado como

“Los dos mayores se adaptan bien a las peculiaridades de los pequeños (...). En otros momentos hace que los pequeños estén muy atentos generando situaciones de pequeñas incertidumbres. Es una situación natural para los jugadores que intervienen porque representa su pequeña realidad” (Anexo 8.2.2.1 Lección I)

Pero también encontramos momentos donde el grupo actúa en conjunto y crea situaciones de aprendizaje muy enriquecedoras gracias a las relaciones que tienen entre ellos *“cada uno ayuda a su compañero sujetándole los pies; unos simplemente pisando, otros sujetando con las manos y ofreciendo ánimo al esfuerzo realizado. Las actitudes son diferentes y se manifiestan en algunos alumnos”* (Anexo 8.2.2.4 Lección IV) haciendo referencia al calentamiento.

Respecto al juego observamos cómo *“Todos participan en formas diferentes, cada uno juega según señale el que lleva la voz cantante del equipo”* (Anexo 8.2.2.4 Lección IV), es decir, un líder que guía al equipo y que todos han elegido, lo que me lleva a pensar en todos los aspectos relacionales que influyen en el juego.

5.5 NORMATIVA EN EL JUEGO

En este apartado se hará referencia a todos los aspectos relacionados con la normativa que han surgido durante el desarrollo de la unidad didáctica en las dos localidades, centrándonos en aspectos como el consenso de normas entre el alumnado o el respeto de las normas que se hayan acordado entre todos.

En la localidad I se observa cómo desde el principio surgen muchas dudas respecto a las normas que se llevan a cabo en el juego *“Adam (4º) pregunta si se puede dar (con bote) (...) Se acuerda que dar con bote no vale, sino que para ser dado te lanzan el balón*

directamente” (Anexo 8.2.1.2. Lección II) y van surgiendo más dudas que se disipan a medida que con consensuadas *“Las incidencias del juego desarrollado son las habituales, pero aclaran cuando la pelota roza el pelo, si se considera que forma parte del cuerpo, o cuando roza la chaqueta del chándal...”* (Anexo 8.2.1.5. Lección V) y podemos observar un par de aspectos relacionados con el consenso de normas entre todos, ya que cuando los alumnos las concretan *“es muy fácil asimilar para la mayoría que cuando les dan se sientan. Sin ninguna discusión como cuando se empezó ya hace algunas semanas el juego”* (Anexo 8.2.1.5. Lección V)

En la localidad II se puede observar cómo muchos de los comportamientos de los alumnos referidos a la normativa se centran en cómo los mayores ayudan a los pequeños a asimilar las normas del juego *“Si te dan, te sientas escucho a un alumno de 6º dirigiéndose a Ángel (5 años)”* (Anexo 8.2.2.2. Lección II) y también es necesario hacer incisos en el transcurso del juego para concretar normas para que todos las asimilen *“Se recuerda con bote previo no se considera válido dar. Es precio, por tanto dar de forma directa. Todos lo entienden”* (Anexo 8.2.2.2. Lección II)

Es muy importante que los alumnos acuerden una serie de normas entre ellos, es una manera de construir el juego bueno, gracias al consenso de la normativa entre todos los participantes *“deberán ponerse de acuerdo sobre si dar de rebote vale o no. Acuerdan que no vale...”* (Anexo 8.2.2.3. Lección III) *“María pregunta levantando la mano sobre si se coge la pelota es vida”* (Anexo 8.2.2.3. Lección III), es importante para el desarrollo del juego ir consensuando las normas.

Vemos cómo la asimilación de la normativa por parte del alumnado de educación infantil es más compleja *“El balón rebotado da a Ángel, que enseguida empieza a llorar ‘no vale’, ‘no vale’. Se aclara el lance de juego recordando las normas pactadas”* (Anexo 8.2.2.4. Lección IV). Los alumnos de educación infantil tienen más dificultades para asimilar las normas, por eso es mejor empezar desde reglas primarias y cuando ya las tienen asimiladas, ir construyendo otras normas en torno a la primaria y en este caso con la ayuda de los alumnos mayores, ayudan a su interiorización en el alumnado más pequeño.

5.6 EL PENSAMIENTO ESTRATÉGICO DEL ALUMNADO

En este apartado, se detallarán aspectos centrados en el pensamiento estratégico del alumnado que han resultado interesantes en el desarrollo de la unidad didáctica, ya que, como se ha mencionado en varias ocasiones con anterioridad, al llevar a cabo la unidad didáctica en un C.R.A, los alumnos que están en un mismo aula, presentan características diferentes a la vez que se encuentran en estadios evolutivos diferentes a los de los otros, o incluso en distintas etapas educativas, por lo que cada alumno o alumna tendrá una manera de ser, actuar y pensar.

Comenzamos en la Localidad I, en la que los alumnos que forman el grupo van desde 3º de primaria hasta 6º de primaria, ambos inclusive. Es destacable cómo alumnos de cursos inferiores, tienen mucho más claro los conceptos que se tratan en las lecciones de educación física

“Sergio (3º) habla que no le ha parecido muy "controlado", creo que quiere decir "secuenciado". Afirma que no ha habido "lectura corporal" y le parece importante que los que mandan el calentamiento lo tengan. Antony (6º) no recuerda su significado y por tanto no sabe a lo que se refiere exactamente. Rubén (6º) y otros compañeros se lo recuerdan y afirman que la impresión de Sergio es verdad” (Anexo 8.2.1.2 Lección II)

Este comentario hace referencia al calentamiento previo al juego que se hace en las lecciones de educación física. Centrándonos en los juegos podemos observar los siguientes comportamientos:

“Alba (5º) y Paloma (3º) salen en la rifa como las que dan o pillan con el balón. El juego se inicia y se observa una lentitud acusada de Paloma, con matices de duda en algunas acciones del juego. Alba manifiesta más decisión y lanza la pelota con más determinación” (Anexo 8.2.1.2 Lección II)

Observamos cómo la alumna de 3º, que está por primera vez en el grupo este curso (procede del grupo de infantil), presenta más dudas a la hora de organizar una estrategia personal y grupal con su compañera y muestra indecisión, que luego se puede observar en sus lanzamientos, sin embargo la alumna de 5º lleva varios años en el grupo, conoce sus posibilidades de acción para con sus compañeros y sabe cómo actuar para acertar su lanzamiento con el alumnado.

A medida que avanzaba la unidad didáctica se puede observar cómo *“Paloma (3º) ensaya diversas formas de lanzar, intuyo que para ganar puntería o algo más de fuerza”* (Anexo 8.2.1.3. Lección III). Ella se va sintiendo parte del grupo y se puede ver en sus posibilidades de acción que van aumentando.

“Antony (6º) y Adam (4º) tratan de lanzar a la vez, en un lance del juego, no logran su propósito. Paloma (3º) lanza flojo los primeros lanzamientos, luego adopta otra actitud como más decidida y derriba a Adam (4º). Antony (6º) da a la "torre" de forma directa. Ahora está radiante” (Anexo 8.2.1.4. Lección IV)

Se observa cómo los alumnos van cambiando su pensamiento en relación a las estrategias durante el desarrollo de la lección para adecuar ese pensamiento al objetivo que buscan. Sin embargo también encontramos actitudes más simplificadas como la siguiente: *“Adam (4º) intentaba tirar al más mayor y al que hubiera más cerca”* (Anexo 8.2.1.5. Lección V). Intuyo que piensa que eliminando a los que él considera fuertes ya ha ganado, pero no siempre le puede resultar útil ese pensamiento.

Lo importante es que poco a poco y a medida que avanza la unidad didáctica *“Algunos lanzan tomando y gesto corporal que verdaderamente facilita el gesto, otros todavía andan probando para ganar puntería y algún otro para ganas un poco más de fuerza”* (Anexo 8.2.1.5. Lección V). Cada alumno o alumna va probando sus posibilidades acción y adecuando su pensamiento a sus acciones. Algo que se observa en el alumnado, por ejemplo *“Paloma (3º) se va creciendo poco a poco, manifiesta alegría por lo que siente que es capaz de hacer, se manifiesta más segura y ya lo viene haciendo en las últimas semanas”* (Anexo 8.2.1.6. Lección VI)

En la segunda localidad, el grupo lo componen alumnos de educación infantil (3, 4 y 5 años) y alumnos de educación primaria (4º y 6º). *“María (4º) tiene alguna faceta en el juego que tira a dar a Rubén (6º), su reto natural”* (Anexo 8.2.2.1 Lección I). María va intercalando posibilidades en el juego y hay momentos de más calma en los que ayuda a los pequeños a avanzar en sus posibilidades, y otros momentos en los que busca su estrategia personal. Por otro lado, los alumnos de infantil después del juego *“hacen un dibujo de lo que acaban de hacer. Cada uno hace su dibujo representando su imagen dentro de los niños que están jugando”* (Anexo 8.2.2.1. Lección I). Gracias al dibujo, los alumnos de infantil desarrollan su percepción espacial de su puesto en el juego y así

también adquieren conciencia de los roles que tienen que desempeñar y de sus funciones.

“Miguel (3 años) imita mucho, Hugo (4 años) sin embargo manifiesta otra manera de hacer más libre” (Anexo 8.2.2.2. Lección II). Miguel se encuentra en un estadio evolutivo donde la imitación juega un gran papel para él, imita a los mayores e imita al maestro, por lo que es vital en estas edades y en las posteriores también ofrecer un buen ejemplo de imitación ya que favorecerá su desarrollo integral. Hugo por su parte busca más la experimentación con todo lo que le rodea, lo que también le proporciona herramientas para su desarrollo y aprendizaje.

“Van probando por turnos y observo que Miguel (3 años) lanza y mete y los demás animan, Hugo (4 años) tira alto, van probando y calculando distancias unos con más atención e intención que otros” (Anexo 8.2.2.2. Lección II). Para el alumnado de infantil es muy importante la celebración del éxito de sus acciones, ya que favorece la autoestima que tienen en ellos mismo y prepara el cuerpo para las acciones venideras. Lo importante de este grupo es que no sólo celebran el éxito sino la reflexión de la acción para la mejora de todas las acciones, lo que luego favorece su interiorización y aplicación en los juegos.

Es curioso cómo los alumnos tienen en cuenta todos los elementos que intervienen en el juego para elaborar sus estrategias y cómo para algunos puede pasar desapercibido un aro pero para Efraín no que *“insiste en el tamaño del aro, señalando que los grandes tienen ventaja porque dispones de más espacio”* (Anexo 8.2.2.2. Lección II), algo en lo que no se había fijado nadie, pero que a él un par de centímetros ya le parecían suficientes para no salirse del aro. Sin embargo para otros, hay más factores que intervienen en el juego y en cómo llevar a cabo la estrategia, por ejemplo *“Rubén (6º) solicita permiso para bajar un poco la persiana porque entra un sol que refleja”* (Anexo 8.2.2.4. Lección IV), un aspecto que puede entorpecer su estrategia.

Es importante como alumnos de menor curso, son más precavidos y actúan para avanzar en el juego. Sin embargo, otros buscan un objetivo personal, sin importar el bien común.

“María (4º) actúa proyectando más cuidado y "otra sensibilidad" demostrando que su saber estar en el juego y su forma de entender este momento está más en consonancia

con el "juego bueno" ofreciendo su saber hacer. El caso de Rubén (6º), más emocional y competitivo le lleva a acciones para "ganar" claramente como si fuera lo único que importa” (Anexo 8.2.2.5. Lección V)

5.7 ACTUACIONES DEL MAESTRO

En este apartado se analizarán algunas actuaciones que he tenido como maestro responsable de la impartición de la unidad didáctica en ambas localidades, analizando dichas actuaciones en relación a las estrategias.

En la localidad I destaco un aspecto relacionado con la organización temporal *“sin tiempo para más recogen sus materiales escolares, cierran sus mochilas y a la hora sale en primer lugar la niña del taxi porque está esperando. A continuación, el resto”* (Anexo 8.2.1.1 Lección I). Este es un tema muy importante en las lecciones ya que tengo que controlar los recursos temporales con los que cuento, evitando apurar cada minuto y que algunos de los aprendizajes se agolpen en la recta final de la lección, lo que puede producir que la actitud receptiva de algún alumno no sea la más adecuada.

Si aprendo a controlar mejor mis recursos temporales, en la misma lección se puede hablar de lo que se considera importante sobre la misma, lo que ha salido bien, las actitudes positivas de los alumnos y alumnas y las actitudes que no lo son, porque éstas dificultan el aprendizaje, y no tengo que esperar a retomarlo en la próxima lección.

Los momentos de corro se convierten en un momento excelente para poner en común lo que los alumnos y alumnas van descubriendo, analizando algunos factores importantes que intervienen en el desarrollo de la lección. *“Samuel en corro aclara y ejemplifica la forma de dinamizar el juego para que sea más interesante y tenga más potencial de aprendizaje”* (Anexo 8.2.1.2. Lección II), pero también hay que tener cuidado con estos momentos ya que pueden ser un arma de doble filo porque puede ser utilizado por los alumnos para centrar sus comentarios en una persona, por lo que deben recoger las intervenciones de varios alumnos.

En una lección recuerdo lo siguiente:

“El sentido de las insignias para que valoren más su participación en el equipo: posibilitando acciones en la "estrategia", ayudando a reflexionar y planificar sobre las mismas en el aspecto motor, cognitivo reflexionando sobre las acciones planificadas y el

papel de cada jugador, en las relaciones sociales para posibilitar la participación de los demás y por supuesto su aprendizaje” (Anexo 8.2.1.3. Lección III)

Se debe de dar importancia a reflexionar sobre si hacer un plan o una estrategia tiene valor añadido porque facilita el aprendizaje o no del alumnado. Si los alumnos y alumnas elaboran un plan de acción, les ayuda a concretar mejor en lo que acuerdan y en lo que fallan.

“Samuel reparte la hoja de seguimiento y ya tienen claro lo que deben señalar y la lectura que deben utilizar” (Anexo 8.1.2.3. Lección III). Las hojas de seguimiento son un aspecto muy importante en el desarrollo de la unidad didáctica, ya que me permite observar la evolución que los alumnos van teniendo, tanto individual como grupalmente, lo que me permitirá a mí ir regulando el proceso de enseñanza a las necesidades que los alumnos demanden.

Otro aspecto fundamental como maestro es no tolerar faltas de respeto y actitudes que no se deben de dar en el aula.

“Escucho a Samuel en tono enfadado dirigirse a Héctor con la orden de ¡séntate! Obedeció en silencio y la actividad siguió sin detenerse (...) Samuel invita a Héctor a que se disculpe con Antony y recuerda que no tolera tonos y expresiones que supongan menospreciar a nadie. Obedece y sabía perfectamente a lo que Samuel se refería” (Anexo 8.1.2.4. Lección VI)

Como maestro, creo que en todo momento he dejado claro cuáles son las ‘líneas rojas’ que no se pueden superar. El respeto y la buena actitud es lo que solicitamos a los alumnos porque se entiende que, como maestros, damos ejemplo de ello todos los días.

