



FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA

UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

ANÁLISIS Y REPLANTEAMIENTO DE UNA UNIDAD DIDÁCTICA DE HABILIDADES EN EL JUEGO DEL FRISBEE-GOLF

TRABAJO FIN DE GRADO

EN EDUCACIÓN PRIMARIA

MENCIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA

AUTORA: ALBA TARILONTE SANTOS

TUTOR: NICOLÁS JULIO BORES CALLE

Palencia, 2021



Resumen

En mi Prácticum II llevé a cabo una unidad didáctica de habilidades en el juego, donde utilicé el estilo de enseñanza basado en el mando directo, es decir, el alumnado ejecutaba las órdenes impuestas por mí. Sin embargo, para poder seguir mejorando en mi práctica docente, reflexioné acerca de mi intervención hasta llegar a un replanteamiento de dicha unidad didáctica con el mismo tema, pero siguiendo la metodología del Tratamiento Pedagógico de lo Corporal (TPC), donde el alumnado adopta un papel más activo en su proceso de enseñanza-aprendizaje mediante la resolución de interrogantes utilizando la experimentación, siempre orientado al juego principal que, en este caso, se trata del frisbee-golf.

Abstract

In my Practicum II I took a didactic unit of skills in the game, where I used the teaching style based on direct command, that is, the students executed the orders imposed by me. However, in order to continue improving in my teaching practice, I reflected on my intervention until I reached a rethinking of this didactic unit with the same theme, but following the methodology of the Pedagogical Treatment of the Corporal (TPC), where students adopt a more active role in their teaching-learning process by solving questions using experimentation, always oriented to the main game that, in this case, is frisbee-golf.

Palabras clave

Tratamiento Pedagógico de lo Corporal, habilidades en el juego, frisbee, actitud crítica, experimentación, búsqueda de respuestas.

Key words

Pedagogical treatment of the Corporal, in-game skills, frisbee, critical attitude, experimentation, search for answers.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	4
2. JUSTIFICACIÓN.....	5
3. OBJETIVOS.....	6
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	7
4.1. TRATAMIENTO PEDAGÓGICO DE LO CORPORAL.....	7
4.1.1. Estructura de sesión del TPC.....	8
4.2. JUEGO BUENO.....	8
4.3. ESTRATEGIAS EN EL JUEGO.....	9
4.4. CULTURA LÚDICA.....	10
4.5. HABILIDADES EN EL JUEGO.....	11
4.5.1. Tipos de lanzamiento que intervienen en el juego del frisbee-golf.....	14
4.5.2. El currículo oficial sobre las habilidades en el juego.....	15
5. METODOLOGÍA PARA EL ANÁLISIS.....	16
5.1. HERRAMIENTAS PARA LA RECOPIACIÓN DE DATOS.....	16
5.2. CONTEXTO.....	17
6. ANÁLISIS Y REPLANTEAMIENTO DE LA PROPUESTA.....	18
6.1. NARRACIÓN DE MI EXPERIENCIA.....	18
6.1.1. Orientación.....	20
6.1.2. Juego bueno.....	20
6.1.3. Habilidades en el juego de lanzamiento de frisbee.....	21
6.2. ASPECTOS QUE CAMBIARÍA.....	23
6.3. REPLANTEAMIENTO DE LA PROPUESTA.....	25
6.3.1. Aspectos formales.....	25
6.3.2. Sesiones planteadas.....	28
SESIÓN 1.....	28
SESIÓN 2.....	32

SESIÓN 3	35
SESIÓN 4	37
SESIÓN 5	39
6.3.3. Evaluación.....	40
7. CONCLUSIONES.....	41
8. BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS	43
9. ANEXOS	45
ANEXO I - SESIÓN 1. CONOS CHINOS	45
ANEXO II - SESIÓN 2. CONOS CHINOS	56
ANEXO III - SESIÓN 3. ORIENTACIÓN EN EL PATIO CON AROS.....	66
ANEXO IV - SESIÓN 4. ORIENTACIÓN EN EL GIMNASIO	73
ANEXO V - SESIÓN 5. ORIENTACIÓN EN EL CAMPO	81
ANEXO VI - SESIÓN 6. REGLA PRIMARIA	87
ANEXO VII - SESIÓN 7. JUEGO BUENO	91
ANEXO VIII - SESIÓN 8. “FRISGOLF”	98
ANEXO IX - SESIÓN 9. HABILIDADES DE LANZAMIENTO DE FRISBEE. 102	
ANEXO X - SESIÓN 10. HABILIDADES DE LANZAMIENTO DE FRISBEE 107	
ANEXO XI - SESIÓN 11. HABILIDADES MÁS “FRISGOLF” EN EL PATIO . 111	
ANEXO XII - SESIÓN 12. “FRISGOLF”	117
ANEXO XIII - SESIÓN 13. “FRISGOLF” EN EL PATIO.....	119

1. INTRODUCCIÓN

Durante mis prácticas llevé a cabo una unidad didáctica de habilidades en el juego siguiendo el mando directo, el cual se basa en la ejecución de órdenes (Mosston, 1998). Sin embargo, mi interés por otros estilos de enseñanza siguió presente y es por este motivo que ahora he optado por replantearme esa unidad didáctica para seguir la metodología que desarrolla el Tratamiento Pedagógico de lo Corporal en la enseñanza de habilidades en el juego (García Monge, 2005) y que, en este caso, se trata del frisbee-golf. Es una metodología en la que el alumnado adopta un papel más activo al ser el protagonista de su propio aprendizaje. Es el propio alumnado quien descubre las soluciones a los interrogantes planteados mediante la acción y la reflexión (con ayuda de fichas para plasmar los aprendizajes), siempre teniendo en cuenta que trabajamos de esta manera las habilidades porque necesitamos mejorar en el juego del frisbee-golf.

El presente trabajo consta de los apartados que explico a continuación.

En primer lugar, la justificación, en la que expongo el interés de este trabajo, así como los antecedentes que me han llevado a elegir este tema. Después le siguen los objetivos, donde plasmo lo que pretendo conseguir. En tercer lugar, la fundamentación teórica, en la que identifico y redacto los conocimientos que apoyan los temas abordados y mi propuesta educativa. Le sigue la metodología que he llevado a cabo para realizar la unidad didáctica así como recopilar los datos de interés. El siguiente apartado es el análisis y la presentación de la propuesta, donde explico qué aspectos cambiaría de una unidad didáctica a otra y diseño una basada en la metodología del TPC. Posteriormente, doy respuesta a los objetivos planteados mediante unas conclusiones.

Los últimos apartados son la bibliografía, donde expongo las fuentes que he consultado para la realización del trabajo; y, para terminar, los anexos; en este apartado incluyo el plan de la intervención, la narración de lo que pasó y el análisis de las sesiones además de incorporar todos los recursos físicos (tablas y fichas) que he entregado al alumnado para la realización de las actividades y fotos que apoyan lo ocurrido en las clases.

Debo destacar que todos los nombres de los niños y niñas son pseudónimos con el fin de proteger su privacidad.

2. JUSTIFICACIÓN

En 2020 experimentamos en primera persona una pandemia mundial y, como consecuencia, un confinamiento obligatorio el cual alteró diversos aspectos de nuestra vida cotidiana y, entre ellos, la educación en todos los niveles.

Desgraciadamente nuestros estudios universitarios se vieron afectados y los docentes tuvieron que adaptar sus clases a la normativa vigente, es decir, de manera telemática. Las asignaturas que más se vieron afectadas fueron, sobre todo, las de la mención de Educación Física, ya que son materias en las que la presencialidad es fundamental.

Los docentes, obviamente, tuvieron que reducir los contenidos y algunos se quedaron “en el tintero”, pero eso no es excusa para no seguir formándonos sobre ellos, ya que mi curiosidad por la enseñanza de las habilidades en el juego siguió presente y, por ello, he elegido este tema para mi Trabajo Fin de Grado.

El interés y la utilidad de las habilidades en el juego lo he podido comprobar durante el Prácticum II y su posterior reflexión, donde llevé a cabo una unidad didáctica que mezclaba orientación, juego bueno y habilidades en el juego de lanzamiento de frisbee. Sin embargo, el estilo de enseñanza que utilicé para las habilidades fue el mando directo, basado en la ejecución de órdenes (Mosston, 1998). Por este motivo, ahora me replanteo esa parte de habilidades en el juego para reelaborar la unidad didáctica pero utilizando la metodología del Tratamiento Pedagógico de lo Corporal (García Monge, 2005). Como su propio nombre indica, utilizamos nuestro propio cuerpo y movimiento como fuente de enseñanza y que, además, intervienen la experimentación, la reflexión y la autocrítica, por lo que estamos hablando de un modelo más educativo en el que participan individuos

que no ejecutan órdenes sin cuestionarlas, sino que son capaces de identificar sus propios límites y dificultades, la solución para mejorarlo y, también, son conscientes de su propio progreso en la habilidad.

Es importante diferenciar “habilidades motrices” de “habilidades en el juego”, ya que en este caso se trata de lanzamiento de frisbee, pero no sería eficaz practicar todos los tipos de lanzamientos de frisbee, puesto que el marco contextual gira en torno al juego de frisbee-golf, donde intervienen un tipo de habilidades específicas (lanzamientos de precisión y de longitud) que ayudarán a mejorar en el juego principal y, además, se conseguirá el “juego bueno” al llegar más fácilmente a la regla primaria practicando las habilidades que interceden en él (García Monge, 2005).