En la localidad II los momentos de corro son de vital importancia para implicar a los alumnos de educación infantil y que se centren en lo que se está haciendo *“Se hace un corro comentando situaciones concretas y contestando a preguntas formuladas por Samuel ¿En qué te fijas cuando pretendes dar? ¿Qué haces cuando están en el medio?” (Anexo 8.2.2.1. Lección I)* se trata de provocar reflexiones en el alumnado para que mejoren sus posibilidades y entre todos tomen conciencia de ir mejorando.

Cabe destacar que, en esta localidad (la II), la impulsividad de los alumnos era muy alta, lo que provocaba que las lecciones fueran ruidosas y sin atención, por lo que no estaba

logrando mis objetivos personales, pero hay que hacer ver al alumnado que esas actitudes no son las que se esperan de ellos. *“Samuel manifiesta enfado porque no escuchan, gritan en exceso, comprende que estén emocionados, pero no hasta el punto de interrumpir tanto”* (Anexo 8.2.2.2. Lección II), en estos momentos haber llevado a cabo un corro en silencio podría haber sido mucho más efectivo que estar recalcando todo el rato que mantuvieran silencio.

He tenido que recalcar casi desde la primera lección hasta la última que los alumnos escuchasen cuando se les habla *“Samuel recuerda el sentido y valor educativo de participar y para ello escuchar a los demás es fundamental ya que debemos mejorar la actitud de escucha de algunos”* (Anexo 8.2.2.3. Lección III)

Respecto al tema de las insignias en la unidad didáctica, este ha sido un aspecto que me ha tocado clarificar varias veces, para evitar que se produjese una competición entre los alumnos.

“Samuel deja claro que no es un simple marcador sino un indicador de la forma de trabajo en equipo; actitud de ayuda y respeto, colaboración, disposición ante acciones conjuntas y situaciones de fallo o errores...Todo se tiene en cuenta y el resultado también” (Anexo 8.2.2.4. Lección IV)

El desarrollo de esta unidad en las dos localidades me ha permitido tener la oportunidad de ser el maestro responsable de su impartición y posterior análisis, por lo que, considero que, como figura principal, he mantenido siempre una actitud cercana y de escucha hacia los alumnos, lo que me ha permitido regular también mis intervenciones.

Además, he propiciado un buen ambiente escolar en el desarrollo de las lecciones, lo que ha favorecido una participación por parte del alumnado muy alta y esto luego se observa en los resultados que los alumnos obtienen y en su progresión personal y grupal, Sin embargo hay que lidiar con aspectos o vocabulario del alumnado de fuera del ámbito escolar y corregirlo, para que progresen en su aprendizaje.

6. CONSIDERACIONES FINALES

Las estrategias y el pensamiento estratégico juegan un papel fundamental para el alumnado, ya que gracias a estos aspectos desarrollan habilidades que no solo les son útiles para las lecciones de educación física, sino que les proporcionan herramientas que pueden utilizar a lo largo de su vida.

Al realizar este trabajo, haciendo referencia al desarrollo de la unidad didáctica en el centro escolar, el mayor miedo al que me enfrentaba era a cómo abordar las lecciones de educación física con alumnado de distintas etapas educativas o de diferente edad dentro de una misma aula. Gracias a la puesta en práctica he podido observar cómo el desarrollo de las lecciones ha dado lugar a un trabajo variado, observando detalles diversos de alumnos, ya que cada uno tiene una manera de actuar y de ser debido a su desarrollo evolutivo, por lo que es uno de los aprendizajes que más destaco.

Considero que los objetivos iniciales que me he planteado los he conseguido, ya que he realizado una planificación de una unidad didáctica basada en las estrategias y su posterior desarrollo en el centro educativo, procurando que estuvieran presentes diferentes situaciones en las que el alumnado pueda participar y analizando dicha unidad didáctica estableciendo una comparativa de cómo los mismos indicadores pueden tener resultados diferentes dependiendo del centro donde se ha impartido la unidad didáctica.

Gracias al análisis llevado a cabo en el apartado 5. *Análisis de resultados* he podido observar cómo las estrategias favorecen que los alumnos sean capaces de hacer una transición de acciones impulsivas a acciones planificadas. También la importancia de dotar de materiales a los alumnos, como las hojas de seguimiento, que considero, han favorecido al desarrollo de las estrategias y del pensamiento estratégico, ya que los alumnos son capaces de establecer una relación entre la acción y la posterior reflexión de la acción.

La figura de maestro especialista en educación física tiene que lidiar a diario con la sociedad, que infravalora esta área pensando que sus hijos están todo el día jugando. Pero es gracias a esta área y, como podemos ver en este trabajo, cómo gracias a las lecciones de educación física el alumnado tiene una mejor organización mental de lo

que hace y de la reflexión de sus acciones y cómo gracias a esto se produce una mejora en las capacidades motrices del alumno.

En definitiva, gracias a este trabajo, he podido observar la importancia de llevar a cabo un análisis de las intervenciones que realizamos en un aula, ya que nos ayudan a corregir nuestro proceso de enseñanza y a mejorar el proceso de aprendizaje de los alumnos, y además nos permite extraer detalles de la narración de los relatos y observar cómo se van consiguiendo esos progresos.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Decreto 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León. *Boletín Oficial de Castilla y León*. Castilla y León, 25 de julio de 2016, núm. 142, pp. 34184-34746.
- Emiliozzi, V., Renati, C.M., Viñes, N., Mazzuchi, M.B., Onini, S.S., & Toledo, J.F. (2011). En busca del buen jugador: entre saber jugar y saber el juego. Una propuesta de intervención para su constitución. *Ágora para la EF y el deporte*, 13 (1), 111-121.
- Flores, M.R., Gómez, E., & Rosas, J.M. (2016). *El pensamiento estratégico y los juegos modificados*. Escuela Normal Superior. Maestría en Docencia e Investigación Educativa. Tamaulipas, México.
- García, A. (2001). Juego motor reglado y transmisión de valores culturales. *Ágora para la EF y el deporte*, 1, 55-70.
- García, A. (2005). *Desarrollo curricular del juego en educación física escolar: estudio de casos en el 2º ciclo de Educación Primaria*. Tesis doctoral, Universidad de Valladolid, Valladolid.
- 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 EF 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. *Revista Cultura y Educación*, 25 (1), 35-47.

- Herrero, J., & Pinedo, J. (2005) Pensamiento Estratégico, Teoría de Juegos y Comportamiento Humano. *Indivisa. Boletín de Estudios e Investigación*, (6) 37-67.
- Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens*. Madrid, España: Alianza.
- Kamii, C., & DeVries, R. (1988). *Juegos colectivos en la primera enseñanza. Implicaciones de la teoría de Piaget*. Madrid, España: Visor distribuciones.
- Kirk, D., Brooker, R., & Braikua, S. (2003). Enseñanza de los juegos para la comprensión: Perspectiva situada en el aprendizaje de los estudiantes. *Ágora para la EF y el Deporte*, 2-3, 154-164
- Montañes, J., Parra, M., Sánchez, T., López, R., Latorre, J.M., Blanc, P., Sánchez, M.J., Serrano, J.P., & Turégano, P. (2000). El juego en el medio escolar. *Revista ensayos*, 15, 235-259.
- Navarro, V (1998). Conductas infantiles en juegos motores reglados. Análisis de la estructura de juego, edad y género. *Educación física e deporte no século XXI*. Conferencia llevada a cabo en el Congreso internacional de intervención en conductas motrices significativas, A Coruña, España.
- Navarro, V (2011). Aplicaciones pedagógicas del diseño de juegos motores de reglas en educación física. *Ágora para la EF y el deporte*, 13 (1), 15-24.
- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato. *Boletín Oficial del Estado*. Madrid, 29 de enero de 2015, núm. 15, pp. 6986-7003.
- Orlick, T. (1990). *Libres para cooperar, libres para crear*. Barcelona, España: Paidotribo.
- Pallarés, M. (1978). *Técnicas de grupo para educadores*. Madrid, España: ICCE
- Parlebás, P (2001). *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz*. Barcelona, España: Paidotribo.

Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que establece el currículo básico de la Educación Primaria. *Boletín Oficial del Estado*. Madrid, 1 de marzo de 2014, núm. 52, pp. 19349-19420.

8. ANEXOS

8.1 UNIDAD DIDÁCTICA “CONOCEMOS, PLANIFICAMOS Y PONEMOS EN PRÁCTICA ESTRATEGIAS EN LOS JUEGOS

8.1.1 Introducción

La intervención que se describe y analiza en este apartado es, como hemos mencionado anteriormente, la unidad didáctica “Conocemos, planificamos y ponemos en práctica estrategias en los juegos”.

En este apartado también se detallarán los aspectos más importantes de la unidad didáctica, como pueden ser el contexto, la localización, la justificación, los objetivos, los contenidos y la evaluación de dicha unidad.

Por último también encontraremos desarrolladas las diferentes lecciones que se han llevado a cabo con el grupo de seguimiento, explicando en cada lección en plan de la intervención, la narración de lo que ha ocurrido en cada lección y el análisis y replanteamiento de las intervenciones que se han llevado a cabo a lo largo de toda la unidad didáctica.

A continuación, se pasará a desarrollar los apartados de la unidad didáctica y el desarrollo de las lecciones que se han impartido.

8.1.2 Contexto

Autor y responsable: Samuel García Perrote

Lugar: CRA del Cerrato – Tariego de Cerrato y Cevico de la Torre (Palencia)

Para desarrollar con 12 alumnos y alumnas de Educación Primaria de 3º curso a 6º curso de Educación Primaria en Tariego de Cerrato y con 8 alumnos y alumnas, 4 de ellos de Educación Infantil (3, 4 y 5 años) y los otros 4 de Educación Primaria (4º y 6º curso) en Cevico de la Torre durante el primer trimestre del curso académico 2020-2021 con un desarrollo de entre 5 y 6 lecciones, dependiendo la localidad y en la que cada plan de lección tendrá una duración de 1 hora o de 1 hora y 30 minutos.

8.1.3 Localización

Esta unidad didáctica podemos situarla en varios documentos oficiales. Uno de ellos es el Real Decreto 124/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico

de la Educación Primaria, en el que se destacan algunos aspectos importantes como son los siguientes:

“b) Acciones motrices en situaciones de oposición. En estas situaciones resulta imprescindible la interpretación correcta de las acciones de un oponente, la selección acertada de la acción, la oportunidad del momento de llevarla a cabo, y la ejecución de dicha decisión. La atención, la anticipación y la previsión de las consecuencias de las propias acciones en el marco del objetivo de superar al contrario, son algunas de las facultades implicadas. A estas situaciones corresponden los juegos de uno contra uno, los juegos de lucha, el judo, el bádminton, el tenis, el mini-tenis y el tenis de mesa, entre otros.” (R.D 124/2016. Pg 19407)

También cabe destacar, como se habla en el documento en “c) Acciones motrices en situaciones de cooperación, con o sin oposición” (R.D 124/2016. Pg 19407) ya que a lo largo de toda la unidad didáctica los alumnos y alumnas van a tener que colaborar y cooperar entre ellos para conseguir un objetivo común a todo el grupo, entendiendo que el éxito del grupo es el éxito individual de cada uno.

Otro documento importante que se ha consultado a la hora de elaborar esta unidad didáctica ha sido el Decreto 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León. En este documento, se ha hecho hincapié, dentro del área de Educación Física a los siguientes bloques de contenidos que cobran vital importancia en la unidad didáctica. Estos bloques de contenidos son los siguientes:

- Bloque 3: Habilidades motrices. Los alumnos, a través de los juegos aprenden habilidades que les permiten explorar su potencial motor a la vez que son capaces de desarrollar las competencias motrices básicas.
- Bloque 4: Juegos y actividades deportivas. Este bloque es el más importante para la elaboración de la unidad. La unidad didáctica está basada en juegos motores reglados y en ellos se agrupan los contenidos que se abordan a lo largo de las lecciones

8.1.4 Justificación

Esta unidad didáctica permitirá que los alumnos se inicien en el conocimiento, y posteriormente, afiancen el concepto de estrategia, para, finalmente llegar a creaciones propias que les permitirán reflexionar y analizar todo lo acontecido.

Con esta unidad, se pretende, como indica García Monge (2005) que el alumnado sea capaz de pasar de acciones impulsivas e individualistas a las planificadas y compartidas. Además, los alumnos aprenderán a elaborar sus propias estrategias, aplicarlas y comprobarlas, utilizando elementos tácticos con los que realizar dicha planificación.

Los juegos permitirán los que alumnos acuerden, planifiquen y tomen decisiones de forma individual y colectiva, ya que los juegos poseen escenarios idílicos para el desarrollo de dichos acuerdos.

Los juegos que se planteen se basarán en la cooperación, es decir, la meta a alcanzar será igual para todo el grupo, pero sin desembocar en situaciones de competición de unos grupos con otros, así pues, se destacan cinco libertades que Orlick (1990) citado por González Yustos (2018) habla de que están presentes en los juegos cooperativos y que son: Libres de competición, Libres para crear, Libres de exclusión, libres de elección y Libres de agresión.

Toda la acción educativa, estará centrada en la búsqueda de soluciones motrices que den respuesta a las situaciones y problemas del propio juego.

8.1.5 Temporalización

Esta unidad didáctica, se desarrollará durante el primer trimestre en las dos localidades. Los planes de lección tendrán una duración de 1 hora o de 1 hora y 30 minutos dependiendo del día que se desarrolle la lección.

Horario de las lecciones:

Hora/Día	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
9:00 a 10:00	Plan de lección (Localidad I)	Plan de lección (Localidad II)			
10:00 a 11:00					
11:00 a 12:00					
12:00 a 12:30					
12:30 a 13:15				Plan de lección	Plan de lección
13:15 a 14:00				(Localidad I)	(Localidad II)

CALENDARIO DE IMPLANTACIÓN DE LAS LECCIONES						
NOVIEMBRE 2020						
23	24	25	26 Lección 1 (Localidad I)	27	28	29
30 Lección 2 (Localidad I)						
DICIEMBRE 2020						
	1 Lección 1 (Localidad II)	2	3 Lección 3 (Localidad I)	4 Lección 2 (Localidad II)	5	6
7	8	9	10 Lección 4 (Localidad I)	11 Lección 3 (Localidad II)	12	13
14 Lección 5 (Localidad I)	15 Lección 4 (Localidad II)	16	17 Lección 6 (Localidad I)	18 Lección 5 (Localidad II)	19	20

8.1.6 Objetivos

Los objetivos que se pretende que los niños logren al final de la unidad didáctica, son los siguientes:

- Conocer y utilizar diferentes elementos tácticos con los que planificar la acción.
- Elaborar, aplicar y comprobar planes de acción.
- Establecer una relación entre la dinámica de acciones y la dinámica de pensamiento.
- Valorar la participación de los compañeros en relación a sus posibilidades de acción.
- Mejorar la intencionalidad y la previsión del alumnado en relación con su propia acción y la acción de los demás en los juegos.
- Estimular la importancia de la organización y la necesidad de planificarla.