3. OBJETIVOS

Los objetivos que presenta este Trabajo Fin de Grado son:

- Conocer a los autores y autoras influyentes en los temas abordados en el marco teórico y saber seleccionar la información relevante sobre las habilidades en el juego.
- Aplicar los conocimientos adquiridos en mi trayectoria universitaria.
- Completar mis conocimientos sobre la enseñanza de las habilidades en el juego.
- Saber identificar los tipos de habilidades motrices que intervienen en el juego del frisbee-golf.
- Contrastar la unidad didáctica de habilidades en el juego que llevé a cabo en el colegio con la propuesta del TPC.
- Remodelar una unidad didáctica de habilidades en el juego siguiendo el estilo de enseñanza del TPC, incluyendo fichas como material didáctico con el fin de plasmar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Según García Monge (2005), una de las formas del niño o la niña de vivir en sociedad es mediante el juego, del que García Monge extrae cuatro temas fundamentales: juego bueno, estrategias en el juego, cultura lúdica y habilidades en el juego.

Cada uno de estos temas ha sido desarrollado en unidades didácticas, de las cuales se han obtenido unas conclusiones. A continuación, procedo a presentar una definición del TPC y su estructura de sesión, además de resumir cada uno de los bloques, aunque profundizaré en el de “habilidades en el juego”, ya que es el tema principal de este trabajo.

4.1. TRATAMIENTO PEDAGÓGICO DE LO CORPORAL

El Tratamiento Pedagógico de lo Corporal se trata de un modelo de enseñanza en el que el cuerpo es el eje principal de aprendizaje. Según Marcelino Vaca (2002, p. 10), es “uno de los modos de entender y proceder con el ámbito corporal en la escuela”.

Este modelo atiende a los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado, así como adecuándose a sus necesidades.

Bores García, García Monge y González Calvo (2019) explican los siguientes criterios que definen el modelo del TPC:

- a) Desaparición de la dualidad cuerpo-mente.

Mientras que tradicionalmente se ha considerado que la mente y el cuerpo deben permanecer separados en el ámbito de la enseñanza, el TPC aboga por que el alumnado reflexione sobre la práctica en el aula de Educación Física y no quede en “una mera ejecución física de órdenes”.

- b) La consciencia sobre el aprendizaje.

En este modelo la idea de que “el alumno aprenda sin darse cuenta” es descartada. El TPC pretende que el alumnado sea consciente de su aprendizaje al ser conocedor del rol que ocupa, la finalidad de cada elemento del proceso y cuál es

- el objetivo que se pretende alcanzar. Es necesario que sepa qué está aprendiendo.
- c) El docente como provocador de situaciones de reflexión.
- El docente plantea preguntas o retos que invitan a que el alumnado reflexione sobre cómo resolver la situación. De esta manera, el alumnado no ejecuta órdenes, sino que reflexiona y experimenta acerca de los interrogantes planteados.
- d) La programación de las Unidades: un diseño abierto y cambiante.
- El TPC opta por una unidad didáctica abierta en su programación, aquella que se pueda adaptar a las particularidades de cada contexto.

4.1.1. Estructura de sesión del TPC

Siguiendo el modelo de lección del TPC, Vaca Escribano (2008) establece la siguiente estructura de sesión:

- Momento de encuentro: situación de entrada en la que el alumnado se dispone para la sesión, se implica y conecta con el tema que se va a tratar.
- Momento de construcción del aprendizaje: la maestra plantea actividades de exploración sobre el tema mediante problemas o situaciones. En el caso de juego bueno y habilidades, se planean interrogantes y el alumnado debe resolverlo mediante la acción y reflexión.
- Momento de despedida: se repasa todo lo acontecido en la sesión y se adelanta lo que les depara en la siguiente clase.

4.2. JUEGO BUENO

La idea de juego bueno nace en 1992 dentro del Tratamiento Pedagógico de lo Corporal, concretamente, se empezó a desarrollar en una unidad didáctica elaborada por Alfonso García junto con Mercedes Sagüillo, titulada “Identificar, crear y gestionar actividades físicas a partir de propuestas de juego” en la que la estructura del juego se concebía como modificable y adaptable al contexto cultural, físico y personal en el que se desarrolle.

Se empezó trabajando con la idea de aportar recursos al alumnado con el fin de

transformar los juegos y que las niñas y los niños entendieran el carácter aleatorio y pactado de las normas.

En 1994 se trabajó sobre la problemática de las escuelas rurales, en las que el alumnado debía adaptar esos juegos a sus condiciones (menor número de participantes, espacios, materiales menos específicos...). Todos estos procesos de investigación-acción fueron proporcionando datos hasta formar la idea de “juego bueno”.

En 1996, diseñaron una serie de unidades didácticas sobre juego bueno, que fueron probando y modificando en los sucesivos años, junto a los demás compañeros y compañeras del Seminario.

Mediante esta investigación-acción-análisis, obtenemos la siguiente definición de juego bueno:

“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 este sea más interesante y adecuado al grupo que lo practicará” (García Monge, 2009, p. 43).

4.3. ESTRATEGIAS EN EL JUEGO

El juego proporciona múltiples escenarios en los que se desarrollan acuerdos, planificaciones y decisiones tanto colectivas como individuales. La elección de numerosas respuestas dentro de una situación compleja es una de las características que los juegos ofrecen a la educación física.

Según el seminario del TPC, los niños y niñas alcanzan su máximo nivel de realización cuando aprenden a controlar sus impulsos y actos egocéntricos para pasar a colaborar con el resto de compañeros y poder llegar a un objetivo común en el juego.

Los procesos que se dan en las estrategias en el juego son:

- Pasar de la acción impulsiva a la acción planificada.
- Pasar de la acción individualista a la acción compartida.
- Elaborar, aplicar y comprobar planes de acción con opciones.
- Conocer y utilizar diferentes elementos tácticos con los que planificar la acción.

Mediante estos procesos, promueve que el alumnado establezca una relación más estrecha entre la acción y la reflexión.

4.4. CULTURA LÚDICA

Los juegos –entendidos como manifestaciones motrices socialmente compartidas– suponen un legado transmitido de generación en generación. Actualmente, muchas de las actividades tradicionales van cayendo en el olvido, es por ello que el colegio se trata de una institución ideal que intenta mantenerlas y recuperarlas.

Los contenidos propios de este tema quedan definidos por:

- Conocer y usar normas, rituales, nomenclatura, materiales o canciones de juegos tradicionales.
- Comprender otros contextos y culturas.
- Compartir actividades con otras personas de diferentes generaciones.
- Compartir actividades con personas de otro género.
- Obtener recursos para ocupar el tiempo de ocio.
- Vivir las situaciones y tipos de relaciones, movilizar las emociones y sentir las moralejas y símbolos que vivieron y sintieron niños y niñas de otras épocas.

Un requisito indispensable para trabajar este tema era que los juegos propuestos debían estar relacionados con las capacidades motrices trabajadas anteriormente.

4.5. HABILIDADES EN EL JUEGO

Antes de ahondar en el tema, es preciso conocer su antecedente que, según Abardía Colás (2020), el paso previo para desarrollar una habilidad motriz es adquirir una coordinación motriz, que la define como:

“Capacidad que tiene el cuerpo para realizar cualquier movimiento de forma armónica y voluntaria implicando a diferentes segmentos corporales en una tarea concreta” (Abardía Colás, 2020, p. 5).

Esta tarea concreta es la idea de acción que se ha fijado voluntariamente y su desarrollo va a permitir adquirir diferentes tipos de habilidades motrices.

Centrándonos en el concepto de “habilidad motriz”, tenemos a varios autores que la definen como:

“La competencia (grado de éxito o de consecución de las finalidades propuestas) de un sujeto frente a un objetivo dado. El sujeto acepta que, para conseguir este objetivo, es necesario la generación de respuestas motoras” (Blázquez Sánchez, 1982, p. 94).

“Capacidades que posee el individuo que practica actividad física. Estas se originan al combinar la experiencia y las aptitudes de movimiento” (Singer, 1986, p. 17).

Dentro de las habilidades motrices, tenemos dos grupos: habilidades motrices básicas y habilidades motrices específicas, como bien lo ha categorizado Sánchez Bañuelos (1975).

a) **Habilidades motrices básicas**

Tienen un carácter natural ya que son comunes a todos los individuos y se ejecutan movimientos de uso cotidiano. Son desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos y recepciones.

b) Habilidades motrices específicas

Su base son las habilidades motrices básicas y se centran en la consecución de movimientos definidos mediante el uso de la técnica, gracias al aprendizaje anterior, con el fin de alcanzar un objetivo concreto.

Ahora bien, profundizando en las habilidades en el juego según García Monge (2005), la idea de esta metodología tiene su origen en los juegos de la infancia de los propios autores así como en la observación de las actividades de sus estudiantes.

En 1994 Mercedes –una componente del seminario del TPC– desarrolló una unidad didáctica sobre la creación y gestión de los juegos, donde pudieron observar las diferentes respuestas de cada niño y niña durante su transcurso. Entonces pensaban que bastaba con proponer juegos para los diferentes niveles del alumnado, en los que todos y todas tuvieran la oportunidad de intervenir.

En años posteriores, analizaron observaciones llevadas a cabo en los recreos (García Monge, 1996; Martínez Álvarez y García Monge, 1997) y comenzaron a plantear como un problema que algunos niños y niñas no tuvieran la oportunidad de participar porque no tenían adquiridas ciertas habilidades y no mejoraban con el paso de los días por más que las repitiesen. Pero lo más preocupante era que, en esas edades, la formación del autoconcepto y de las relaciones sociales se basaba considerablemente en el nivel de competencia motriz.

En 1996 les llamó la atención cómo cambiaba el nivel de habilidad en las respuestas que el alumnado daba fuera o dentro del juego llegando a la conclusión, mediante la observación en una unidad didáctica, que las emociones condicionan las respuestas que se dan en el juego haciéndoles más pobres y limitadas. Concluyeron que:

- A los niños y niñas hay que brindarles oportunidades para probar nuevas habilidades para que no alcancen el estado de respuestas cómodas en el juego, concretamente en aquellos en los que la emoción es tan fuerte que no deja paso a la reflexión. No obstante, en este tipo de juegos, la tendencia infantil es mejorar

en la habilidad, sobre todo si se desarrolla en un entorno donde el jugador es observado.

- Percibieron que el interés de los niños y niñas en mejorar en una actividad implica una motivación intrínseca al ser conscientes de su propio progreso y de los logros y esta es la situación de aprendizaje que pretenden construir todos los educadores en la que el alumnado aprende a la vez que disfruta de ello.

De esas ideas surgen unidades didácticas en la que pretendían que el alumnado se sintiera interesado en su nivel de competencia y sus posibilidades de mejora durante los recreos y tiempo de ocio. El propósito era ofrecerles situaciones de tranquilidad en las que pudiesen probar nuevas respuestas y todos pudieran mejorar a su ritmo y según su nivel.

La metodología del Tratamiento Pedagógico de lo Corporal se centra en que, para que un juego pueda mejorar, es necesario practicar las habilidades motrices específicas de esa actividad. Al hacer que el alumnado profundice en las propias habilidades tomando como base los juegos motores reglados, podemos ayudarles a (García Monge, 2005):

- Tomar conciencia de la propia habilidad así como de la posibilidad de mejorar en esta.
- Saber sacar el máximo partido del nivel de competencia propio a la hora de tomar decisiones en el juego.
- Saber analizar la propia acción y la de los demás.
- Conocer los aspectos que condicionan la habilidad y la posibilidad de controlarlos.
- Controlar los procesos de mejora de la habilidad.
- Responsabilizarse y comprometerse con el aprendizaje de nuevas técnicas.
- Comprender la originalidad corporal y motriz, respetando las diferencias de niveles.
- Conocer la influencia de las posibilidades y limitaciones individuales en el juego del grupo y la necesidad de llegar a acuerdos para que este sea interesante para todos.
- Tener oportunidad de probar en un ambiente tranquilo diferentes posibilidades de respuesta y sentir la satisfacción de dar nuevas y mejores respuestas.

Al alumnado la excusa de jugar le hace interesarse por los procedimientos para mejorar y, a su vez, en trabajar la propia habilidad que interviene en el juego. Por lo que en el aula

esas habilidades se extraen del juego para potenciarlas aparte, ya que la respuesta será más rica al no intervenir el factor de la emoción como pasa en el juego, donde el alumnado apenas reflexiona por la presión del momento, como he mencionado anteriormente.

Según el TPC, las sesiones mantienen una determinada estructura. Se empieza explicando el propósito de la sesión seguido de un calentamiento en modo de juego de las articulaciones implicadas en la actividad. Posteriormente, se practica el juego elegido (o construido, en su caso) y, cuando el alumnado esté implicado en la acción, se procede a reflexionar sobre lo que les sale y lo que no, para después dedicar un tiempo a buscar respuestas que se pueden dar en el juego. A continuación, se prueban las soluciones individualmente y luego en pequeños grupos para probar diferentes habilidades, siendo conscientes de los fallos y los aciertos. Es fundamental destacar que en esta fase no es importante el resultado del juego, sino lo interesante es que el alumnado sea consciente de su progreso en la habilidad. Finalmente, se llega a una puesta en común con el fin de recordar los aspectos trabajados.

Las fichas son el instrumento de guía que utiliza el alumnado para plasmar su proceso de mejora en las habilidades. De esta manera, la maestra podrá atender individualmente a los casos personales y darles recursos de mejora.

4.5.1. Tipos de lanzamiento que intervienen en el juego del frisbee-golf

Abardía Colás, Santos Domínguez y Abad Sainz (2019, p. 9) definen el juego de frisbee-golf como “una modalidad de juego que emula las reglas del golf adaptándolo a este material alternativo. El objetivo es recorrer un circuito al aire libre, introduciendo el frisbee en una serie de cestos metálicos que sirven de blanco o reclamo en el menor número de lanzamientos posible”. La diferencia es que, en mi práctica, utilicé aros de plástico en vez de cestos.

Los dos tipos de lanzamiento que van a intervenir son de precisión y de distancia o longitud. Definidos como:

- Lanzamientos de precisión: “lanzar el frisbee hacia un blanco desde diferentes distancias y posiciones”, es decir, se trata de lanzamientos de puntería, que sobre todo van a intervenir en los lanzamientos cortos, cuando el aro esté cerca.
- Lanzamientos de distancia o longitud: “lanzar el disco lo más lejos posible desde una zona de lanzamiento determinada”. Sobre todo intervendrán en los lanzamientos de gran distancia, cuando el aro se encuentre lejos desde nuestra posición.

4.5.2. El currículo oficial sobre las habilidades en el juego

El contenido de las habilidades motrices se sitúa en el bloque 3 “Habilidades motrices” del área de Educación Física. Según el Decreto 26/2016, se establece lo siguiente:

“Se recogen en este bloque contenidos que permiten al alumnado explorar su potencial motor a la vez que desarrollar las competencias motrices básicas, orientadas a adaptar la conducta motriz a los diferentes contextos que se irán complicando a medida que se progresa en los sucesivos cursos. Estas competencias suelen basarse en modelos técnicos de ejecución en los que resulta decisiva la capacidad de ajuste para lograr conductas motrices cada vez más eficaces, optimizar la realización, gestionar el riesgo y alcanzar soltura en las acciones”.

5. METODOLOGÍA PARA EL ANÁLISIS

Mi tutor del Trabajo Fin de Grado, Nicolás Bores, me ofreció reproducir en 4.º la unidad didáctica que desarrollo en los anexos, ya que él iba al colegio cada semana para realizar investigaciones con fines pedagógicos y para impartir esa misma unidad didáctica con 6.º de Educación Primaria. Centrándome en la parte de habilidades en el juego, yo las hice como las vi hacer, es decir, mediante retos y con mando directo. Sin embargo, mi interés por aprender otras metodologías me llevó a replantearme esa misma unidad didáctica de habilidades en el juego pero aplicando el estilo de enseñanza del TPC, ya que no lo pude ver en su totalidad debido al confinamiento obligatorio de 2020.

5.1. HERRAMIENTAS PARA LA RECOPIACIÓN DE DATOS

Para poder llevar un seguimiento de mi actividad, decidí redactar el plan de la intervención, la narración de lo que pasó y un análisis de cada sesión, es decir, lo que he incluido en el apartado de anexos. Pero antes de redactar todo esto, utilicé un cuaderno de campo donde escribía los aspectos más importantes, así como las reflexiones e ideas que pensaba en el momento, para después desarrollarlo. De esta manera, iba construyendo mi Trabajo Fin de Grado a la vez que me servía como herramienta para programar y adaptar mis sesiones. Todo este material ahora me es útil para contrastar la metodología basada en el mando directo que utilicé con la que ahora pretendo seguir en esta reformada unidad didáctica que desarrollo en el apartado de “replanteamiento de la propuesta”, es decir, el estilo de enseñanza del TPC aplicado a las habilidades en el juego.

Para poder remodelar la unidad didáctica que llevé a cabo, primero fue necesario conocer los modelos que pretendo contrastar. En el colegio utilicé el mando directo (como lo vi hacer) y ahora pretendo seguir la metodología del TPC, pero antes de empezar me he informado acerca de ello mediante documentos y preguntando a mi tutor del TFG.

5.2. CONTEXTO

El tema de mi Trabajo Fin de Grado lo llevé a cabo en el CEIP Clara Campoamor, en Villalobón, localidad que se encuentra a unos 3 km de Palencia, mientras realizaba el Prácticum II.

El grupo con el que lo desarrollé fue 4.º B, cuya maestra de Educación Física era Ana Plaza Alonso, quien me dejó realizar esta unidad didáctica en sus clases sin ningún problema.

El grupo estaba compuesto por seis niñas y siete niños. Las relaciones entre ellos eran buenas, aunque el ritmo de aprendizaje varía en cada persona. La mayoría de las niñas se solían mostrar más reservadas y los niños, más atrevidos. Pero todos y todas se mostraron dispuestos a participar y a aprender.

Dos niñas estaban diagnosticadas. Por un lado, Sofía, tenía dificultades de aprendizaje en la lectoescritura y, por otro lado, Carla tenía hipoacusia y poca tolerancia a la frustración.

6. ANÁLISIS Y REPLANTEAMIENTO DE LA PROPUESTA

En el colegio llevé a cabo la metodología basada en el mando directo que se puede ver en los anexos y que, en el presente trabajo, pretendo remodelar siguiendo la metodología del TPC.

A continuación, procedo a presentar la narración de mi experiencia en el colegio al impartir la unidad didáctica de habilidades en el juego. Después, mostraré los aspectos que cambiaría y, por último, replantearé la unidad didáctica pero esta vez siguiendo la metodología del Tratamiento Pedagógico de lo Corporal.