8.1.7 Contenidos

Los contenidos que se incluirán a lo largo de toda la unidad didáctica son los siguientes:

- La estrategia y los elementos que la integran.
- Distribución de los espacios, número de jugadores, equipos y roles de los jugadores.
- Realización y explicación de planes de acción del juego.
- Análisis y comentarios de errores para evitar su ejecución.
- Comunicación, organización y planificación como mejora de resultados.
- Respeto y valoración de la participación de los demás en relación a sus posibilidades.

8.1.8 Plan, desarrollo y análisis de los planes de lección

Las estructuras de lección quedan desarrolladas en el apartado 10.2 de los anexos.

8.1.9 Evaluación de la unidad de enseñanza-aprendizaje

La evaluación didáctica de esta evaluación estará a cargo de la persona que la imparte, en este caso el alumno en práctica, Samuel García Perrote. Para llevar a cabo la evaluación de esta unidad didáctica se utilizarán, por un lado, una serie de criterios de evaluación y estándares de aprendizaje, para observar el grado en el que los alumnos adquieren los conocimientos.

Por otro lado, se han elaborado una serie de instrumentos de evaluación, los cuales ayudarán a llevar a cabo la tarea de evaluar a los alumnos y alumnas para observar el progreso en el proceso de aprendizaje.

Se llevarán a cabo dos evaluaciones: una sobre el proceso de aprendizaje y otra sobre el proceso de enseñanza, ya que, es tan importante evaluar los aprendizajes que van adquiriendo los alumnos, como la manera que los maestros impartimos dichos contenidos y nos adaptamos al alumnado.

8.1.9.1 Evaluación del proceso de aprendizaje

Criterios de evaluación

Los criterios de evaluación utilizados para evaluar el proceso en el que los alumnos y alumnas van progresando en sus aprendizajes en esta unidad didáctica son los siguientes:

- Reconoce los elementos de la estrategia y los pone en práctica.
- Identifica la función personal que tiene en el juego y la ejecuta.

- Acepta el error como parte de una realidad que se puede corregir y lo valora.
- Facilita la participación de los compañeros en el juego.
- Expone y explica estrategias delante de sus compañeros.
- Participa activamente en los juegos propuestos.
- Respeto las normas acordadas entre todos para cada juego.
- Muestra preocupación por su grupo y promueve el trabajo en equipo.
- Respeto a todos sus compañeros y les proporciona ayuda.

Estos criterios de evaluación estarán integrados en los diferentes instrumentos de evaluación que más adelante se pasan a explicar, los cuales tendrán un criterio de calificación correspondiente.

Criterios de calificación

Los mecanismos que se utilizarán para calificar quedan recogidos en la siguiente tabla en la que se puede observar la ponderación de cada uno. Para establecer los criterios de calificación a continuación expuestos, utilizaremos los siguientes instrumentos de evaluación:

Instrumentos de evaluación	Criterios de calificación
Hojas de seguimiento	40 %
Exposiciones orales	30 %
Actitud de trabajo cooperativo y esfuerzo	15 %
Respeto a los compañeros	15 %

Las calificaciones obtenidas serán numéricas, estableciendo el siguiente orden:

- De 0 a 4'9: Insuficiente
- De 5 a 6'9: Aprobado
- De 7 a 8'9: Notable
- De 9 a 10: Sobresaliente

La nota final será la media de las notas siguiendo los criterios de calificación de cada instrumento de evaluación. Para obtener esta nota se realizará una tabla apuntando las notas que cada alumno va obteniendo.

Instrumentos de evaluación

Para llevar a cabo la evaluación, se han elaborado una serie de instrumentos que nos ayudarán a tener un seguimiento sobre el proceso de enseñanza. Estos instrumentos son los siguientes:

- Observación directa y sistemática del profesor: Es importante observar a los alumnos dentro del contexto escolar: su asistencia a clase, el desarrollo de las competencias, las estrategias de aprendizaje, sus fortalezas y debilidades, la expresión y comprensión, la interacción con el maestro y entre ellos, su actitud y el manejo que hacen de los espacios, tiempos y recursos que poseen.
- Intercambios orales: salidas a la pizarra, preguntas en clase, puestas en común, exposiciones y debates que puedan surgir durante toda la unidad didáctica, observando el proceso de los alumnos en sus aprendizajes.
- Listado de control: servirá para observar la progresión en la adquisición respecto a los criterios de evaluación que se plantean en la unidad didáctica a lo largo de todas las lecciones. (Anexo X)
- Hojas de seguimiento: se utilizarán para observar el grado de adquisición de los conocimientos y el progreso que muestran durante toda la unidad didáctica. (Anexo X)
- Hoja de notas: se utilizará para ir registrando, como mencionado anteriormente, las diferentes notas que los alumnos y alumnas van obteniendo a lo largo de toda la unidad didáctica. (Anexo X)
- Autoevaluación del alumnado: la realizaremos al finalizar la unidad didáctica y nos servirá para que ellos mismos expresen lo que han aprendido y lo que no además de tener la oportunidad de reconocer en lo que deben mejorar.(Anexo X)

8.1.9.2 Evaluación del proceso de enseñanza

Del mismo modo que evaluamos los aprendizajes de nuestros alumnos, debemos evaluar nuestra propia intervención educativa con la intención de mejorarla. Se evaluará

la validez de objetivos, contenidos, relaciones, organización o agrupamientos. Entre los elementos a evaluar, destacamos los siguientes:

- La unidad didáctica planteada ha sido adecuada para los alumnos.
- A lo largo de toda la unidad didáctica se han trabajado diferentes habilidades motrices.
- La disposición del material en el espacio ha permitido a los alumnos y alumnas actuar con autonomía.
- La organización espacial ha facilitado la comunicación y el diálogo entre el alumnado.
- Se ha dado la oportunidad de interactuar entre iguales y con el maestro.
- Han tenido la oportunidad de expresar emociones, sentimientos y opiniones durante el desarrollo de las lecciones.

Para realizar esta evaluación, los alumnos tendrán una hoja para valorar aspectos destacados del maestro. En la hoja aparecerán una serie de ítems que los alumnos valorarán como crean conveniente en relación a las opiniones que tienen al respecto.

(Anexo X)

8.2 DESARROLLO Y ANÁLISIS DE LOS PLANES DE LECCIÓN EN LAS DISTINTAS LOCALIDADES

8.2.1 Localidad I

8.2.1.1 Plan de lección I. Fecha 26/11/2020. Tiempo: 1 hora y 30 minutos

Plan de la intervención

Momento de encuentro

Después del recreo, los alumnos vuelven al aula, donde les espera el profesor para realizar el seguimiento semanal de los hábitos saludables. Después del seguimiento, el profesor explica a los alumnos que, a partir de ahora, será él quien imparta las clases. Después del seguimiento, explico a los alumnos la nueva unidad que vamos a comenzar, “Conocemos, planificamos y ponemos en práctica estrategias en los juegos”. Pueden derivar algunas preguntas como ¿Qué quiere decir esto? ¿Qué son las estrategias?... para ello, en esta primera lección se les entregará una ficha de conocimientos previos, para poder partir de sus aprendizajes y poder realizar una unidad didáctica más significativa.

Momento de construcción del aprendizaje

Nos trasladamos al polideportivo. Los alumnos realizarán un calentamiento, en el que dos de ellos serán los encargados de dirigirlo. Al acabar el calentamiento, nos reunimos en corro, para comentar los aspectos más destacados del calentamiento (si ha sido completo, si no lo ha sido o consejos a los encargados del calentamiento).

Después explicaremos el juego de “Vidas” que servirá como pretexto para el juego que articulará la unidad didáctica y que más adelante pasaré a explicar. En “Vidas” dos personas se la quedan cada una a un extremo del campo y los demás deberán estar en el centro. Las personas que se la quedan deben de dar a las del centro para eliminarlas. Si las dan van con los que se la quedan y siguen el mismo patrón. Si receptionan el balón sin que se produzca bote, obtienen una vida y pueden salvar a un compañero o guardarse la vida para utilizarla ellos en caso de que sean eliminados.

Organización de los jugadores: dos se la quedan en los extremos del campo y los demás permanecen en el interior del campo.

Regla primaria: Dar con un objeto (el que se la queda) y evitar ser dado con un objeto (el que está en el centro)

Durante el juego de “Vidas” habrá momentos de corro para comentar aspectos a mejorar o dar consejos a compañeros para que el juego sea más fructífero.

Una vez acabado el juego de “Vidas”, pasamos a explicar otro juego, el de “Las Torres”. Este será el juego que articule la unidad didáctica y que se trabajará en más sesiones. Para este juego dividimos al grupo en 4 grupos de 3 alumnos y alumnas. Se establecerá un campo dividido en dos en el polideportivo en el que realizaremos el juego. En cada lado del campo se establecen tres aros, que serán los lugares donde deberán situarse los alumnos y alumnas.

Se jugarán partidos por turnos, es decir, primero jugarán dos equipos, y los otros dos ejercerán la función de árbitros y después se cambiarán los roles. Lo que cada equipo debe de intentar es dar con un balón a algún componente del equipo contrario, pero con la premisa de que no se puede salir del aro, ni para dar, ni para evitar ser dado. Para

esquivar el balón se puede saltar, agacharse o esquivarle, pero sin salir del aro. Si el alumno recepciona correctamente el balón, no estará eliminado.

El juego de “Las Torres” irá variando a medida que se avance en las sesiones y se introducirán modificaciones del campo, ya que las posiciones de los jugadores en el campo irán variando, dependiendo del nivel del campo en el que nos encontremos (habrá seis niveles de campo). En unos campos estará modificada la posición de algunos de los jugadores del equipo y en otro entrarán en juego algunos materiales que simularán ser las torres (conos, por ejemplo).

El juego estará basado en un sistema de insignias que se irán entregando a los grupos en función de las torres que vayan derribando en cada campo. Se procurará que siempre todos los grupos consigan todas las insignias de cada campo. Las insignias serán normales y legendarias, siendo estas últimas más complejas de conseguir. Los grupos, irán pegando sus insignias en sus álbumes y dicho álbum podrá ser utilizado para comentar cómo y porqué se ha conseguido una determinada insignia.

Los alumnos deberán de tener en cuenta que el sistema de insignias no se basa en derribar el mayor número de torres y por esa razón obtengo más insignias, sino que las insignias se repartirán en función de las estrategias que hayan elaborado cada grupo y su explicación y puesta en práctica, por ello no necesariamente habrá que derribar torres para conseguir insignias, sino que si algún grupo elabora, explica y pone en práctica una buena estrategia, si no derriba ninguna torre, puede ser premiado con una insignia.

Organización de los jugadores: Se elaboran 4 grupos de 3 personas cada uno

Regla primaria: Dar con un objeto y evitar ser dado con un objeto.

Se realizarán momentos de corro para hablar sobre lo que sucede, para dar consejos o para que los alumnos puedan hablar entre ellos para establecer sus planes.

Momento de despedida

Salimos del polideportivo y volvemos al aula para elaborar la ficha con los grupos del juego de “Las Torres”. Los alumnos tendrán esa hoja como referencia para saber el grupo del que forman parte durante toda la unidad, observar el progreso en el juego, las

torres que derriban y las estrategias que emplean en función de los campos. Recogemos y terminamos la lección.

Narración de lo ocurrido

12.31h En su aula habitual, ya han vuelto del recreo, se han cambiado la mascarilla, se han sentado, durante los primeros minutos se reparte una obra de teatro para "grabarla por Navidad" con la autorización pertinente de las familias para que puedan verla en casa. Para ello iniciarán los ensayos la próxima semana, se les señala que la guarden porque ahora no toca eso. Posteriormente inician el seguimiento de hábitos saludables de carácter semanal. Se hace algún breve comentario sobre la importancia de gestionar su tiempo personal y los momentos que dedican a cada cosa. Van interviniendo, se aclara algún aspecto final sobre la obra que se insiste ahora no toca y que se retomará la próxima semana para su ensayo regular.

12.52h Samuel se dispone a repartir un documento inicial para que cada niño vaya cumplimentando las cuestiones que se plantean. Si tienen alguna duda invita a que lo digan para poder aclararla. Sergio (3º Primaria) pregunta por "cualidades personales" a lo que responde Samuel que son las cosas en las que te fijas para ser un buen jugador. Atentamente van cumplimentando y van entregando de forma paulatina. En algún apartado del documento se señala lo que creen que se les da mejor o peor sobre algunos aspectos. Leila pregunta si van a ir al polideportivo a lo que se contesta que sí.

12,59h. Ya se ha llegado al polideportivo situado frente a la escuela, una vez cruzada una travesía regulada por el oportuno paso de cebra.

Mientras comienzan el calentamiento, voy al coche, estacionado al lado para sacar el botiquín y desinfectar una herida para ponerla una tirita a una niña, la cual se incorpora de forma inmediata al "calentamiento". La actividad la dirigen Zoe (niña de 4º Primaria y Rubén niño de 6º de Primaria). Se aproximan en alguna ocasión, no escucho lo que dicen, intuyo que tratan de coordinarse para dirigir el calentamiento.

Al término del mismo en corro, como suele ser habitual, se habla por turnos, sobre la opinión que les merece el mismo. Alejandro señala que en líneas generales bien. Otro matiza que las actividades han sido desordenadas. Alguien menciona algo sobre la "lectura corporal " para dirigirlo. No me queda claro si se refieren a la secuencia de las

actividades realizadas o que entre los que lo dirigían manifestaban cierta descoordinación.

13.22h Se plantea un juego conocido por ellos (vidas). En corro se explican y acuerdan las normas básicas del mismo, cuando es "vida" y otras cuestiones básicas. Se inicia el juego después de sortear los que se la quedan a ambos lados, Héctor y Sergio.

El juego se inicia con un balón que estrenaban para la ocasión, las acciones se suceden con entusiasmo en general. Me fijo que Oscar da un salto con las piernas abiertas para evitar que el balón le dé. El ambiente es el habitual, positivo, algunos les cuesta un poco entrar en acción, observo que dudan, otros corren y algún otro se coloca detrás de alguien más corpulento que él.

En corro el profesor aclara algunas cosas que ha observado: ¿qué hacemos con las vidas? Algunos consejos que desean hacer a algún compañero... el profe invita a que pueden hacer un plan para dar y otros a planificar un plan para evitar ser dados. Pero no consideran esa invitación.

Se reanuda el juego, las acciones son cada vez más intencionadas en algunos de ellos y las acciones siguen desarrollándose sin observar acciones planificadas, da la impresión que cada uno se ventila sus circunstancias "a su aire".