6.1. NARRACIÓN DE MI EXPERIENCIA

Durante mis prácticas, impartí clase en 6.º y en 5.º de Educación Primaria, cursos donde también se llevó a cabo la unidad didáctica que presento en los anexos. Su esquema es el siguiente:

1. Orientación con conos chinos: en el suelo del patio o el gimnasio, coloqué unos recorridos con este material. Cada cono llevaba pegado un número y debían seguir el orden de la tarjeta que les repartí. Apuntaban el número del cono chino para después descifrar el código completo de ese recorrido. Es lo mismo que la orientación en el medio natural pero reducido a un espacio más pequeño y con conos chinos.
2. El mapa y sus elementos así como el reconocimiento del espacio donde se realiza la orientación: en clase expliqué los elementos del mapa (qué significa el triángulo, los círculos...) y, después, les entregué un mapa y fuimos al campo que hay al lado del colegio. Allí, nos dirigimos todos juntos a cada uno de los controles marcados en el mapa. Después del reconocimiento, les entregué un mapa (por parejas) y debían seguir el orden de los controles y decirme de qué color es cada control.
3. Introducción de la regla primaria “hacerme con un espacio a través de un objeto”: a partir de ahí, se crea el juego mediante juego bueno. El alumnado experimenta con el

material y elabora la dinámica del juego mediante pequeños grupos con demostraciones.

4. Práctica del juego final (frisbee-golf) en el campo con el objeto escogido y utilizando la orientación.
5. Mejora de las habilidades de lanzamiento de frisbee mediante retos que impone la maestra.
6. Realización del juego final mediante un pacto del recorrido para después elaborar una competición.

El juego final se trata del frisbee-golf o “frisgolf” (como lo llamó el alumnado), el cual engloba orientación, juego bueno y habilidades motrices de lanzamiento de frisbee. La dinámica es similar al golf. En el campo que hay al lado del colegio, se colocan aros en diferentes puntos los cuales se identifican por un elemento del paisaje. Como la regla primaria es hacerse con un espacio a través de un objeto, los participantes deben meter el frisbee en los diferentes aros. Mediante un mapa donde vienen los controles numerados, van empezando en diferentes tiempos (para que no se acumulen en un mismo punto) y tienen que orientarse en el espacio para saber hacia dónde tienen que lanzar. Las reglas son sencillas: por parejas, deben contar el número de lanzamientos de su compañero o compañera, pero no se pueden mover con el frisbee en la mano, sino que deben lanzar desde donde ha caído. Gana quien menos lanzamientos haya obtenido en total. Se ha llegado a esta estructuración mediante juego bueno (como explico en el posterior apartado), ya que ha sido el alumnado el que ha decidió las normas; sin embargo, yo les he ido orientando mediante interrogantes hacia mis propios intereses así como los del alumnado, como se sugiere en la metodología del TPC (García Monge, 2005). Mientras que las habilidades de lanzamiento poseen un papel clave para aprender a lanzar y, por ende, reducir su número en el juego.

En 5.º y 6.º actué como observadora para luego reproducirlo por mí misma en 4.º, pero con otra maestra de Educación Física que no era mi tutora de prácticas. En los siguientes apartados explico el proceso.

6.1.1. Orientación

Antes de empezar con juego bueno y las habilidades, trabajé con mi alumnado la orientación (**Anexo I, Anexo II, Anexo III, Anexo IV y Anexo V**) ya que interviene en el “frisgolf”. Aunque no es el tema central de esta unidad didáctica, este fue el paso previo para poder empezar, puesto que la orientación posibilita saber dónde se encuentra cada aro y no ir a ciegas por el terreno; asimismo, también ayuda a conseguir un menor número de lanzamientos.

6.1.2. Juego bueno

Después de la orientación, el siguiente paso fue empezar con juego bueno (**Anexo VI y Anexo VII**). Empleé dos sesiones para construir el juego mediante el planteamiento de interrogantes y siguiendo la regla primaria “hacerse con un espacio a través de un objeto”. El espacio con el que había que hacerse eran aros (impuesto por mí), pero el objeto y los demás elementos del juego (puntuación, equipos, progresión...) lo pactó el alumnado mediante pequeños grupos junto con una demostración delante de sus compañeros. Les di a elegir entre una pelota pequeña, una pelota grande y un frisbee como objeto además de avisarles de que este juego lo íbamos a realizar en el campo que hay al lado del colegio. Después de experimentar y exponer delante de sus compañeros, surgieron las siguientes ideas presentadas en los anexos:

“1. Debíamos movernos por el espacio y no quedarnos en un solo punto, ya que este juego lo llevaríamos a cabo en el campo y es muy difícil meter el objeto en el aro desde lejos (puesto que serán más grandes las dimensiones).

2. Debíamos jugar en diferentes tiempos cada pareja o cada grupo; ya que, si no, nos molestaríamos unos a otros con el objeto y, por lo tanto, el espacio con el que hay que hacerse no se debía mover para dejar que otros participen.

3. El objeto se manipulaba con las manos, ya que todos los de clase lo dominaban mejor que con los pies” (Narración de la sesión 7 con 4.º de Educación Primaria del día 26/4/2021, anexo VII).

Teniendo esto en cuenta, el paso siguiente fue elegir el objeto. Después de reflexionar cuál debería ser el indicado para jugar en el exterior, finalmente decidimos que sería el frisbee, ya que no rebota como la pelota y se queda más fácilmente dentro del aro. Además, en las superficies inclinadas no rueda al ser plano.

Posteriormente, decidimos cómo jugar teniendo en cuenta los aspectos anteriores que surgieron en cada juego de los pequeños grupos. Para ayudar, les dije que había un deporte que cumplía con lo anterior mencionado y así nombraron el golf. Dejamos claras las reglas y, después, lo practicamos en el gimnasio (ya que fuera llovía). Finalmente, decidimos jugar por parejas, de tal manera que no se cuentan los lanzamientos propios, sino los del compañero o compañera y, además, nos aseguramos de que no se cometan trampas. De esta manera, llegaron al “frisgolf”.

6.1.3. Habilidades en el juego de lanzamiento de frisbee

Esta es la parte central del presente trabajo, por ello, procedo a desarrollarlo más a fondo.

Dedicué tres sesiones (**Anexo IX**, **Anexo X** y **Anexo XI**) para las actividades específicas de lanzamiento de frisbee, en las que existe una progresión en cuanto a dificultad y una repetición de la actividad hasta que se consigue una mejoría.

Al principio, las actividades realizadas no estaban muy relacionadas con la manera de progresar en el juego, simplemente el objetivo era mejorar la postura corporal y el control de la fuerza en el momento de lanzar. Practicamos tanto lanzamientos cortos como largos, de precisión y de longitud.

Realizamos los siguientes ejercicios, los cuales eran unidireccionales, es decir, la maestra ordena y el alumnado ejecuta, tal y como los vi hacer:

- Aproximar el frisbee a un cono.
- Pasar el frisbee por dos picas.
- Dar con el frisbee a una pica.
- Lanzar el frisbee lo más lejos que se pueda.

- Meter el frisbee en el aro.
- Dejar el frisbee justo encima de una línea a corta distancia.
- Meter el frisbee dentro del círculo del campo de fútbol.
- Meter el frisbee en la portería.
- Dejar el frisbee entre dos líneas.
- Dar con el frisbee en el tablero de la canasta.

Realizamos dos rondas (o alguna más en determinados retos) de cada actividad. La primera ronda era la “fácil”, con el fin de que todos y todas tuvieran la oportunidad de conseguir más aciertos y así evitar su desmotivación, mientras que la segunda ronda era la “difícil” en la que la precisión del movimiento era mayor.

Después de practicar estas actividades, pasamos a otras que eran similares al “frisgolf”, como una simulación del juego que se podía realizar en el patio del colegio. Se trata de dos circuitos, uno de lanzamientos cortos (con siete aros, como máximo de tres lanzamientos entre aro y aro) y otro de lanzamientos largos (con cinco aros y como máximo de cinco lanzamientos entre aro y aro).

Con esta simulación del juego, surgieron una serie de reglas secundarias, las cuales fueron pactadas. Finalmente, se acordaron las siguientes:

- “1. Si el frisbee cae encima del aro y no dentro, decidimos que no vale y que, por lo tanto, cuenta otro punto hasta meterlo.*
- 2. En el aro de la salida, se mete el pie adelantado y no el atrasado, ya que, si no, tendríamos ventaja al estar más cerca.*
- 3. Para lanzar en los demás aros, nos colocamos en la X dibujada fuera.*
- 4. Anotamos los lanzamientos fuera del aro para dejar que metan los demás”*
(Narración de la sesión 11 con 4.º de Educación Primaria del día 10/5/2021, anexo XI).

Una vez adquiridas las habilidades, llegó el momento de practicarlos en el campo (**Anexo XII**), sin embargo, el crecimiento de la vegetación, la humedad de la hierba y el excesivo

viento les ralentizó considerablemente. Por ello, en la siguiente clase (**Anexo XIII**) decidimos llevarlo a cabo en el patio, donde adaptamos el circuito a sus dimensiones como también algunas habilidades. Por la climatología tampoco fue posible llevar a cabo la competición.

Como ese día hubo muchísimo viento surgió una habilidad nueva que es totalmente contraria a la del campo: lanzar rozando el suelo.

El viento era tan fuerte que les obligó a lanzar así. En el campo aprendimos que esto no es aconsejable hacerlo, ya que el frisbee no se desliza por la hierba. En cambio, ese día nos encontramos sobre el cemento del patio y es una superficie ideal para realizar este tipo de lanzamiento.

El recorrido que pactamos abarcó todo el patio. En la parte más extensa los aros estaban más separados y en la parte más pequeña los aros los colocamos más juntos unos de otros. En total utilizamos ocho aros.

6.2. ASPECTOS QUE CAMBIARÍA

El principal y más importante elemento que me replanteo es la metodología. La unidad didáctica que he llevado a cabo en el colegio sigue un mando directo que se resume en ejecutar las órdenes de la maestra. Por ello, considero que es más educativo emplear la metodología del Tratamiento Pedagógico de lo Corporal en cuanto a habilidades en el juego se refiere.

Según García Monge (2005), el TPC aboga por una propuesta en la que el alumnado sea el principal protagonista de su aprendizaje, es decir, que sea consciente en todo momento de la propia habilidad así como de la posibilidad de mejorarla. Esta mejora se consigue mediante el análisis crítico de la propia acción y la de los demás, como también se logra a través de las respuestas motrices que descubre el alumnado por medio de la experimentación. Estos momentos de práctica-reflexión considero que se realicen por pequeños grupos (de dos o tres personas, por ejemplo) con el fin de que se orienten y

ayuden entre ellos. Puedo destacar las siguientes diferencias:

	Mando directo	TPC
Papel de la maestra	Actúa como dictadora de órdenes y no facilita la reflexión.	Actúa como guía y pretende orientar al alumnado.
Papel del alumnado	Ejecuta las órdenes sin cuestionarlas.	Busca respuestas a los interrogantes planteados mediante la reflexión y la experimentación motriz.
Materiales	Los que se utilizan para realizar los retos (conos, frisbees, picas, aros...).	Además de los mencionados, al alumnado se le entrega una serie de fichas que sirve como herramienta para reflejar su proceso de mejora y sus reflexiones.
Momentos de reflexión	Toda la clase en conjunto, sin asegurar la participación de todos y dejando que los aprendizajes queden “en el aire”.	Por pequeños grupos e individualmente durante las actividades gracias a las fichas. De esta manera, “obligamos” a que todos participen en el razonamiento. También se reflexiona con toda la clase en conjunto para contrastar aprendizajes.

Elaboración propia

Para llevar un seguimiento de su progreso, el alumnado lo plasmará en unas fichas que le entregue la maestra y este material es otro elemento que incluiría en esta nueva unidad didáctica y de lo que carecía la anterior. En las fichas se especifican los criterios de éxito que el alumnado debe tener en cuenta para mejorar en la práctica.

Las sesiones del TPC siguen la siguiente estructura: un calentamiento específico de la habilidad que se vaya a trabajar, se prueba el juego en cuestión, momento de reflexión tras la prueba con el fin de identificar qué sale y qué no sale, se da una respuesta a esos interrogantes mediante la acción motriz y la reflexión. Para constatar las respuestas se

utilizan las fichas anteriormente mencionadas (García Monge, 2009).

Es importante “extraer” las habilidades del juego real y trabajar cada tipo de lanzamiento de manera específica, ya que, de esta manera, la respuesta será más meditada al disminuir la tensión y los nervios propios que se dan en el transcurso de un juego.

Es interesante que el alumnado construya el juego antes de empezar con las habilidades. Mediante el juego bueno son conscientes de las normas que se pactan ya que son ellos quienes las crean siguiendo en todo momento la regla primaria, que en este caso es “hacerse con un espacio a través de un objeto”. Una vez construido el juego, se prueba y al acabar se reflexiona sobre qué me sale y qué no me sale. Y es en este momento donde entra la práctica específica de las habilidades motrices que intervienen en el juego.

6.3. REPLANTEAMIENTO DE LA PROPUESTA

A continuación, procedo a presentar la remodelación de la unidad didáctica basada en la metodología del TPC. Empiezo exponiendo los aspectos formales para después pasar al diseño de las sesiones. Por último, muestro su evaluación.

6.3.1. Aspectos formales

Título	“Aprendemos a lanzar el frisbee”
Curso	4.º Curso de Educación Primaria
Temporalización	5 sesiones (5 horas)
Objetivos	<ul style="list-style-type: none">- Reconocer nuestras propias dificultades.- Conocer la postura corporal para lanzar el frisbee.- Ejecutar la postura corporal para lanzar el frisbee.- Controlar la fuerza a la hora de lanzar el frisbee.- Saber direccionar el frisbee.- Conseguir que el frisbee alcance la longitud requerida.- Lanzar con precisión.- Lanzar con longitud.- Reflexionar sobre los errores para buscar una solución.- Respetar a todos los compañeros y compañeras durante la reflexión.- Respetar a todos los compañeros y compañeras durante las actividades.

	<ul style="list-style-type: none"> - Reflexionar sobre la acción.
Contenidos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Postura corporal para lanzar el frisbee. - Control de la fuerza a la hora de lanzar el frisbee. - Lanzamiento con precisión. - Lanzamiento con longitud. - Seguridad para evitar hacernos daño. - Autoevaluación mediante fichas que entregue la maestra. - Reconocimiento de las propias dificultades. - Búsqueda de soluciones antes las dificultades o errores.
Contenidos del currículum	<p>Bloque 1: Contenidos comunes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Técnicas de trabajo individual y en grupo con atención a los diferentes roles y a la responsabilidad individual y colectiva. - Estrategias para la resolución de conflictos: utilización de normas de convivencia, conocimiento y respeto de las normas y reglas de juego, y valoración del respeto a los demás, evitando estereotipos y prejuicios racistas. - Uso adecuado y responsable de los materiales de Educación física orientados a su conservación y a la prevención de lesiones o accidentes.
	<p>Bloque 3: Habilidades motrices</p> <ul style="list-style-type: none"> - Práctica de habilidades motrices específicas: gimnásticas, atléticas y/o deportivas. - Ejecución de acciones motrices relacionadas con las capacidades coordinativas adaptadas a diferentes contextos. - Desarrollo de la iniciativa y de la autonomía en la toma de decisiones: resolución de situaciones motrices con varias alternativas de respuesta que impliquen la coordinación espacio temporal de procedimientos de al menos dos jugadores, de acuerdo con un esquema de acción común, con actitud cooperativa. - Disposición favorable a participar en actividades diversas, aceptando las diferencias individuales en el nivel de habilidad y valoración el esfuerzo personal.
	<p>Bloque 1: Contenidos comunes</p> <p>1. Opinar coherentemente con actitud crítica, tanto desde la perspectiva de participante como de espectador, ante las posibles situaciones conflictivas surgidas, participando en debates, y aceptando las opiniones de los demás.</p>
Criterios de evaluación	<p>Bloque 1: Contenidos comunes</p> <p>1. Opinar coherentemente con actitud crítica, tanto desde la perspectiva de participante como de espectador, ante las posibles situaciones conflictivas surgidas, participando en debates, y aceptando las opiniones de los demás.</p>

	<p>Bloque 3: Habilidades motrices</p> <p>2. Ser capaz de adaptar la ejecución de las habilidades, o de una secuencia de las mismas, al espacio disponible, ajustando su organización temporal a los requerimientos del entorno.</p>
Estándares de aprendizaje evaluables	<p>Bloque 1: Contenidos comunes</p> <p>1.2. Explica a sus compañeros las características de un juego practicado en clase y su desarrollo.</p> <p>1.3. Muestra buena disposición para solucionar los conflictos de manera razonable.</p> <p>1.4. Reconoce y califica negativamente las conductas inapropiadas que se producen en la práctica o en los espectáculos deportivos.</p> <p>2.3. Expone sus ideas de forma coherente y se expresa de forma correcta en diferentes situaciones, y respeta las opiniones de los demás, evitando estereotipos y prejuicios racistas.</p>
	<p>Bloque 3: Habilidades motrices</p> <p>2.1. Realiza correctamente desplazamientos de ataque/defensa/persecución en juegos y actividades deportivas.</p>
Competencias	<ul style="list-style-type: none"> - Comunicación lingüística - Competencia de aprender a aprender - Competencias sociales y cívicas - Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor
Contexto	<p>El grupo sería el mismo que en la unidad didáctica real, es decir, 6 niñas y 7 niños, 13 en total. Las lecciones se llevarían a cabo en el patio del colegio. Las unidades didácticas anteriores serían las mismas: primero de orientación, después de juego bueno y la siguiente sería la de habilidades (en la que me voy a centrar), para después pasar otra vez a la práctica del “frisgolf” con las habilidades ya adquiridas.</p>

6.3.2. Sesiones planteadas

SESIÓN 1

Momento de encuentro

Llegaré a clase y explicaré que iremos al campo que hay al lado del colegio y practicaremos el “frisgolf” ya formado mediante juego bueno. Recordaremos las reglas entre todos y nos dispondremos a ir al patio para empezar con el calentamiento. Pediré llevar el estuche, ya que después lo necesitaremos para apuntar el número de lanzamientos de nuestra pareja.

Momento de construcción del aprendizaje

Una vez en el patio, dejarán los estuches al lado de la pared y realizaremos el calentamiento, que es el siguiente (la maestra será la guía, pero después será un alumno o alumna el que guíe):

- Rotación de tobillos, en ambas direcciones, durante 10 segundos.
- Rotación de rodillas, en ambas direcciones, durante 10 segundos.
- Rotación de caderas, en ambas direcciones, durante 10 segundos.
- Rotación de hombros, en ambas direcciones (hacia delante/hacia atrás) durante 10 segundos.
- Flexión y extensión de hombros durante 10 segundos.
- Rotación de cuello, en ambas direcciones durante 10 segundos.
- Rotación de muñecas, en ambas direcciones durante 20 segundos.
- Circunferencias con ambas manos entrelazadas durante 10 segundos.
- Flexión y extensión de dedos durante 10 segundos.

Después repartiré los frisbees y dejaré 10 minutos de tiro libre, no sin antes repasar las normas de seguridad:

- No lanzar cuando hay una persona delante.

- Avisar si el frisbee va a dar a una persona.
- La culpa es del que lanza, no del que recibe el golpe.

Transcurrido el tiempo, pediré coger un lapicero o un bolígrafo y nos reuniremos para empezar con el juego. Primero diré los grupos (cinco parejas y un trío), después les entregaré un mapa por pareja con los controles ya marcados –que son los que pactaron ellos en la sesión anterior– y, por último, les entregaré las tarjetas donde apuntarán el número de lanzamientos. Dejaré que escriban su nombre y el de su pareja y después se la intercambiarán.