13. 34h En corro el profe se dirige a ellos y permite que un alumno se "relaje y salga a la puerta, tome aire y que se pueda bajar la mascarilla", al cabo de dos minutos vuelve. Héctor y Sergio explican lo acordado para dar antes. Samuel propone un juego diferente que tiene que ver con lo que terminan de hacer. En primer lugar distribuyen y delimitan el espacio de juego; se colocan sillas de distancias similares por los lados de espacio de juego. Un banco sueco que hace de divisoria de dos campos y tres aros con distancias de separación similares a ambos lados. El juego es llamado (juego de derribo de torres). Se les explica las normas básicas, se pone un ejemplo y se hacen los equipos propuestos por el profe. Los turnos de rol se los explica con claridad, los que están sentados en la silla, luego serán los jugadores cuando toque...

13.39h Se inicia el juego con cierta lentitud, como tanteando la situación novedosa que se presenta. Se recuerda que no vale dar de rebote. Se recuerda también a un niño que estar sentado no es hacer "de recoge pelotas". El juego se sigue desarrollando con mayor

dinamismo. Los que están sentados hacen su papel bastante bien en general y señalan cuando alguien se sale del aro con intención.

13,55h En corro, se recuerda alguna incidencia, se invita a que ayuden a recoger el material. Se disponen a salir en fila, como es habitual y atentos con las escaleras y al cruzar carretera.

13.38h en el aula se recuerda explica el uso de insignias en relación a los aciertos de "torres derribadas". Sin tiempo para más recogen sus materiales escolares, cierran sus mochilas y a la hora sale en primer lugar (la niña del taxi) porque está esperando. A continuación el resto. Despedida final de fin de semana

8.2.1.2 Plan de lección II. Fecha: 30/11/2020. Duración: 1 hora

Plan de la intervención

Momento de encuentro

Para comenzar esta lección, comenzamos hablando de lo que hicimos en la anterior, retomamos lo realizado y hablamos sobre ello. Quiero centrarme en los aspectos concretos de las estrategias, que ellos se centren y comprendan sobre lo que estamos hablando. Para ello elaboraremos en la pizarra un listado con los aspectos que tienen en cuenta para elaborar una estrategia.

Además, aprovecho para retomar el tema relacionado con las insignias y los álbumes, ya que en la primera lección no hubo tiempo suficiente para centrarme en ese tema, su importancia y su implicación en el proceso de aprendizaje.

Momento de construcción del aprendizaje

Nos trasladamos al polideportivo. Como ya es habitual, los alumnos y alumnas dirigen el calentamiento, concretamente dos.

Cuando ya hemos acabado el calentamiento, comenzamos con un juego, "Balón parado" en el que dos personas se la quedarán. Los que se la quedan deberán intentar dar a los demás con un balón mediante pases, pero cuando los que se la queden tengan en posesión el balón, deberán de permanecer quietos mientras intentan dar a los compañeros.

Se realizarán momentos de corro para hablar sobre lo que sucede, para dar consejos o para que los alumnos puedan hablar entre ellos para establecer sus planes.

Momento de despedida

Volvemos al aula. Los alumnos realizarán una ficha en el que propondrán estrategias que podrán ser probadas en la siguiente lección y obtener resultados de lo que se haya planeado. Estableceremos una leyenda para realizar los dibujos en los que deberán representar la estrategia que han llevado a cabo en el juego. La leyenda es la siguiente:

- Triángulo: persona que se la queda.
- Cuadrado: persona que no se la queda.
- Círculo: persona que está dada.
- Línea continua: trayectoria del balón.
- Punto grande: balón

Recogemos y acabamos la clase.

Narración de lo ocurrido

9.00h Saludo y presentación al grupo. Paulatinamente van entrando en el aula y van sacando el cuaderno de E.F...

9.04h Samuel retoma la última clase y aclara el papel que tienen las insignias en el desarrollo de las sesiones.

9.10h Van saliendo hacia el polideportivo. Allí enseguida reparte una hoja a los alumnos para que vayan cumplimentando; nombre del equipo, etc. Explica el sentido y el contenido de la misma. Después de un rato invita a que guarden los lapiceros en el estuche y recoge un muelle del boli que minutos antes Héctor buscaba y no encontró.

9.15h Se inicia el calentamiento y lo dirigen Paloma (3º) y Antony (6º). Se inicia andando alrededor del perímetro de la sala grande del poli durante un minuto aproximadamente, parece que Paloma dice "trotando", el resto de la clase obedece y hacen lo que se propone. Samuel recuerda que se hace lo que se manda. Adam habla algo pero no llego a escuchar con claridad. Al cabo de unos minutos paran y hacen rotación de tobillo y Samuel vuelve a recordar que lo que se manda se hace. Sucesivamente se van proponiendo actividades propias de calentamiento "estático" y

finalmente alguna de calentamiento dinámico. Para lo cual se van alternando en la iniciativa tanto Antony como Paloma que no se corta ni un pelo.

9.20h Finalmente una vez terminado el calentamiento se llama al corro para comentar el desarrollo del mismo, como suele ser habitual. Sergio (3º) habla que no le ha parecido muy "controlado", creo que quiere decir "secuenciado". Afirmo que no ha habido "lectura corporal" y le parece importante que los que mandan el calentamiento lo tengan. Antony no recuerda su significado y por tanto no sabe a lo que se refiere exactamente. Rubén (6º) y otros compañeros se lo recuerdan y afirman que la impresión de Sergio es verdad. Salen otras matizaciones y comentarios breves en relación al desarrollo del mismo y a las veces que ha recordado Samuel que "decimos y hacemos".

9.25h Samuel plantea el juego de "balón parado". Samuel toma la palabra y pone un ejemplo de la dinámica del juego aclarando alguna norma fundamental y básica. Adam pregunta si se puede dar (con bote) y otra cuestión que no tengo recogida. Se acuerda que dar con bote no vale, sino que para ser dado te lanzan el balón directamente.

9.27h Alba y Paloma salen en la rifa como las que dan o pillan con el balón. El juego se inicia y se observa una lentitud acusada de Paloma, con matices de duda en algunas acciones del juego. Alba manifiesta más decisión y lanza la pelota con más determinación.

Samuel en corro aclara y ejemplifica la forma de dinamizar el juego para que sea más interesante y tenga más potencial de aprendizaje.

Ahora se observa que la dinámica del juego crea otras situaciones más interesantes en general a todos. Alba da a Sergio, Antony, Adam... se recuerdan que cuando no se tiene el balón se puede mover y ocupar el espacio que te interesa para dar a "otro".

Se observa que Paloma manifiesta cierta lentitud derivada de su nivel motor pero se siente ayudada por su compañera. Se observa como Adam coge en dos tiempos la pelota, arriesga más y por tanto aprende intuitivamente más. Alba sigue dando a sus compañeros; Dana...

9.45h En corro se habla de lo que terminan de hacer. Van interviniendo sobre el desarrollo del juego. Rubén señala que no le parece bien la actuación de Paloma que parece confundir su papel con la amistad que puede tener con algún compañero de

clase. Héctor a su manera, intenta aclarar a Paloma que ha dado ventaja al equipo rival y los comentarios se centran casi exclusivamente en Paloma.

9.52h Samuel invita a coger los abrigos y hacer una fila para volver a clase. En tres minutos ya estamos en clase. Samuel reparte a los alumnos una hoja que explica. Entre otras cosas parece que se trata de explicar gráficamente el plan "pasar al que está más cerca". Se acuerda un triángulo para los que se la quedan un cuadrado para los perseguidos y que no se la quedan y un círculo para los que se sientan, es decir, las tres facetas que el juego ofrece.

Samuel recuerda que el próximo día (jueves 3 de diciembre) aclarará alguna duda que haya salido. Ahora el tiempo se ha terminado y tienen control de C. Sociales.

10.00h Despedida de los alumnos y cambio de clase.

8.2.1.3 Plan de lección III. Fecha: 3/12/2020. Tempo: 1 hora y 30 minutos

Plan de la intervención

Momento de encuentro

Recordamos lo realizado en la última sesión, hablamos sobre ello. Es un buen momento para utilizar las fichas y poder realizar algún dibujo en la pizarra sobre alguna estrategia y que puedan interpretar dicha estrategia y elaborar una explicación de ella.

De hecho, la pueden dibujar en una hoja e interpretar su sentido, después vamos al poli.

Momentos de construcción de aprendizaje

Ya en el polideportivo, los alumnos realizan el calentamiento dirigido por ellos, como siempre y después realizamos un corro para comentar aspectos relacionados con el calentamiento.

Retomamos "balón parado" ...procuro implicarles con las estrategias que han realizado, que intenten pensar en alguna que hayan hecho, que la pongan en práctica, que relaten lo que ha pasado después...plasmándolo en la ficha de las estrategias de ese juego.

Pasamos a "Las Torres", recordamos las normas del juego ya que era nuevo, sus espacios, materiales...se puede hablar sobre que materiales son más adecuados para la realización del juego y por qué (diferentes tipos de balones...).

Se pueden jugar varios partidos cambiando el tipo de campo (para eso debo controlar el tiempo en cada juego) y comenzamos los álbumes de nuevo, buscando la implicación en la realización de estrategias y su puesta en práctica para la obtención de dichas insignias. Que entiendan que las insignias no solo se basan en “derribar torres” sino que hay muchos más aspectos que se valoran.

Momento de despedida

Volvemos al aula y se realiza el reparto de insignias a cada grupo. Se puede utilizar este momento para hablar sobre cómo se han conseguido y que todos los grupos pueda escuchar lo que sus compañeros dicen. Es un buen momento para poner en común los aprendizajes que se van consiguiendo. Recogemos y acaba la lección.

Narración de lo ocurrido

12.45h Una vez terminado el seguimiento de hábitos saludables de todos los jueves con su puesta en común finaliza la intervención del profesor tutor.

12. 46h Samuel se dirige al grupo, recordando y retomando la clase anterior. Se refiere al álbum y a los grupos. Recuerda el sentido de las insignias para que valoren más su participación en el equipo: posibilitando acciones en la "estrategia", ayudando a reflexionar y planificar sobre las mismas en el aspecto motor, cognitivo reflexionando sobre las acciones planificadas y el papel de cada jugador, en las relaciones sociales para posibilitar la participación de los demás y por supuesto su aprendizaje. Todos son importantes en cada momento de la clase; ya sea en la faceta de hablar sobre lo que van a hacer o sobre lo que acaban de hacer. Las formas de proceder, de hablar, de ofrecer consejos y ayuda no entienden de género ni edades. Cada uno habla de su experiencia previa para posibilitar el aprendizaje de cada uno y de todos.

12. 50h Recuerda también las normas básicas acordadas; no vale dar de rebote, sino directo, etc. Cada alumno, levantando la mano habla de un aspecto concreto; se habla de la agilidad que manifiesta cada uno para asumir un plan más o menos ambicioso. Pero también depende del equipo extraer el máximo rendimiento de sus jugadores... Rubén habla también del trabajo del equipo adversario. Finalmente se concretan algunas cosas a tener en cuenta para hacer una estrategia: material, habilidades, el plan o estrategia que deberá establecer la circulación de la pelota con una rayita marcando dirección, un

triángulo, un cuadrado y un círculo para los que se sientan porque están dados. Finalmente se preparan para salir al polideportivo

13.00h Ya en el polideportivo, los escuches los dejan en las sillas "azules" y dirige el calentamiento Oscar (4º) y Héctor (6º) anuncia Samuel. Se juntan y hablan, se supone para ponerse de acuerdo a la hora de dirigir el mismo. Empieza Héctor; rodillas al pecho, lo hace él a buen ritmo, stop, andamos normal, para seguir mandando; talones al culo... luego hacen calentamiento estático; rotación de tobillos (I/d) en este momento Adam parece que ha tenido un rozón en una pierna. (Salimos al coche, estacionado al lado para curar y colocar tiritita).

13.06h El calentamiento sigue con "una vuelta al trote" que escuché. Posteriormente se hace el corro del calentamiento para hablar de su desarrollo.

13.10h Sergio (3º) habla directamente de "nada de lectura corporal" porque no se ha fijado que alguno "pequeños" en algunas fases estaban cansados. Interviene Zoe (4º) a continuación afirmando que está de acuerdo con Sergio. Luego hay una discrepancia sobre el que dirige el calentamiento y lo que deben obedecer los restantes compañeros. Samuel señala que siempre debemos avisar y "dar un toque de atención". Parece que el calentamiento ha debido ser más respetuoso con el ritmo de los más pequeños y lo importante es que los pequeños lo saben y lo dicen en el momento adecuado.

13.15h Es el momento de retomar el planteamiento del juego del último día. Se rifa con cierta agilidad. Salen Sergio y Alejandro Se usa la pelota de gomaespuma. Parece que lo importante está claro. El juego se inicia y el desarrollo del mismo es de cierta intensidad y la movilidad del alumnado es general que se hace difícil distinguir la intencional y lo impulsivo.

13.23 En corro, Samuel reparte la hora de "seguimiento" ya tienen claro lo que deben señalar y la lectura que deben utilizar, de todas formas Samuel lo recuerda. Samuel corrige alguna falta que observa a Alejandro y también recuerda que las flechas están para señalar la circulación de la pelota. Samuel se pasa observando lo que van haciendo los alumnos en las hojas de seguimiento, recuerda a alguno que se centre en lo que no ha funcionado y se pregunte por las causas.

13.28h Ya en la propuesta del siguiente juego, se dispone el material para colocar las sillas donde se situarán los "árbitros", los aros donde se sitúan los jugadores de cada equipo y el banco sueco en el medio del campo. Se trata del juego de "las torres" y ya saben que se trata de derribar las torres con planificación de la acción en equipo.

Se trata de equipos de tres jugadores, Adam, (4º) Antony (6º) y Zoe (4º). Leila, (5º) Héctor (6º) y Sergio (3º) en otro. Alejandro, (6º) Dana (5º) y Paloma (3º) otro. Finalmente Rubén (6º), Oscar (4º) y Alba (5º). Cada equipo tiene un nombre. Samuel recuerda lo que cada uno debe hacer en su papel y en lo que se tienen que fijar. Ya parece que todo lo importante está claro.

13.33h se inicia el juego de las "torres". Manifiestan una dinámica mucho más pausada y con actitud de calcular las acciones que se suponen más positivas para su equipo. Algunos son más pacientes y esperan, otros prefieren pasar la pelota (puede formar parte de la estrategia). Observo que Adam le cuesta aceptar cuando se considera que sale del aro y cuando no. Finalmente se sienta, se supone que está dado. Observo que Héctor salió fuera del aro. Zoe se le escapa el balón que disponía a cogerlo. ¡¡¡ Tiempo!! Avisa Samuel para cambiar de rol. Ahora serán los que observan otros y pasan a jugar lo que observaban. El cambio se agiliza mucho y se reanuda el juego. Se observa mucha imprecisión en los lanzamientos por diversos motivos; precipitación, postura corporal al momento de tirar...

13. 45h ¡¡ Tiempo!! Avisa Samuel, se lleva el cambio de turno para que pasen a jugar los que faltaban y los turnos correspondientes. Observo que Paloma ensaya diversas formas de lanzar, intuyo que para ganar puntería y algo más de fuerza. La dinámica el juego en general gana bastante en intencional, calculador, parece que cada uno sabe lo que tiene que hacer. Falta precisión en los lanzamientos en general. Los árbitros observan con cierta concentración que luego deberán demostrar si ha sido así. Algún árbitro parece que dice que Paloma ha sacado más de medio pie. Situación que no he observado.

13.55h Corro. Es hora de señalar en la "hoja de seguimiento" cada equipo. Samuel va recogiendo. En general la impresión es que cada equipo está a lo suyo bastante centrado, escucho decir: hemos derribado, hemos comprobado., errores, aciertos...

Es hora de volver a la escuela. Hacemos la fila y vamos saliendo.

13. 59h En el aula Samuel recuerda lo importante, va recogiendo las hojas de seguimiento. EL sentido de las insignias y los álbumes.

14.02 h Se van despidiendo y Samuel señala quien debe salir primero. Despedida final.

8.2.1.4 Plan de lección IV. Fecha 10/12//2020. Tiempo: 1 hora y 30 minutos. Plan de la intervención

Momento de encuentro

Después del recreo los alumnos entran en el aula y realizan el seguimiento de hábitos saludables. Al finalizar el seguimiento, retomamos lo que hicimos el último día y centrarnos en los aspectos importantes de las estrategias. En este momento los alumnos pueden salir por grupos a exponer lo que se hizo en la lección anterior respecto al juego de “Las Torres”, que ellos expongan la estrategia que han realizado y el resultado de la misma.

Momento de construcción del aprendizaje

Después de hablar en el aula sobre las estrategias que han realizado nos dirigimos al polideportivo. Como ya es habitual, los alumnos dirigen el calentamiento y al acabar realizamos un corro en el que comentamos los aspectos que nos han llamado la atención del calentamiento, consejos para mejorarlo...

Retomamos el juego de “Las Torres”. Esta vez introduciendo modificaciones en la distribución del campo: modificamos las situaciones de las componentes del grupo e incluimos nuevos objetivos de referencia a derribar. Realizamos varias jugadas utilizando un campo e intercambiando los equipos a jugar, después utilizamos otro campo con otras modificaciones.

Al finalizar todos los partidos, los 4 grupos elaborarán, como ya es normal, la ficha relativa al juego en la que explica la estrategia que han seguido observando si es la misma que la anterior o introducen modificaciones en función del campo utilizado.

Momento de despedida

Recogemos el material del polideportivo entre todos, volvemos a aula y realizamos la entrega de insignias, valorando las estrategias que se han seguido y comentando

aspectos importantes que se han dado en el polideportivo. Recogemos y acaba la lección de hoy.

Narración de lo ocurrido

12.48h Una vez terminado el seguimiento de "hábitos saludables" de todos los jueves, con su puesta en común. Samuel se dirige al grupo provocando la intervención de los alumnos, recordando algunas actividades de la última clase, que por cierto, hizo una semana. Se refiere a la lectura de los triángulos, círculos cuando se dibujan para iniciar la intervención de cada equipo para que explicara su estrategia. Un "capitán" Héctor explica de forma resumida; señala que tiraron en línea recta para aprovechar toda la velocidad que se pudiera a la pelota. (El camino corto es la línea recta). Finalmente no salió como esperaban pero no llego a escuchar bien su fase final.

El siguiente equipo; Alejandro, Paloma y Dana se apoyan en el dibujo para explicar su estrategia; escucho que se trataba de intentar coger la pelota y tirar rápido, entiendo que intentaban jugar con la "sorpresa" para utilizarla a su favor. No resultó todo lo positivo que habían previsto porque dieron antes a algunos compañeros.

El siguiente grupo; Alba, Rubén y Oscar. El que se encarga de explicar utilizando también el encerado es Rubén. Parece que intentaban estar en los bordes, entiendo del aro, para ponerlo más difícil y cuando tenían la posibilidad de lanzar hacerlo recto. Intuían que Alejandro podía lanzar a los pies. La posibilidad de esquivar el balón la contemplaban pero lo explican muy superficialmente.

13.04h Samuel recuerda que la posibilidad de explicarlo por escrito, aunque se ayuden del dibujo es importante. Finalmente interviene el último equipo formado por Antony, Adam y Zoe que explica con bastante seguridad y apoyándose en el encerado la estrategia. Parece que intentaban lanzar al más mayor y derribarlo. Héctor se escucha y se da por aludido interviniendo que no le eliminaron que fue por salirse del aro. Zoe termina de explicar lo que tenía pensado señalar, con mucha normalidad.

¡¡ Vamos haciendo una fila sin salir!! Esperamos recoger alguna cosa y enseguida estamos saliendo para el polideportivo.

13.06h Una vez allí, en corro Samuel nombra a los que se van de encargar de dirigir el calentamiento; Sergio y Leila se encargarán de hacerlo. Inmediatamente el resto de la

clase inicia una marcha perimetral a todo el espacio disponible, mientras los encargados hablan brevemente, para ponerse de acuerdo. Leila toma la iniciativa, según lo que tuvieran hablado, proponiendo mover los brazos, lento, cerrando el círculo, lo va haciendo ella. Observo que algunos miran otros no tanto y se limitan hacerlo más a su manera. La intervención de Sergio se inicia con un "stop". Luego retoma haciendo un calentamiento estático de tobillo primero el decho/ izdo... ascendiendo paulatinamente, cadera, cuello -cabeza. Leila retoma la iniciativa y propone andar más ligeramente y enseguida manda "trotar" todos siguen sus indicaciones a distintos ritmos. Samuel llama la atención a Adam (1º aviso) escucho decir, no he podido percatarme la causa. Los protagonistas de la dirección del calentamiento siguen sus propuestas y el ambiente general de la clase es bueno.

Se propone que se tumben para inmediatamente nombrar individualmente a cada alumno del grupo para que vaya andando ligero y camine por encima y sin tocar al compañero /a que está tumbado. Lo van haciendo a buen ritmo, con la atención que se necesita y con actitud favorable para que a cada uno le salga bien y no haya accidente ninguno. Observo a Rubén con bastante tranquilidad, con ritmo bajo, pero seguro y preciso cuando salta a cada compañero. Luego Antony y el resto. Escucho a Samuel en tono "enfadado" dirigirse a Héctor con la orden de ¡siéntate! Obedeció en silencio y la actividad siguió sin detenerse. Observo a Paloma que va haciendo también con bastante seguridad, a su ritmo. Finalmente recuerda Samuel a Sergio que cuando proponga una actividad de calentamiento la tiene que hacer primero.

13. 18h En corro hablan sobre el calentamiento, aciertos, errores y en general la forma de realización. Samuel invita a Héctor que se disculpe con Antony y recuerda que no tolera tonos y expresiones que supongan "menospreciar a nadie". Obedece y sabía perfectamente a lo que Samuel se refería. Van interviniendo verbalmente sobre lo que les había parecido el calentamiento; sus puntos fuertes y débiles. Alba señala que un poco desordenado, se refería a la secuencia de actividades. En general todos coincidían en que había sido bastante completo. Paloma también interviene y manifiesta su opinión contestando Leila sobre alguna cuestión y justificando que no deseaba que pararan todos con el cambio de actividad.

13.24 h Ya colocado prácticamente el material porque Samuel lo había llevado al polideportivo para tenerlo bien a mano y dedicar muy poco tiempo a situarlo. Algún

alumno ayuda y en un momento todo está colocado. La colocación de las sillas, su separación, los aros prácticamente es igual a la del día anterior. Samuel explica las novedades que hay situando un aro más adelantado en cada equipo. Observo a Samuel con dos pelotas; una más grande roja y otra más pequeña y amarilla.

Inician el juego con interés y ya planificando la acción y reacción. Observo que Antony se motiva cuando da a Dana por ejemplo, intuyo que se siente como que gana más peso específico en el equipo. El juego sigue y Alejandro al comprobar que se podía solicitar ¡¡ tiempo!! Lo hace. Observo a cada equipo conversando con interés y colaboración. Samuel da la señal de inicio (1-2-3) el juego se reanuda con mucho cálculo en las acciones, saben que no se pueden salir del aro... ¡¡Tiempo!! Señala Samuel y enseguida se turnan los equipos; los protagonistas toman su espacio y los observadores las sillas.

El juego se inicia a la señal y las acciones se suceden. Observo que Sergio da a Rubén. El ambiente de clase es muy bueno y están a lo que tienen que estar.

13. 39h ¡¡ Tiempo!! Se comentan situaciones concretas en el desarrollo del juego. Enseguida Samuel coloca un ladrillo que representará la "nueva torre" dentro de un aro. Habrá una a cada lado de la línea divisoria. Explica las novedades en el juego, aclara alguna duda sobre la forma de proteger" la torre" y lo que se puede hacer con manos y pies y también no se puede hacer; estar de "perrito guardián".

13. 41h Se reanuda el juego. Los equipos protagonistas por turnos ahora van interviniendo con la misma atención que los anteriores. Zoe manifiesta alguna duda y levanta la mano, se refiere a la manera de proteger la torre con los pies.

13. 46h Observo que Antony y Adam tratan de lanzar a la vez, en un lance del juego, no logran su propósito. Paloma lanza flojo los primeros lanzamientos, luego adopta otra actitud como más decidida y "derriba a Adam. Antony da a la "torre" de forma directa. Ahora está radiante. ¡¡ Tiempo!!

13,52h en corro acuerdan colocarse la trenca y hacer fila para volver a la escuela. Ya en el aula se retomará lo que queda pendiente.

13.55h Cada equipo ya con su papel en la mano trata de razonar, informar por escrito de lo acontecido en el polideportivo. Samuel se acerca a Dana y ofrece consejos. Recuerda que las insignias o pegatinas como las llaman algunos las dará el próximo

martes. Samuel recuerda que sería conveniente señalar alguna palabra que consideren "clave" para explicar mejor lo sucedido. Ya estamos en la hora 14.00h.

¡Es hora de recoger! Samuel va indicando quien debe iniciar la salida y así sucesivamente despidiéndose hasta el próximo día.

8.2.1.5 Plan de lección V. Fecha 14/12/2020. Duración: 1 hora

Plan de la intervención

Momento de encuentro

Los alumnos van llegando a la escuela a primera hora. Cuando ya estemos todos, me dispongo a hacer entrega de las insignias que se han ganado en la lección anterior. Entrego los álbumes a cada grupo y ellos pegan las nuevas insignias. Repasamos lo aprendido hasta hoy para establecer una conexión entre lo aprendido y lo nuevo por aprender.

Momento de construcción del aprendizaje

En el aula, los grupos van saliendo por turnos a la pizarra. Como hemos hecho en otras lecciones, cada grupo explica con un dibujo como fue su estrategia en la lección anterior, cómo se había colocado y el resultado que han obtenido con ese plan que elaboraron. Después nos dirigimos al polideportivo y los alumnos son los encargados de realizar el calentamiento. Cuando hemos acabado el calentamiento, realizamos un corro para comentar los aspectos más destacados del calentamiento y poder tener la oportunidad de dar consejos y recomendaciones al respecto.

Retomamos nuestro juego de “Las Torres” introduciendo modificaciones en el campo de juego. Antes de comenzar cada partido, los equipos tienen un tiempo para reunirse y establecer un plan en función del campo que tengan. Como siempre cada partido durará como máximo 5 minutos. Cuando acabemos de realizar los partidos los alumnos se juntará por grupos y en su hoja de seguimiento plasmarán en plan que tenían elaborado y el resultado del mismo.

Se realizarán momentos de corro para hablar sobre lo que sucede, para dar consejos o para que los alumnos puedan hablar entre ellos para establecer nuevos planes.

Momento de despedida

Recogemos el material del polideportivo y volvemos al aula para realiza el reparto de insignias a cada grupo. Se puede utilizar este momento para hablar sobre cómo se han conseguido.

Narración de lo ocurrido

9.00h Samuel esperando en clase que fueran entrando todos, pero faltan algunos que llegan más tarde. Va repartiendo insignias porque el jueves no se pudo porque no hubo tiempo. Zoe y Adam salen a explica la estrategia que habían preparado ayudados con un dibujo que hacen en el encerado. Parece ser que sustituyen los nombres del equipo contrario por letras. Manifiesta cierta dificultad de expresión oral, no termina la oración pero se entiende; intentaban tirar al más mayor y al que hubiera más cerca. Samuel preguntó: ¿qué tal, funcionó? No contesta de forma rotunda, parece que un término medio.

Sale el siguiente equipo; Dana, Paloma y Alejandro. Parece que hoy toca explicar a Paloma que con toda naturalidad hace un dibujo en el encerado con la lectura que todos identifican, parece que se trataba su estrategia de dar a la "torre" que no llegaron a hacerlo, sin embargo sí dieron a los miembros del equipo contrario. Paloma fue ayudada en la explicación, un verdadero trabajo en equipo.

Otro equipo; Óscar y Alba. También se apoyan en el dibujo para explicar la estrategia, parece ser que dieron a Héctor, el cual contesta sobre una situación concreta en una fase del juego realizado el último día. Se trata de comprobar estrategias y ver resultados comenta Samuel. Hablan de tirar desde cerca y las ventajas que tiene en la economía de la fuerza de lanzamiento y Héctor habla de lanzar siempre hacia el aro. Me sorprende un poco la memoria visual que tienen algunos después de algunos días pasados de la realización del juego.

9.18h Ya en el polideportivo hoy los encargados de dirigir el "calentamiento" son Adam y Alba. Apenas sin hablar entre ellos inician el calentamiento con una marcha progresiva y trote suave. Al cabo de un momento hay un resbalón de Óscar y se reduce un poco el diámetro del perímetro de la sala. Posteriormente reanudan las actividades con elevación de rodillas... siguen con giros de brazos en círculos cada vez más

pequeños. Al cabo de un rato Alejandro patina cerca de las espalderas. Ya todos paran y comprueban que hay bastante humedad en el suelo "de la desinfección" se supone. Reducen otro poco el diámetro reduciendo la amplitud del círculo.

9.23h En corro hablan del calentamiento realizado; Sergio opina que le pareció un poco "descontrolado", Alejandro opina que algunas actividades se quedaron incompletas; refiriéndose a los giros de cadera y cabeza, como suele ser habitual. Observo a los alumnos mucho más receptivos, dialogantes y procuran expresar sus opiniones con la mayor claridad posible usando un vocabulario básico común que tratamos habitualmente en clase. Héctor dice algún consejo parece que va dirigido a Paloma, dudo. Desde luego en buen tono. Samuel señala al final que lo importante es concretar en lo que podemos mejorar para ir corrigiendo los posibles fallos o errores. Finalmente Alejandro se refiere a las distancias y la necesidad de colocar a algunos compañeros si hiciera falta.