Nombre:	
Pareja:	
CONTROL	LANZAMIENTOS
1	
2	
3	
4	
5	



Posteriormente, observaremos el mapa y recordaremos algunos aspectos como el significado del triángulo o el de los círculos concéntricos. Después me dirán dónde se encuentra la salida y nos dirigiremos allí. Cuando lleguemos, orientaremos el mapa todos juntos y comenzará la primera pareja. Saldrán las siguientes con un intervalo de 1 minuto para evitar que se amontonen. A medida que avancen las parejas, iré avanzando yo también.

Momento de despedida

Cuando acaben todas las parejas, mandaré que sumen los puntos y nos iremos a clase. Allí, les entregaré una hoja donde tendrán que marcar con una X las dificultades que han tenido durante el juego.

DIFICULTADES	
<p>Marca con una X aquellas dificultades que hayas tenido durante el juego de "frisgolf". Puedes escribir otras que no aparezcan en los espacios en blanco.</p>	
Dificultades	
El frisbee volvía hacia mí.	
El frisbee recorría poca distancia.	
Me costaba encestar el frisbee en el aro a una distancia corta.	
El frisbee iba en otra dirección a la que yo quería.	
El frisbee se pasaba de largo.	
El frisbee no avanzaba si iba a ras del suelo (hierba).	

Cuando acaben, dirán en voz alta uno por uno las dificultades que han tenido y explicaré que, para jugar bien a un juego, también es necesario mejorar en las habilidades que intervienen. Y por ello en la próxima sesión empezaremos una unidad didáctica de habilidades llamada “Aprendemos a lanzar el frisbee” centrada en aquellos aspectos que nos sirvan para el juego de “frisgolf”.

SESIÓN 2

Momento de encuentro

Iremos al gimnasio y allí empezaremos calentando como en la clase anterior, con un alumno o alumna al azar como guía. Posteriormente, repasaremos lo que hicimos en la última sesión

Momento de construcción del aprendizaje

Después les entregaré la siguiente ficha:

POSTURA CORPORAL

1. Observa tu propia postura corporal al lanzar el frisbee desde la línea marcada hasta el aro (lanzamiento corto). Después rodea la postura que crees que es la correcta.

1)

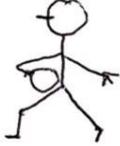

2)


3)


4)


2. Ahora rodea la postura corporal para lanzamientos largos.

1)


2)


3)


4)


Primero realizaremos la actividad 1. Los 13 aros estarán colocados y dejaré dos minutos para lanzar el frisbee al aro. Después dejaré unos minutos para reflexionar y rodear la figura. Lo mismo haremos con la actividad 2.

Luego, para corregirlo, iremos descubriendo entre todos cómo es la postura correcta, mediante interrogantes.

Empezaremos por los lanzamientos cortos:

- El brazo y la muñeca: debe ser un movimiento firme pero no demasiado fuerte, ya que, si no, el frisbee se pasará de largo, a la altura del tronco. *¿Cómo tiene que ser el movimiento del brazo y la muñeca?*
- Dedos: el dedo pulgar debe sujetar la cara superior del frisbee, mientras que los dedos corazón, anular y meñique se situarán por debajo. El dedo índice debe sujetar el canto del disco. De esta manera conseguimos direccionarlo. *¿Cómo podemos colocar los dedos para que el frisbee vaya donde queramos?*
- Tronco: debe permanecer quieto, ya que no queremos darle con demasiada fuerza. O en su caso, girarlo levemente. Debemos inclinarlo un poco para describir mejor la trayectoria. *¿Cómo debe permanecer el tronco para que el frisbee no vaya con demasiada fuerza?*
- Piernas: pueden permanecer quietas y un poco separadas. También podemos adelantar un poco el pie a la hora de lanzar. *¿Cómo deben permanecer las piernas?*
- Mirada: siempre debemos mantener la mirada fija donde queramos que caiga el frisbee. *¿Hacia dónde tenemos que mirar cuando lanzamos?*

Después seguiremos con la postura corporal para los lanzamientos largos:

- El brazo y la muñeca: debe ser un movimiento firme y fuerte, a la altura del tronco. Sin pasarnos del ángulo. *¿Cómo deber ser el movimiento del brazo y la muñeca?*
- Dedos: el dedo pulgar debe sujetar la cara superior del frisbee, mientras que los

dedos corazón, anular y meñique se situarán por debajo. El dedo índice debe sujetar el canto del disco. De esta manera conseguimos direccionarlo. *¿Cómo deben estar colocados los dedos?*

- Tronco: a la hora de lanzar el frisbee, debemos coordinar el tronco con el movimiento de brazo. De esta manera conseguiremos que llegue más lejos. *¿Cómo tenemos que mover el tronco para el frisbee vaya con fuerza y llegue más lejos?*
- Piernas: la pierna dominante debe adelantarse a la vez que el brazo y el tronco, dando una zancada. *¿Cómo debemos mover la pierna para que lleguemos más lejos al lanzar?*
- Mirada: siempre debemos mantener la mirada fija donde queramos que caiga el frisbee. *¿Hacia dónde tenemos que mirar?*

Una vez respondidas todas las preguntas, les entregaré una hoja con las respuestas y la misma ficha de “postura corporal” para repetir las actividades, pero esta vez sabiendo como se coloca el cuerpo. Rodearán la figura correcta y lo corregiremos.

Momento de despedida

Al acabar la clase, les adelantaré que en la siguiente sesión practicaremos los lanzamientos cortos y que repasen en casa la postura corporal.

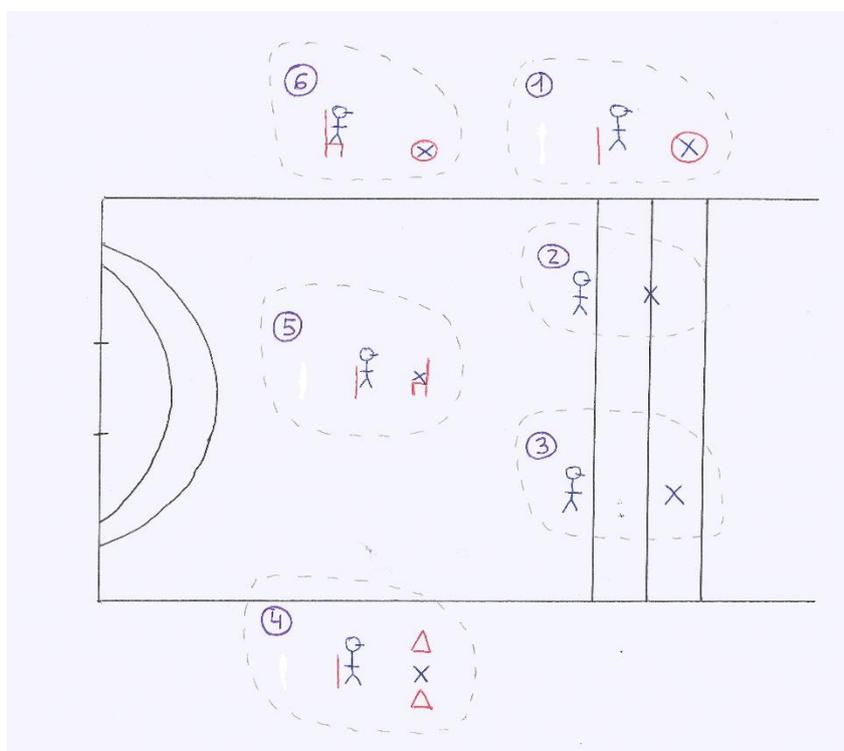
SESIÓN 3

Momento de encuentro

Llegaré a clase y repasaremos lo que hicimos en la sesión anterior. Después nos dirigiremos al patio y realizaremos el calentamiento de siempre con un alumno o alumna de guía, además de recordar las normas de seguridad. Posteriormente, explicaré que hoy practicaremos los lanzamientos cortos. Para ello, haremos un circuito con 6 estaciones.

Momento de construcción del aprendizaje

Explicaré el circuito, cuyo esquema es el siguiente:



- La X representa dónde tiene que caer el frisbee.
- El círculo rojo representa el aro.
- El triángulo representa un cono.
- Una línea roja representa desde donde se lanza el frisbee.

Después les entregaré la siguiente tabla que tendrán que rellenar.

Nombre:	1. Meter el frisbee en el aro (mín. 3 aciertos).	2. Dejar el frisbee encima de la línea (mín. 3 aciertos).	3. Dejar el frisbee entre las dos líneas (mín. 3 aciertos).	4. Dejar el frisbee entre los dos conos (mín. 3 aciertos).	5. Meter el frisbee en el aro que está encima de la silla (mín. 3 aciertos).	6. Meter el frisbee en el aro subido/a a la silla (mín. 3 aciertos).	
N.º de aciertos							
ERRORES							PREGUNTAS
El frisbee no se dirige donde yo quiero.							¿Cómo tengo que colocar la mano y los dedos?
El frisbee se queda corto en la trayectoria.							¿Debo mantener mi cuerpo recto o inclinarme un poco? ¿Qué tiene que hacer la muñeca?
El frisbee se pasa de largo.							¿Debo utilizar todo el cuerpo para lanzar o solamente el brazo?

A cada actividad le corresponde un número y entre paréntesis marco el número mínimo de aciertos al que deben llegar. Después tendrán que apuntar cuántos han hecho en los 5 minutos que les dejaré por cada estación.

Para que se puedan corregir a ellos mismo, he apuntado los errores más comunes con interrogantes con el fin de ayudarles a reflexionar la respuesta. Se acordarán porque la postura corporal para lanzar el frisbee la trabajamos en la sesión anterior. Deberán marcar con una X los errores que hayan cometido. Podrán ayudarse entre ellos y darse ideas. Si hacen trampas es obligatorio que la pareja avise a la maestra.

Pasados los 5 minutos, rotarán en sentido de las agujas del reloj.

Momento de despedida

Cuando acaben todos los grupos, comentaremos las marcas que hemos obtenido, los errores que hemos cometido y las soluciones que hemos dado. Les adelantaré que, para la siguiente sesión, haremos lo mismo que hoy pero con lanzamientos largos, por lo que

es aconsejable que repasen en casa la postura corporal.

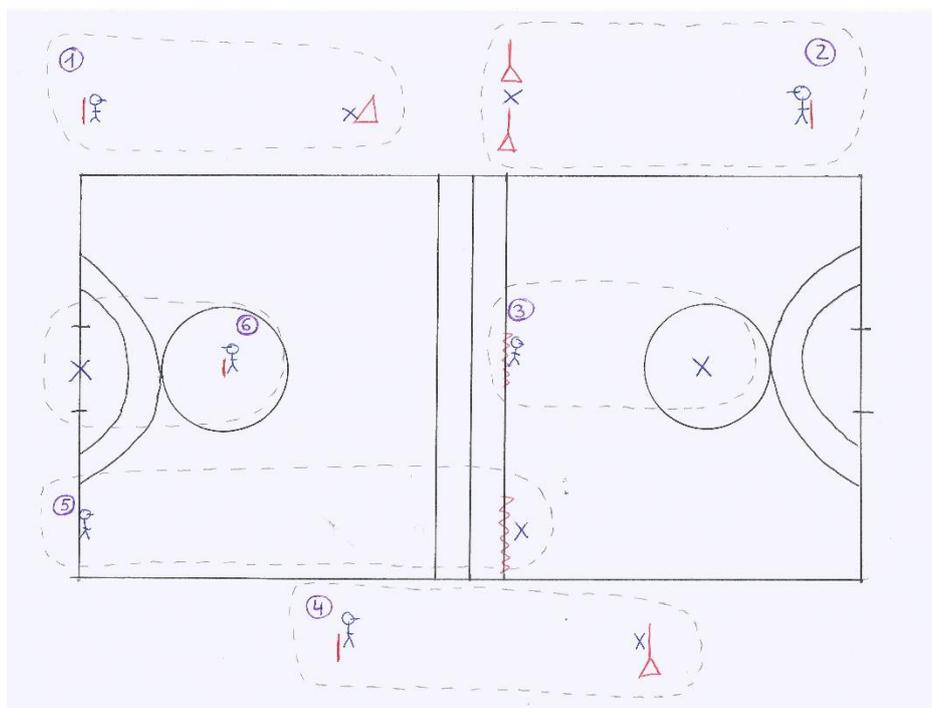
SESIÓN 4

Momento de encuentro

Llegaré a clase y repasaremos lo que hicimos en la sesión anterior. Después nos dirigiremos al patio y realizaremos el calentamiento de siempre con un alumno o alumna de guía. Posteriormente, explicaré que hoy practicaremos los lanzamientos largos. Para ello, haremos un circuito con 6 estaciones.

Momento de construcción del aprendizaje

Explicaré el circuito, cuyo esquema es el siguiente:



Un triángulo con un palo encima representa un cono con una pica clavada.

Y la tabla que les repartiré es igual que la de la anterior clase pero de lanzamientos largos.

Nombre:	1. Aproximar el frisbee al cono (mín. 2 aciertos).	2. Pasar el frisbee entre dos picas sin tocar el suelo (mín. 1 acierto).	3. Meter el frisbee dentro del círculo de la cancha de baloncesto sin rozar el suelo (mín. 3 aciertos).	4. Dar con el frisbee en la pica (mín. 1 acierto).	5. Pasar el medio campo con el frisbee sin rozar el suelo (mín. 2 aciertos).	6. Meter el frisbee en la portería sin rozar el suelo (mín. 2 aciertos).	
N.º de aciertos							
ERRORES							PREGUNTAS
El frisbee no se dirige donde yo quiero.							¿Cómo tengo que colocar mi mano y mis dedos? ¿Hacia dónde tengo que mirar?
El frisbee recorre poca distancia.							¿Tengo que mover solo el brazo o también el tronco? ¿Mis piernas tienen que estar juntas?
El frisbee no va plano.							¿Cómo debe ser el movimiento de mi brazo y muñeca?
El frisbee vuelve hacia mí.							¿El frisbee debe volar hacia muy arriba o que la trayectoria sea más bien plana?

Las parejas y el trío serán diferentes que los del otro día. También tendrán 5 minutos para cada estación.

Momento de despedida

Lo mismo que en la anterior sesión: mirar aciertos, errores y soluciones. Después les adelantaré que, en la siguiente clase, haremos dos circuitos, uno de lanzamientos cortos y otro de largos, pero aplicando las reglas del juego de “frisgolf”.

SESIÓN 5

Momento de encuentro

Llegaremos al patio y haremos el calentamiento de siempre. Después, repasaremos lo que hicimos en la sesión anterior. A continuación, les dejaré 10 minutos de tiro libre mientras coloco los materiales.

Momento de construcción del aprendizaje

Pasado el tiempo, les explicaré que en esta sesión jugaremos al “frisgolf” pero con dos recorridos diferentes:

- Un recorrido de tiros cortos (como mucho de 3 lanzamientos) con 7 aros.
- Un recorrido de tiros largos (como mucho de 5 lanzamientos) con 5 aros.

Repasaremos las normas de “frisgolf” y les entregaré las siguientes tarjetas para que pongan su nombre. Después, haré las parejas y las repartiré en los recorridos. Cuando acaben uno, sumarán los puntos y pasarán a hacer el otro recorrido.

CIRCUITO CORTO	
NOMBRE:	
ARO	LANZAMIENTOS
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	

CIRCUITO LARGO	
NOMBRE:	
ARO	LANZAMIENTOS
1	
2	
3	
4	
5	

Momento de despedida

Comentaremos lo que haya surgido durante la actividad y, por último, les adelantaré que en las siguientes sesiones jugaremos al “frisgolf” en el campo y con mapas, es decir, al

juego del principio. La unidad didáctica de habilidades en el juego ha finalizado.

6.3.3. Evaluación

Fecha:					
Nombre:					
Criterios	0 (Mal)	1 (Regular)	2 (Bien)	3 (Excelente)	4 (Supera lo esperado)
Participa en las reflexiones.					
Respeto los turnos de palabra.					
Respeto a los demás compañeros/as.					
Conoce la postura corporal para lanzar el frisbee.					
Sabe ejecutar la postura corporal.					
Reconoce sus propios errores.					
Busca soluciones para los errores.					
Sabe direccionar el frisbee.					
Sabe controlar la fuerza.					
Sabe lanzar con longitud.					
Sabe lanzar con precisión.					

De esta rúbrica criterial sumo todos los puntos y lo divido entre el número de criterios. Obtengo una nota sobre 4. Después, hago una regla de tres (siendo un 4 un 10) y ya obtengo una nota sobre 10.

7. CONCLUSIONES

Mediante la realización de este Trabajo Fin de Grado, he tenido la oportunidad de indagar sobre las habilidades en el juego, ya que no tuve clases prácticas debido al confinamiento obligatorio en 2020; por ello, me pareció una oportunidad excelente para investigar, desarrollar y analizar la metodología del TPC en la enseñanza de este tema. Las conclusiones las organizaré en torno a los objetivos planteados en el apartado anterior.

He conocido a los autores más relevantes que tratan las habilidades en el juego siguiendo la metodología del TPC, así como he sabido seleccionar la información relevante sobre el tema central, aunque me he percatado de que es escasa la bibliografía existente acerca de las habilidades en el juego y, concretamente, de la metodología del TPC. No obstante, considero fundamental este tema por su gran relevancia educativa, ya que conseguimos que el alumnado participe en todo momento en su proceso de aprendizaje y que, sobre todo, sea consciente de ello.

Mi trayectoria universitaria (concretamente la mención de Educación Física) me ha resultado de gran utilidad, puesto que he podido aplicar los conocimientos adquiridos durante estos años pero en especial a la hora de diseñar una unidad didáctica con todo lo que conlleva.

Como he mencionado anteriormente, no pude completar los conocimientos de habilidades en el juego por el confinamiento obligatorio, sin embargo, este trabajo me ha ayudado en gran medida a conseguir este objetivo gracias a las investigaciones y puestas en práctica que he llevado a cabo, así como en la elaboración total de este proyecto.

Es importante diferenciar “habilidades motrices” de “habilidades en el juego”, ya que persiguen dos finalidades diferentes. Las habilidades motrices –de lanzamiento de frisbee en este caso– abarcan varios tipos de lanzamiento y solo se centra en adquirirlas, sin embargo, las habilidades en el juego persiguen la mejora de ese juego en concreto, pero adquiriendo unos tipos de habilidades específicas. Para ello, es imprescindible identificar

las habilidades que intervienen y considero que lo he logrado como me he planteado en los objetivos.

Gracias a las dos unidades didácticas que he elaborado (la que llevé a cabo en el colegio y su replanteamiento), he tenido la oportunidad de contrastar dos metodologías que persiguen el mismo objetivo principal (mejorar la habilidad) pero con un procedimiento totalmente diferente y con resultados diferentes. Por ello, he sido capaz de remodelar una unidad didáctica de habilidades en el juego siguiendo la metodología del TPC, la cual incluye material didáctico que la otra unidad didáctica carecía, es decir, las fichas, que ayudan al alumnado a que sea consciente del aprendizaje y de su propio progreso. Es un material al que pueden acudir siempre que quieran, puesto que permanecen en el tiempo al estar plasmado y no es efímero, como suele pasar si el aprendizaje queda en unas meras palabras. Para que las fichas sean eficaces, es indispensable identificar los tipos de habilidades que intervienen en el juego, por ello, las fichas deben ser “personalizadas” para cada actividad. Este análisis me ayuda a elegir qué metodología es más adecuada para cada tema o actividad.