9.30h Samuel prepara el juego de las "torres" señalando que cuando salgan fuera del aro a por el balón deberán tener cuidado para no resbalarse. Todo está preparado, aros, sillas y línea divisoria (banco). Samuel recuerda el equipo que se incorpora a jugar por turnos. Se aclara alguna cosa muy puntual de última hora. Observo que Samuel retrasa algo un aro que consideraba muy adelantado. Samuel recuerda la importancia de la observación de los "árbitros" para fijar situaciones concretas de juego y poder interpretarlas lo más acertadamente posible.

Las incidencias del juego desarrollado son las habituales pero aclaran cuando la pelota roza el pelo, si se considera que forma parte del cuerpo, o cuando roza la chaqueta del chándal...

Observo que las intenciones son más evidentes, la acción es quizá más lenta que en otras ocasiones, pero la complicidad en las acciones ha ganado. Algunos lanzan tomando un gesto corporal que verdaderamente facilita el gesto, otros todavía andan probando para ganar puntería y algún otro para ganar un poco más de fuerza.

9.44h La forma de hablar cuando se permite en ciclos de acción y reflexión para buscar la manera de ser más resolutivos también se nota que ha ganado en relación a otras clases. Samuel siempre señala el 1-2-3 para iniciar el juego. Observo que también es

muy fácil asimilar para la mayoría que cuando les dan se sientan. Sin ninguna discusión como cuando se empezó ya hace algunas semanas el juego.

9.48h Antony cobra protagonismo en este juego porque tiene cierta facilidad para la puntería con el balón y eso es importante tanto para él como para el grupo. La forma de proteger la torre es variada, da la impresión que cada uno lo hace como puede. El ambiente de la clase es muy positivo, relajado, todos tratan de colaborar con el equipo y reconocen las acciones; se sientan de inmediato cuando les dan, se organizan mejor...

9.56h ¡¡ Tiempo!! No hay para más. Debemos recoger escucho decir a Samuel, algunos ayudan a recoger las sillas y los aros. Se van colocando la chaqueta y situando en fila para disponerse a salir cuando se indique.

9. 58 h En el aula aprovechan para hacer por equipos un seguimiento de lo que ha sucedido en la cancha del polideportivo.

10.02h Samuel recoge las hojas y se disponen para la siguiente clase.

8.2.1.6 Plan de lección VI. Fecha: 17/12/2020. Duración: 1 hora y 30 minutos **Plan de la intervención**

Momento de encuentro

Los alumnos van volviendo al aula después del recreo. Como ya es habitual, recordamos sobre lo que hemos visto hasta el momento.

Momento de construcción del aprendizaje

En el aula, por grupos exponemos las estrategias del día anterior y se realiza la entrega de insignias a cada grupo. Nos vamos al polideportivo y los alumnos dirigen el calentamiento (dos de ellos). Después del calentamiento nos juntamos en corro para hablar sobre cómo se ha desarrollado y los aspectos más destacados. Después del calentamiento preparamos el campo para seguir jugando a “Las Torres” variando los elementos que forman en el campo y la situación de algunos alumnos.

Volvemos al aula para completar, como otros días, las hojas de seguimiento respecto al juego de “Las Torres” para poder observar todo el proceso de aprendizaje de los alumnos.

Se realizarán momentos de corro para hablar sobre lo que sucede, para dar consejos o para que los alumnos puedan hablar entre ellos para establecer sus planes.

Momento de despedida

Recogemos el material del polideportivo entre todos y volvemos al aula para finalizar la unidad después de esta última lección.

Narración de lo ocurrido

13.00h Una vez terminado el seguimiento de hábitos saludables. Samuel se dirige a los alumnos invitando a que recuerden con él la última clase. Los "capitanes" Alejandro, Sergio, Zoe y Rubén ya trabajan en sus respectivas mesas con sus equipos correspondientes. Samuel reparte los álbumes con las insignias, mientras hacía un comentario general que habían progresado y mejorado en la planificación y desarrollo de las estrategias. Sigue explicando que si dan la vuelta a la hoja, pueden elaborar con los elementos de costumbre, pone algunos ejemplos utilizando el encerado. Debe haber un equilibrio entre los campos...

13.09h Samuel sigue comentando, para finalizar que todos han logrado el "legendario" señala alguna razón que no he anotado porque no escuche bien por el ruido de fondo. Comenta que no es necesario usar la regla, como si se tratara de una clase de dibujo. Finalmente se pasa por cada equipo y va revisando lo que están haciendo.

13.12h Estamos saliendo del aula de referencia para ir al polideportivo. Una vez en él señala quien va a dirigir el calentamiento. En esta ocasión será Héctor y Paloma. El primero toma la iniciativa rápidamente y establece una distancia entre los compañeros estableciendo contacto físico y en tono más militar. Samuel se lo hace saber que esa actitud no corresponde con el marco escolar. AL cabo de un ratito Paloma manda flexiones y hace una a modo de ejemplo (propuso cinco). Héctor la toma el relevo y manda " a trote" sin adelantar, posteriormente hacen calentamiento estático desde tobillos, caderas, brazos... Observo que durante las abdominales Héctor ayuda a Antony sujetándole los pies y Paloma ayuda a Dana en la misma situación.

13.29 h En corro hablan del desarrollo e incidencias durante el calentamiento. Alejandro afirma que ha faltado "rodillas" Zoe añade que algo de trabajo en el suelo, creo

escuchar. Sergio expresa que las "sentadillas" han sido muchas. Héctor exclama que no se queje. Paloma reconoce que tantas sentadillas la parecen muchas.

Ya Samuel dando por terminado la reflexión sobre el calentamiento con un comentario general que lo importante es darse cuenta de los fallos y corregirlos para la próxima ocasión. Prepara el espacio de juego con el material correspondiente y habitual. Samuel se dirige a Sergio para que diga un número del 1 al 4 y dice el 3. Cuenta las horas y sale el equipo correspondiente formado por Alejandro, Paloma y Dana. Todos de alguna manera colaboran con la colocación del material. El profesor reparte las hojas y los equipos se fijan, mientras se termina de colocar el material. Observo a Héctor dinámico como de costumbre. Antony se desplaza más bien por la periferia para situarse con su equipo Adam y Zoe al otro lado del campo. Finalmente se recuerda lo que se puede y no se puede hacer.

Se trata de "proteger la torre". Alguna norma es votada para llegar a acuerdos concretos antes de empezar. Rubén aclara que una cosa es estar todo el rato fuera del aro y otra pisar alguna vez...

El juego se inicia bastante rápido y los balones, tengo la sensación que se desplazan a más velocidad y no tardan tanto en coger el balón. Un pequeño parón para aclarar si "uno va a por el balón y en ese momento derriban "la torre" vale o no es la cuestión.

13.35h Se reanuda el juego, con el tiempo controlado y la cuestión o protagonismo se centra en Antony y Alejandro ya que sus compañeros han sido dados. Samuel recuerda que si necesitan "tiempo" se puede pedir. Alejandro lo pide y habla enseguida con su equipo, haciendo lo mismo el otro niño. A la señal 1-2-3 de Samuel reanudan el juego. Observo que derribar y al mismo tiempo proteger no resulta tan sencillo como parece. Observo a Paloma que se va creciendo poco a poco, manifiesta alegría por lo que siente que es capaz de hacer, se manifiesta más segura y ya lo viene haciendo en las últimas semanas. Se construye con el grupo y desde su autoestima, es decir, se siente y se ve más capaz de participar en todo y sus compañeros también perciben eso.

13. 45h Cambio se equipos, y de roles. Los que estaban sentados en las sillas ahora protagonizan las acciones y ocupan su lugar de observadores los que estaban en campo. Observo en general algunos que juegan más para el equipo, será porque lo tienen hablado así y otros que juegan para hacer situaciones más específicas. El pase de balón

de Leila a Héctor en varias ocasiones me hace pensar que así lo tenían hablado. Es evidente que hay un entendimiento mayor entre los jugadores y los tiempos de reacción y acción son más fluidos.

13.54h ¡¡ tiempo!! Señala Samuel. Hora de recoger el material, la clase se termina, algunos por los gestos parece que les ha parecido poco. El material es colocado mucho más rápidamente, se ponen las chaquetas y se hace la fila. Todo en un momento, y la colaboración de todos ha sido bastante activa.

Ya en el aula a falta de dos minutos, el profesor reparte a los equipos las hojas para que hagan lo que corresponde. Recuerda (torres derribadas en tres minutos). Al cabo del tiempo el profesor recoge los papeles, les invita a que recojan alguna cosa en su mochila, les desea buen fin de semana y recuerda lo importante del lunes.

14.03h. Van saliendo y algunos se despiden verbalmente también del profesor.

8.2.2 Localidad II

8.2.2.1 Plan de lección I. Fecha: 01/12/2020

Plan de la intervención

Momento de encuentro

Los alumnos entran en la escuela. Explico a los alumnos la nueva unidad que vamos a comenzar, “Conocemos, planificamos y ponemos en práctica estrategias en los juegos”. Pueden derivar algunas preguntas como ¿Qué quiere decir esto? ¿Qué son las estrategias?... para ello, en esta primera lección se les entregará una ficha de conocimientos previos, para poder partir de sus aprendizajes y poder realizar una unidad didáctica más significativa.

Momento de construcción del aprendizaje

Nos trasladamos a la sala de expresión corporal. Los alumnos realizarán un calentamiento, en el que dos de ellos serán los encargados de dirigirlo. Al acabar el calentamiento, nos reunimos en corro, para comentar los aspectos más destacados del calentamiento (si ha sido completo, si no lo ha sido o consejos a los encargados del calentamiento).

Después explicaremos el juego de “Vidas” que servirá como pretexto para el juego que articulará la unidad didáctica y que más adelante pasaré a explicar. En “Vidas” dos personas se la quedan cada una a un extremo del campo y los demás deberán estar en el centro. Las personas que se la quedan deben de dar a las del centro para eliminarlas. Si las dan van con los que se la quedan y siguen el mismo patrón. Si receptionan el balón sin que se produzca bote, obtienen una vida y pueden salvar a un compañero o guardarse la vida para utilizarla ellos en caso de que sean eliminados.

Organización de los jugadores: dos se la quedan en los extremos del campo y los demás permanecen en el interior del campo.

Regla primaria: Dar con un objeto (el que se la queda) y evitar ser dado con un objeto (el que está en el centro)

Durante el juego de “Vidas” habrá momentos de corro para comentar aspectos a mejorar o dar consejos a compañeros para que el juego sea más fructífero.

Momento de despedida

Volvemos al aula. Los alumnos de educación infantil realizarán un dibujo de lo que han vivenciado. Los alumnos de educación primaria rellenarán una ficha de seguimiento en el que elaborarán estrategias.

Narración de lo ocurrido

9.01h Saludo a todo el grupo. Han llegado cinco y comienza la clase.

9.02h Samuel reparte una hoja a cada alumno de Primaria para que vayan cumplimentando lo que se plantea y pregunten lo que no entiendan. Los alumnos de Infantil van sentándose en la medida que van llegando y esperan a que los mayores terminen de escribir.

9.05h Rubén pregunta una cuestión que al mandarle repetir, cae en la cuenta que no ha leído bien. María sigue con una atención las cuestiones que se plantean.

9.10h Ahora se explica a los alumnos que nos vamos a la sala de psicomotricidad. Un juego que se pueda hacer allí. Enseguida llegamos y ven una bolsa con dos pelotas una más grande que la otra de colores diferentes.

9.15h Samuel plantea que cual será la pelota más apropiada para jugar a vidas, por ejemplo. Rubén contesta que la pequeña. Miguel dice que es blandita, le gusta. María asiente con la cabeza pero no la escucho nada.

9.16h Inician "el juego de vidas" Samuel se la queda en un lado y Rubén en el otro. Se inicia el juego con cinco alumnos, tres de Infantil: Miguel 3 años, Hugo 4 años y Ángel de 5 años María 4º P y Rubén (6º P). Los lanzamientos de Rubén dan a Miguel y más tarde a Hugo que tiene la costumbre de tumbarse en el suelo, casi siempre repite la misma conducta. Miguel gira mucho el cuerpo antes de lanzar la pelota, observo que disfruta y están en el juego.

9,17h En corro comentan alguna acción sucedida en el desarrollo del juego. Se hace referencia a situaciones concretas y en las que más se suelen fijar. Los turnos se van cambiando, ahora lanzan otros y los demás de sitúan en el medio.

9,26h El juego tiene muchas facetas, observo a los dos mayores que se adaptan bien a las peculiaridades de "los pequeños". María tiene alguna faceta en el juego que tira a dar a Rubén, (su reto natural). En otros momentos hace que los pequeños estén muy atentos generando situaciones de pequeñas incertidumbres. Es una situación natural para los jugadores que intervienen porque representa su pequeña realidad.

9,37h Se hace un corro comentando situaciones concretas y contestando a preguntas formuladas por Samuel ¿en qué te fijas cuando pretendes dar? ¿Qué haces cuando están en el medio?....

Nos vamos a clase porque todavía hay que hacer otras actividades en relación a lo que hemos hecho en la sala de psicomotricidad.

Ya en el aula los alumnos de Infantil hacen un dibujo de lo que acaban de hacer. (Ellos en el juego). Cada uno hace su dibujo representando su imagen dentro de los niños que están jugando.

9.43h Los mayores también tienen una ficha que deben rellenar, ante cualquier duda, como es habitual deben preguntar.

9.45h Entran los niños que faltaban, son tres. Parece que se han dormido.

9.46h Entra el equipo directivo y saluda a todos. Se convierte en novedad ya que el director se ha incorporado después de un periodo de baja laboral. Todos le recibimos y comentamos alguna cosa. Los niños lo viven como tal, es una novedad jubilosa.

9.50 h Después de un tiempo retoman las actividades que están haciendo y Samuel explica a los niños que se acaban de incorporar lo que están haciendo sus compañeros.

8.2.2.2 Plan de lección II. Fecha 04/12/2020

Plan de la intervención

Momento de encuentro

Después del seguimiento semanal de los hábitos saludables, recordamos lo visto el último día y aclaramos algunos aspectos en los que se tengan dudas.

Momento de construcción del aprendizaje

Nos trasladamos a la sala de expresión corporal. Dos personas se encargan de dirigir el calentamiento. Para que los alumnos de educación infantil vayan ganando confianza en los lanzamientos, se propone practicar lanzamientos a aros colocados en la pared. También para los alumnos de educación primaria.

Después se retoma el juego de "Vidas" con alguna modificación. Ahora se comienza el desarrollo del juego "Las Torres, cuya explicación se puede encontrar en el anexo 8.2.1.1 d este mismo documento.

Momento de despedida

Volvemos al aula y hablamos sobre lo trabajo, los problemas que han surgido...

Narración de lo ocurrido

12.45 h Una vez terminado el seguimiento de hábitos saludables semanal que en el caso de Cevico de la Torre se concreta en los viernes, Samuel saluda y retoma la clase del día anterior.

Plantea que le ayuden a recordar todo lo que se hizo el último día de clase. Van interviniendo y pronto se aclara lo del "calentamiento". Unos alumnos lo ven como una actividad más, otros se refieren que han pensado en las actividades relacionadas con los

juegos realizados. Se sigue recordando y acaban en los dibujos realizados y la ficha de seguimiento que cumplimentaron.

Samuel sigue provocando intervenciones y pregunta: ¿en qué cosa os fijáis para hacer una estrategia? Van interviniendo, a veces se interrumpen. Un alumno de 6º señala que procuran tener en cuenta a los "pequeños", otro señala que todo lo que nos rodea, creo que se refiere al espacio donde el juego se va a desarrollar...

Samuel añade el material que usemos en el juego. No es lo mismo usar un balón o pelota que usar una raqueta o disco volador, por ejemplo. Algunas asienten con la cabeza y otros afirman verbalmente que están de acuerdo. Me da la impresión que desean ir a la sala por la impaciencia que noto en algunos y no son precisamente los llamados "pequeños"; Miguel 3 años, Hugo e Israel 4 años, Ángel 5 años.

12: 57h Ya en la sala, abro la puerta y señalo a un alumno de Primaria para que vaya a por el bote de limpiar, me doy cuenta que solo tengo el trapo. Paso con el paño todo lo que solemos usar. Samuel se dirige a ellos para iniciar el calentamiento. La emoción se manifiesta a través del ruido ambiental que tengo la impresión es más notable que en otras ocasiones. Es la última clase de la semana, pienso. El calentamiento se desarrolla con normalidad, Samuel delante marcando ritmo y tono, observo que Miguel imita mucho, Hugo sin embargo manifiesta otra manera de "hacer" más libre. En la fase de calentamiento "estático"; se inicia desde los tobillos ascendiendo hasta los hombros. La forma de hacer, hacemos suave, etc. despacito, van haciendo poco a poco; giran los brazos en un sentido y en otro, hacen imitando a Samuel.

13.08h Una vez terminado el calentamiento, Samuel se dispone a colocar aros en diferentes lugares a alturas distintas apoyados en bancos suecos separados por una canasta de plástico (modelo infantil). Invita y sitúa tres alumnos en un lado, otros tres en otro. Efraín prefiere un aro más grande justificando su elección. Pueden elegir distintas distancias para lanzar el balón al aro. Van probando por turnos y observo que Miguel lanza y mete (los demás animan), Hugo tira alto, van probando y calculando distancias unos con más atención e intención que otros. La diferencia a la hora de centrarse en la tarea es notable y creo que la edad no es la única variable. Observo que alguno tiene un "pequeño ritual antes de lanzar" como es el caso de Rubén, que siempre bota la pelota varias veces antes de lanzar. La forma de botar, un tanto enérgica y la forma de lanzar

me hace pensar. Todos han probado varias veces y se van dando cuenta de algunas cosas. Pocos han cambiado la forma de lanzar, he anotado a Rubén lanzando "a cuchara" con clara intención de meter pelota al aro. Hay momentos de cierta concentración en la tarea pero enseguida se despistan con alguna cosa. No se diversifica cada experiencia, prefieren probar y probar cada uno.

Samuel convoca a "corro" ya todos juntos en corro trata de provocar silencio para que observen que está en actitud de "modo espera" para poder hablar. Observo a Rubén y Érick un tanto despistados y hacen tardar la intervención del profesor que pacientemente espera y espera. Hablan sobre lo sucedido de forma resumida.

13. 16h Samuel se dispone a presentar y recordar el juego de "vidas". Uno se puede mover pero otro no de los que se la quedan. Israel y Rubén se la quedan, se juntan para "ponerse de acuerdo" antes de iniciar el juego. El ambiente de ruido en una sala "ajustada de espacio" llega a dificultar el poder escuchar de primeras a algunos alumnos. Samuel recuerda que sería bueno bajar el tono. Retoma la breve explicación en cómo rescatar si se está sentado porque te han dado...

13.21h El juego se inicia con mucha emoción por parte de todos en general. Las intervenciones son rápidas, casi impulsivas, en mi apreciación. Observo que alguno es capaz de coger de primeras, otros necesitan más tiempo, veo movimientos más intencionados, en general considero que parecen desplazamientos emocionales de "sentirse perseguidos". Si te dan, te sientas escucho a un alumno de 6º dirigiéndose a Ángel.

Samuel llama a corro para comentar alguna situación muy concreta. Trata de provocar el silencio para que capten mejor su atención. Recuerda que con bote previo no se considera válido dar. Es preciso, por tanto, dar de forma directa. Todos lo entienden. Se reanuda el juego y observo a Rubén que en tres intentos no ha dado a nadie y su paciencia intuyo se va poniendo al límite. Israel da a Hugo, que frecuentemente se tira al suelo. Esta vez María coge el balón y se incorpora en la dinámica de juego.

13. 29 h ¡¡ Tiempo!! Samuel ha sido escuchado perfectamente. Aclara que si al lanzar la pelota avanzamos un pie y le colocamos casi fuera del aro, ese gesto no es válido porque debemos estar con los pies juntos.

13.34h Rubén e Israel juntos para concretar "su plan". El resto también hace lo mismo. El juego se reanuda y los desplazamientos son más sosegados, hay más aciertos en los lanzamientos, sin embargo veo algún "rescate" más que antes.

13.37h ¡¡ Tiempo!! Samuel manifiesta enfado porque no escuchan, gritan en exceso, comprende que estén emocionados pero no hasta el punto de interrumpir tanto.

Samuel pregunta a Israel sobre lo que le dijo Rubén para dar a los demás. A su manera contesta con una expresión verbal un tanto confusa, ¿ha resultado bien, conforme a lo que tenías previsto? La respuesta con dificultades de audición, me pareció muy difusa. Otros alumnos intervienen tratando de explicar algunas intenciones que han tratado de llevar a cabo, como por ejemplo que los mayores han tratado de hacer de "escudo " con los pequeños que algunos no saben. A continuación el profesor, presenta el juego de " Derribo de torres" y dispone el espacio al tiempo mientras van recordando las normas.

13. 42h Todo dispuesto, los alumnos mencionados se disponen a ocupar sus espacios y el espacio de juego dividido por dos bancos suecos colocados transversalmente haciendo de línea divisoria. Hugo toca el aro y le recuerda el profesor que no se toca. La dinámica de juego es interesante en algunas fases, se observa que hay cierta organización y posiblemente una estrategia que pretenden llevar a cabo.

13. 52h En corro Efraín insiste en el tamaño del aro, señalando que los grandes tienen ventaja porque dispones demás espacio, creo traducir de lo que dice. Rubén pide permiso para ponerse la chaqueta, se lo concede el profesor. Observo que algunos tratan de enseñar a algún compañero y otros establecen una dinámica de procurar ganar a toda costa. Finalmente el tiempo se agota. Se avisa, se ponen algunas chaquetas más, hacen una fila y colaboran a recoger el material.

8.2.2.3 Plan de lección III. Fecha 11/12/2020

Plan de la intervención

Momento de encuentro

En el aula, recordamos entre todos lo visto hasta ahora, nos centramos en las estrategias, en los aspectos que las rodean y todo lo que tienen en cuenta para elaborarlo.

Momento de construcción del aprendizaje

Nos trasladamos a la sala de expresión corporal. Como es de costumbre, dos alumnos dirigen el calentamiento y a su fin, lo comentamos en corro (qué cosas nos han parecido bien, cuáles mal, cómo lo completaríamos...)

Retomamos el juego de "Las torres" continuando con su dinámica e introduciendo normas y materiales nuevos.

Momento de despedida

Recogemos todo el material y volvemos al aula.

Narración de lo ocurrido

12. 36 h Una vez terminados el seguimiento de hábitos saludables de los viernes, los alumnos se disponen a escuchar a Samuel para continuar sus enseñanzas. El profesor provoca a los alumnos para que recuerden con él lo realizado el viernes anterior debido al puente festivo. Entre todos fueron recordando; el calentamiento para evitar agujetas, escucho a Efraín, repasando algunos ejercicios y actividades en esta fase.

Posteriormente recordaron actividades de lanzamientos con la pelota a diferentes blancos determinados por la colocación de aros en diferentes lugares y alturas; aros en la pared, tardan algunos segundos en recordar... Samuel ayuda a recordar con dibujos en el encerado que fomentan más intervenciones en los alumnos y más precisas. Recuerdan el juego de "torres" y va siendo Efraín quien de forma más motivada va tomando la iniciativa de la clase. Efraín recuerda también, nadie antes lo había hecho, el juego del "balón parado" y recuerda la intervención de Rubén y su hermano Israel (ausente hoy por vacuna). Expresa verbalmente con dificultades aunque se hace entender. Tengo la sensación que le llegan muchas cosas a la cabeza (muchos recuerdos y sensaciones vividas) que dificulta expresar con cierto orden.

El ambiente de clase es bueno, van captando la atención y la motivación. Recuerdan las normas básicas; sentarse en el suelo si te dan dentro del aro... escucho a Ángel "si coges el balón te salvabas"... También faltaba hoy Hugo.

12.54h Samuel se centra en los símbolos o lectura que deben seguir utilizando para dar explicaciones e información sobre el plan o "estrategia" que entre todos traten de

elaborar. En la mesa de reúnen por un lado, Rubén, (6º) Efraín (4º) y Ángel (5 años) y por otro María (4º) Érick (6º) y Miguel (3 años) que acaba de llegar con la botella en la mano para beber cuando desee. Hablan de las insignias su sentido y utilización. Samuel deja claro que no es un simple marcador (en términos deportivos) sino un indicador de la forma de trabajo en equipo; actitud de ayuda y respeto, colaboración, disposición ante acciones conjuntas y situaciones de fallo o errores... Todo se tiene en cuenta y el resultado también. Samuel menciona dos tipos de insignias; normales y legendarias. Todos aplauden emocionadamente. Ya con lo importante aclarado vamos a la sala de psicomotricidad (4º coloquialmente).

Sala. 13. 04h Ya termina de desinfectar las cosas que se van a usar. Hoy No quitamos las chaquetas porque no hay calefacción, ni zapatos por el mismo motivo. Hoy dirigen el calentamiento Efraín y Rubén porque en días anteriores ya lo había hecho Samuel. Utilizan el perímetro de la sala, en principio bien aprovechado para andar y "trotar", tratan de coordinarse para proponer unas actividades uno y otras actividades otro. Finalmente en corro hablan sobre la forma de llevar o dirigir el calentamiento, escuchando argumentos o razones para sus afirmaciones o impresiones personales. Parece que en un momento alguien comenta que molestaba el giro de cabeza... Samuel comentó que "atentos con las cervicales" despacio... la opinión en general es que les había parecido bien y suficientemente completo, sin entrar en más detalles. Érick si comentó que ha faltado "hacer sentadillas y llegó a hacer alguna espontáneamente".

13.10 Se termina el calentamiento y los comentarios finales sobre su realización. La observación ha sido general y desde luego me he fijado en Miguel que sigue imitando bien, Ángel se va sintiendo mayor porque imita bien a los "mayores" y hace prácticamente lo mismo....

13. 12h Ya se dispone Samuel a colocar el material en un momento, situando los bancos suecos en la divisoria de ambos campos o espacios de juego. Mientras tanto va explicando alguna cosa básica y las normas que deberán ponerse de acuerdo sobre si dar de rebote vale o no. Acuerdan que no vale...

A la señal 1-2-3 inician el juego y Samuel recuerda que es importante estar atentos y graduar la emoción porque puede jugar en nuestra contra. En los primeros minutos del juego observo que la puntería no es el punto fuerte, necesitan muchas oportunidades

para acertar. María pregunta levantando la mano sobre si se coge la pelota es vida. Siguen el juego, observo que Ángel se sale del aro pero no dicen nada, será porque no lo han visto, pero creo que no le consideran "caballito blanco". Samuel recuerda a Rubén que tenga cuidado con sacar el pie fuera del aro. Ángel da a Miguel y se sienta sin protestar. Rubén también es dado, se sienta refunfuñando, Érick da a Ángel.

13.33h En corro hablan sobre lo más significativo de lo que ha sucedido. La importancia de ponerse de acuerdo, de aceptar los errores para corregir...

Alguna manifiesta dificultad para escuchar a sus compañeros o al profesor cuando habla. Samuel se lo hace saber y provoca la reflexión sobre la importancia de aprender a escuchar y a dialogar cuando se trabaja en equipo. Observo que Rubén en alguna fase o momento manifiesta nerviosismo que no está relacionado de forma directa, aparentemente, con el desarrollo del juego y eso le dificulta que escuchar.

13.36h Ahora Samuel coloca un ladrillo dentro de un aro que a su vez está delante de un jugador en cada equipo. Recuerda algunas normas básicas y aclara alguna duda. Cada equipo se reúne para hablar y hacer una "estrategia" se separan bastante los equipos para hablar (en secreto) sin la posibilidad de escucharse. Vuelven ya preparados para llevar a cabo sus "secretos estrategias"

Por un lado el equipo formado por: Rubén, Efraín, Ángel y frente a ellos Érick, María y Miguel. El ambiente de clase es bueno, la colaboración entre jugadores observo que ha mejorado bastante en general y Miguel es respetado cuando no está atento porque es "caballito blanco" hoy lo aceptan todos de buen grado.

La emoción se manifiesta siempre que alguien da a alguien, el juego se desarrolla y en algún momento se discute si Érick ha sido dado o no, parece que si ha sido dado y por tanto, se sienta refunfuñando un poco. Normal porque dura muy poco, se sigue...

13. 45h El ambiente general es positivo y la atención de los alumnos en general ha sido buena, con la dinámica que cada edad permite. Todos han estado haciendo y participando en el desarrollo del juego. Samuel recuerda y resume el desarrollo de las últimas fases del juego. Recuerda el sentido y el valor educativo de participar y para ello escuchar a los demás es fundamental ya que debemos mejorar la actitud de escucha en algunos, no menciona a nadie en concreto, pero entiendo que saben perfectamente. El

álbum, las insignias también se abordarán el próximo día, el martes 15 para que quede claro que las notas o puntos los pone el profesor cuando observa los indicadores ya comentados. Ahora toca recoger, ponerse en fila, bajar las persianas... y cuando llegemos a clase ensayaremos la entrevista de María a Rubén para que se pueda grabar la semana próxima y se puede llevar al final de recuerdo.

13.49h Ya en clase se disponen a guardar su cuaderno de E. F. y extraen los papeles de la entrevista.

8.2.2.4 Plan de lección IV. Fecha 15/12/2020

Plan de la intervención

Momento de encuentro

Retomamos entre todos lo visto hasta el momento.

Momento de construcción del aprendizaje

En el aula, los alumnos explican las estrategias que llevaron a cabo en la última lección. Después nos trasladamos a la sala de expresión corporal donde comenzaremos con el calentamiento dirigido por dos alumnos. A su fin se comenta en corro los aspectos que nos han llamado la atención o los que mejoraríamos.

Seguimos con nuestro juego de “Las Torres”, propiciando cada vez más situaciones de aprendizaje, focalizando los aspectos que queremos destacar del juego y modificando los campos para que los alumnos desarrollen su pensamiento estratégico.

Rellenamos la hoja de seguimiento en la que los alumnos van observando las estrategias que realizan con su grupo.

Momento de despedida

Recogemos todo el material y volvemos al aula.

Narración de lo ocurrido

9.03h Después del saludo inicial a los alumnos Samuel recuerda junto con todos los alumnos las actividades que se desarrollaron en la última clase. Escribe en el encerado la lectura para recordar mejor todos los detalles de las diferentes situaciones que se produjeron en la puesta en práctica de las "estrategias". Sin duda alguna los alumnos

van recordando porque dichos elementos vistos delante del encerado les permite hablar sobre las diferentes situaciones de juego que implicaba cada estrategia.

9.09 h Explica Rubén la estrategia con su particular forma de expresión "ir a por la torre" y también refleja su mentalidad un tanto competitiva concentrando casi exclusivamente en la torre toda su atención y esfuerzo. Ángel y Efraín observo en algún momento que asentían con la cabeza, entendiendo que estaban de acuerdo con lo que Rubén explicaba. Samuel preguntó si "resultó bien" entendiendo por ello si el desarrollo de lo acontecido coincidía con las expectativas y lo esperado de los alumnos al diseñar esa estrategia.

9.12h Erick ahora le corresponde explicar apoyándose en la lectura compartida por todos para explicar la situación de juego desde la planificación. Dibuja hace observar que Miguel estaba más adelantado, se centra en la situación de los jugadores y señalaba que cogía el balón cuando no estaba en la "torre", se entiende cuando no estaba defendiendo la "torre". Creo que en un momento explicó que cambiaron de "plan - estrategia" pero no anoté la razón. Samuel interviene para aclarar que hable de la estrategia en general, sin concretar tanto en situaciones muy puntuales porque nos podemos perder un poco, entiendo. Erick afirmó que resultó muy eficaz, no escuché las razones en las que se apoyó para tal afirmación.

9.20h Ya en la sala de "psicomotricidad" llamada y conocida por el alumnado también como la (4º) en corro se dispone Samuel a plantear el calentamiento, después de desinfectar algunos materiales que usará luego. "estamos a lo que debemos estar" recordó a todos los alumnos. Hoy toca a Erick y María dirigir el calentamiento que deben ponerse de acuerdo para coordinar las propuestas de acción. Se inicia y se desarrolla el calentamiento con una marcha y un "trote " posterior....

9.25 h..... (Sin anotar dado que Fernando, el director llegó un momento a saludar y despedirse, salí un momento fuera del aula.

Observo que María lleva, al menos en estos momentos la iniciativa a la hora de proponer actividades para el calentamiento, observo que todos hacen lo que propone en un buen ambiente, luego propone abdominales y observo que cada uno ayuda a su compañero sujetándole los pies; unos simplemente pisando , otros sujetando con las manos y ofreciendo ánimo al esfuerzo realizado. Las actitudes son diferentes y se

manifiestan en algunos alumnos. ¿Queda algo escucho? sin comprobar quien lo expresa. Contesta Samuel que los movimientos de cabeza.

Finalizado el calentamiento en corro hablan sobre lo que ha faltado, la secuencia de algunas actividades propuestas, el tiempo pasa y se simplifica que ha habido actividades dinámicas, estáticas y algo de trabajo en "suelo".

9.30h Enseguida Samuel coloca el espacio de juego con lo que tiene que tener; aros, bancos suecos que dividen en dos y por supuesto "las torres". Enseguida los alumnos hablan en equipos sobre la estrategia en grupos separados; María, Érick, Miguel y Hugo por un lado y Efraín, Ángel, Rubén por otro. Observo un tiempo significativo de ensayos (no tengo anotado de dónde ha salido la propuesta). Parece que son ensayos específicos para enseñar a los (pequeños) a proteger la torre. Observo como Efraín desvía con el brazo el balón para que no impacte con la torre.

El inicio del juego se hace con la señal acordada habitual observo que María se sienta al poco porque es dada y momentos después también lo hace Érick, sin protestar, en esta ocasión. Vuelven a empezar pero Rubén solicita permiso para bajar un poco la persiana porque entra un sol que refleja. Una situación que queda anotada como curiosidad. Se desarrolla la segunda ronda de juego, se nota mayor intención de dar a la torre y la manera de proteger la misma muy personalizada.

9.45h Se vuelve a ensayar en el tiempo concedido para que los equipos hablen sobre las estrategias. Todos participan en formas diferentes, cada uno juega según señale el que lleva la voz cantante en el equipo. Alguien pregunta que con los pies también se puede defender la torre y todos afirman que sí.

Se reanuda el juego y la emoción noto que va en aumento, intuyo que todos están más identificados con su papel en el juego, que tienen algo que aportar al equipo. Efraín da a su hermano Érick que tarda un poco en sentarse y Samuel le recuerda que está dado y debe estar sentado. Obedecer, sin protestar. El juego sigue, todos de alguna forma están metidos en el juego. El balón rebotado da a Ángel, que enseguida empieza a llorar. "no vale, no vale" escucho. Se aclara el lance de juego recordando las normas pactadas. Observo que Efraín se le ha escapado la pelota y ha sido dado....

9.52h ¡¡ Tiempo!! Señala Samuel, algunos protestan porque estaban "muy metidos en el juego" pero la hora es la hora, señala Samuel. Van recogiendo, bajan las persianas antes de salir y nos dirigimos al aula de referencia para cumplimentar la hoja por equipos.

9. 59h En un ambiente de tranquilidad van cumplimentando, pero ahora estamos pendientes de los libros del "bibliobús" que acaba de llegar y el profesor titular falta por tanto se debe encontrar rápidamente la bolsa con los libros que debemos devolver.

8.2.2.5 Plan de lección V. Fecha 18/12/2020

Plan de la intervención

Momento de encuentro

En el aula recordamos entre todos aspectos de las lecciones anteriores.

Momento de construcción del aprendizaje

Los alumnos explican en el aula sus estrategias utilizadas en la lección anterior. Los alumnos crean su propio juego de campo de "Las Torres" que posteriormente se llevarán a cabo en la sala de expresión.

Nos trasladamos a la sala de expresión. Dos alumnos dirigen el calentamiento y a su fin comentamos las cosas que nos han llamado la atención y las cosas a mejorar. Continuamos con el juego de "Las Torres" utilizando los campos diseñados por los alumnos.

Momento de despedida

Recogemos el material, volvemos al aula y los alumnos realizan una hoja de autoevaluación y de evaluación de la unidad didáctica.

Narración de lo ocurrido

13. 12h Después de un prolongado tiempo de seguimiento de hábitos saludables y otros asuntos del centro se inicia la clase de E.F.

Samuel se dirige a los tres alumnos que hoy han venido a la escuela; dos de Primaria y un alumno de Infantil. Samuel se apoya en el encerado para recordar alguna cosa de la clase anterior. Rubén, alumno de sexto es el primero en explicar su "estrategia" y para ello va dibujando utilizando la lectura habitual mientras dibuja en el encerado. Habla de

nosotros haciendo referencia a su "equipo", observo que ha cometido un error en su expresión verbal cuando emplea el término técnica cuando en realidad quiere decir táctica o estrategia. ¿Qué tal fue? pregunta Samuel vinculando posiblemente al número de veces que fueron capaces de "derribar la torre". Rubén prosigue en su explicación afirmando que en reinicio del juego dieron a todos muy rápido. Me sorprende un poco que recuerde con total claridad fases de juego como si se acabaran de producir. La estrategia era precisamente intentar sorprender a los jugadores y lanzar de forma rápida y por supuesto lanzar a la " torre". Cuenta junto con Samuel hasta 9 en relación a las insignias y el álbum que están configurando. Observo que Rubén pega las insignias con mucha satisfacción.

Inmediatamente Hugo señala con el dedo en "alguna parte del encerado" indicando que ahí estaba con Miguel, alumno de tres años que hoy no ha venido a la escuela. También menciona a Ángel, no entiendo bien lo que dice pero Samuel si lo entiende también gratamente sorprendido.

13:19h Ahora la toca a María, alumna de 4º de Primaria. Explica que para su equipo lo importante era hacer "amagos" para engañar y confundir un poco a los jugadores adversarios. La palabra "chorizo" fomentó la curiosidad de Samuel y preguntó por tal expresión que había escuchado en alguna ocasión la última clase. También explica alguna situación concreta de alguna fase de juego e insiste en la importancia de hacer movimientos rápidos y engañosos para despistar. Creo que cuentan hasta siete insignias que María pega con contenta. Alguien pregunta por las "legendarias" y la forma de lograrlas, no queda claro esta situación, al menos no la tengo anotada. Entiendo por lo que escucho a María decir a su manera que "cosas que ayudan al equipo en general"...

A la vuelta de la hoja señala Samuel está en blanco que deben dibujar su estrategia en nuestro campo, ahora tres o cuatro torres, más cerca o más lejos. Por separado Rubén hace su "estrategia" en la hoja y María hace la suya igualmente. Escucho a Samuel decir que imaginen que estamos todos.

Hoy les anuncia que jugará él para compensar la escasez de alumnado y al menos que sean dos para dos en el aula de juegos.

13.31h Ya en la sala en corro hacen un calentamiento después de las rutinas de desinfección. Rubén dirige el calentamiento y en un círculo que permite la dimensión

del aula hace sus propuestas; a trote, manteniendo un ritmo aceptable para todos, luego estático, tobillo, rodillas...

Hablan en corro al término del mismo comentando lo que ha faltado y la importancia de ser progresivo con movimientos lentos para acomodarse a todas las realidades corporales. Se insiste que evitar lesiones es también su prioridad más importante.

13. 37h Ya todo colocado, observo que el material ha colaborado en su colocación los alumnos con determinación e ilusión. Se inicia de inmediato los ensayos o entrenamientos para desarrollar mejor acciones concretas que tienen pensado hacer; dos a dos. Por un lado Samuel con Hugo, por la otra María con Rubén. Observo que la emoción Rubén le sitúa en unas acciones al límite de lo aceptable tiende a lanzar con cierta fuerza, que no es consciente pero que puede intimidar un poco a Hugo. Samuel se lo hace saber, "ten más cuidado" " más flojo". Rubén obedece. El partido digamos "oficial" se inicia de inmediato.

13. 46h A la señal 1-2-3 se inicia. Se utilizan indistintamente tanto el balón rojo, algo más grande y bota más y al amarillo, de gomaespuma más pequeño y bota menos. Observo que el desarrollo del juego es en general entusiasta. Son situaciones que están muy familiarizados. Observo que la participación de Hugo aumenta mucho y que intenta hacer diferentes facetas de jugador, cuando lanza, cuando intenta proteger la "torre". En el otro lado la participación es motivadora pero la actitud y la manera de actuar son bien diferentes. María actúa proyectando más cuidado y "otra sensibilidad" demostrando que su saber estar en el juego y su forma de entender este momento está más en consonancia con el "juego bueno" ofreciendo su saber hacer. El caso de Rubén, más emocional y competitivo le lleva a acciones para "ganar" claramente como su fuera lo único que importa.

13. 53h Se producen acciones más interesantes y Hugo cobra más protagonismo y por tanto más tiempo de acción directa con el balón. Observo que Samuel se salió al saltar para evitar que un balón le diera. Hasta ahora se ha llevado la estrategia de Rubén. Y a partir de ahora se llevará la de María.

13. 55h Observo que Rubén afianza la puntería y logra blancos cada vez con más frecuencia. Rubén observo que se empeña en defender la torre, con la ingenuidad que le

caracteriza. ¡¡ Tiempo!! Ya es hora, señala Samuel, todos recogen junto con el profesor y en un momento todo en su sitio. Se vuelve al aula de referencia.

8.3 MATERIAL EMPLEADO EN LA UNIDAD DIDÁCTICA

LISTA DE CONTROL

	Reconoce los elementos de la estrategia y los pone en práctica.					Es capaz de elaborar y aplicar planes de acción y además comprobar su eficacia.					Mejora su intencionalidad en relación con su propia acción y la de los demás.					Establece una relación entre la dinámica de acción y la dinámica de pensamiento.				
	<i>L1</i>	<i>L2</i>	<i>L3</i>	<i>L4</i>	<i>L5</i>	<i>L1</i>	<i>L2</i>	<i>L3</i>	<i>L4</i>	<i>L5</i>	<i>L1</i>	<i>L2</i>	<i>L3</i>	<i>L4</i>	<i>L5</i>	<i>L1</i>	<i>L2</i>	<i>L3</i>	<i>L4</i>	<i>L5</i>
Nombre alumno																				
Nombre alumno																				
Nombre alumno																				
Nombre alumno																				
Nombre alumno																				

Los aprendizajes adquiridos se valorarán en una escala del 1 al 5, entendiendo el 1 como no adquirido y el 5 como adquirido correctamente.

FICHA DE CONOCIMIENTOS PREVIOS:

Nombre: _____

Curso: _____

- 1. ¿Eres un buen jugador? Di un punto fuerte y un punto débil.**

- 2. ¿Sabes lo que es una estrategia? Explica alguna que hayas hecho.**

- 3. ¿Qué cualidades debe tener una persona para ser un buen jugador?**

FICHA ESTRATEGIAS EN EL BALÓN PARADO

	<p>Es estrategia: _____</p> <hr/> <hr/> <p>¿Qué ha pasado? _____</p> <hr/>
	<p>Es estrategia: _____</p> <hr/> <hr/> <p>¿Qué ha pasado? _____</p> <hr/>
	<p>Es estrategia: _____</p> <hr/> <hr/> <p>¿Qué ha pasado? _____</p> <hr/>

FICHA GRUPOS DE “LAS TORRES”

Miembros del grupo:	Torres derribadas:	Estrategia utilizada
Nombre del grupo:	Tiempo:	

FICHA DE AUTOEVALUACIÓN

	Sí	No	A veces
Juego con seguridad y acepto las decisiones de los demás.			
Conozco y pongo en práctica diferentes estrategias.			
He organizado y planificado jugadas con mi equipo.			
He puesto en práctica jugadas con mi equipo.			
He respetado las normas de los juegos.			
He respetado a todos mis compañeros.			

ÁLBUM E INSIGNIAS PARA LOS ALUMNOS