Además, se han abierto otras posibilidades de investigación que han surgido a raíz de mi intervención.

Primero, me gustaría comentar una propuesta de juego de la unidad didáctica que llevé al colegio que surgió en la sesión 7 (**Anexo VII**). Durante la construcción de juego en pequeños grupos, surgió uno que me pareció muy interesante, que fue pasarse el frisbee con la pareja hasta llegar al aro y meterlo dentro. Quitando la parte de coger el aro, lo demás me pareció una idea muy curiosa en la que surgirán nuevas normas de juego, nuevas habilidades e investigaciones.

Mediante esta actividad del “frisgolf”, he podido comprobar el resultado que surge mediante la mezcla de la dinámica de un deporte (golf) con otras normas que surgieron a través de juego bueno. Por ello, creo que esta misma mezcla de contenidos se puede aplicar a otros deportes y otras normas, de manera que nazcan juegos nuevos donde se darán situaciones nuevas con varias líneas de indagación.

8. BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS

- Abardía, F. (2020). *Cuerpo, Percepción y Habilidad*. Universidad de Valladolid. Palencia.
- Abardía, F.; Santos, J. y Abad, J. (2019). *El frisbee como recurso en Educación Física a través del Análisis Global del Movimiento*. Llum Neta S.L. -Palencia. <https://pedagogiacorporalmeditativa.blogspot.com/p/a-continuacion-puedes-descargar-otros.html>
- Bores, D.; González, G. y García, A. (2019). *El acercamiento al Tratamiento Pedagógico de lo Corporal a través de la participación en una comunidad de práctica virtual*. *Didactae*, 7, 119-135.
- Blázquez, D. (1982). *Elección de un método en educación física: las situaciones-problema*. Apunts: Educación Física y Deportes. Editores: Generalitat de Catalunya.
- De Diego Ruiz, A. (2018). *Potencial educativo de las habilidades motrices específicas en el juego del cementerio*. Universidad de Valladolid. <http://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/33601/TFG-L2221.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Decreto 26/2016, 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. 21 de julio de 2016.
- García, A. (2011). *Construyendo una lógica educativa en los juegos en Educación Física Escolar: “el juego bueno”*. *Ágora para la Educación Física y el Deporte*, nº13 (1)
- García, A. (2005). *Desarrollo curricular del juego en educación física escolar: estudio de casos en el 2º ciclo de Educación Primaria*. Tesis doctoral (inérita),

Universidad de Valladolid.

García, A. y Rodríguez, H. (2007). *Dimensiones para un análisis integral de los juegos motores de reglas. Implicaciones para la Educación Física. Revista Educación física y deporte*. Universidad de Antioquía.

González, G. (2019). *Educación Física Escolar*. Universidad de Valladolid. Palencia.

Habilidad motriz (Educación física). (s. f.). Glosarios especializados. Recuperado 4 de junio de 2021, de <https://glosarios.servidor-alicante.com/educacion-fisica/habilidad-motriz>

Habilidades motrices básicas (2021): definiciones, clasificaciones, juegos. (2021, 1 marzo). JUEGO Y DEPORTE. <https://www.juegoydeporte.com/educacion-fisica/habilidades-motrices-basicas/>

Martínez, L. (2019). *Potencial Educativo de lo Corporal*. Universidad de Valladolid. Palencia.

Mosston, M. (1988). *La enseñanza de la EF*. Barcelona: Paidós.

Real Decreto 126/2014, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. 28 de febrero de 2014.

Singer, R. N. (1986). *El aprendizaje de las acciones motrices en el deporte*. Hispano Europea, Barcelona.

Vaca, M. (2008). *Motricidad y aprendizaje. El tratamiento pedagógico del ámbito corporal (3-6)*. GRAÓ. Barcelona

Vaca, M. (2002). *Relatos y reflexiones sobre el Tratamiento Pedagógico de lo Corporal en Educación Primaria*. AC. “Cuerpo, educación y movimiento”.

9. ANEXOS

ANEXO I - SESIÓN 1. CONOS CHINOS

La sesión fue efectuada el lunes 22 de marzo de 2021 a 2.ª hora.

Plan de la intervención

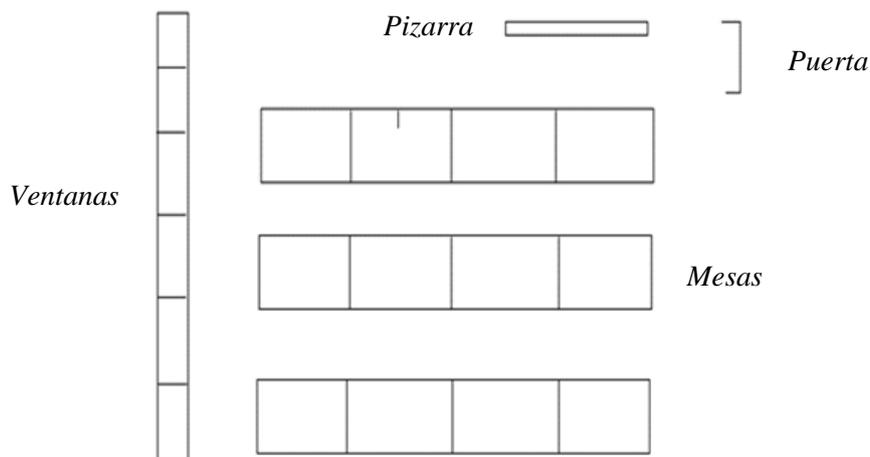
- Curso: 4.º B
- Duración: 1 hora
- Espacio: gimnasio
- N.º de participantes: 13
- Materiales: conos chinos numerados, tarjetas de orientación, hojas, lápiz, pizarra, rotulador.

Momento de encuentro

Llegaré a la clase de 4.º B y me presentaré, además de aprenderme el nombre de mis alumnos y alumnas, ya que es la primera vez que tengo clase con este grupo.

Momento de construcción del aprendizaje

Después de esta primera presentación, les repartiré una hoja en blanco y les pediré que dibujen una representación esquemática de cómo están sentados en clase. Cuando acaben, mandaré a un niño o niña que vea que lo haya hecho muy bien para que lo dibuje en la pizarra y le pediré que dibuje la pizarra de la clase, cuyo esquema muestro a continuación.



Después, haremos un juego llamado *¿Dónde estoy?* Que consiste en saber posicionarse en la clase mediante la representación que ha hecho el niño o la niña en la pizarra. Pediré que se levantes aquellos que rodee en el dibujo.

- 1°. Los de la columna de la derecha
- 2°. Los de la columna de la izquierda
- 3°. Los de la tercera fila
- 4°. Los de la primera fila
- 5°. Los de la columna del medio
- 6°. Una diagonal
- 7°. La otra diagonal
- 8°. Marcaré sitios concretos y se tendrá que levantar aquel o aquellos que crean que están en ese sitio.
- 9°. Mandaré que se retiren dos o tres personas de su sitio y les pediré que me digan qué sitios tengo que borrar de la pizarra.
- 10°. Repetiré lo mismo pero sin estas tres personas.

Mandaré sentarse a los que están de pie y reflexionaremos sobre lo que hemos hecho. Les plantearé una serie de interrogantes: ¿qué hemos hecho exactamente con esta actividad?, ¿qué nombre recibe (si no lo saben, les diré yo que es “orientación”), ¿quién me puede decir qué es la orientación?

Después de responder a estos interrogantes, les daré yo una definición más exacta:

“La orientación es saber ubicarse en el espacio, saber dónde estamos. Y puede ser con la ayuda de un mapa, como hemos hecho ahora con este juego, nos hemos ubicado en nuestro sitio”.

De momento solo les diré esto. En las próximas sesiones profundizaremos más.

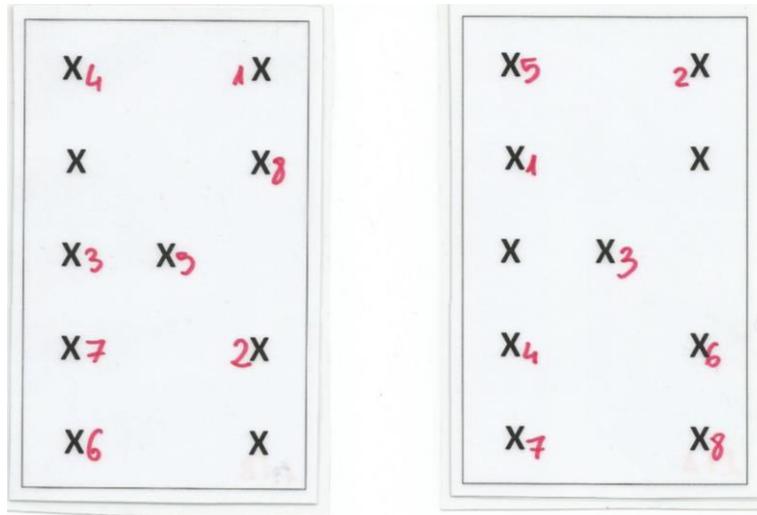
Posteriormente, les recogeré los dibujos y les pediré que lleven un lápiz. Nos trasladaremos al gimnasio donde ya tendré preparados dos recorridos iguales con conos chinos: un recorrido naranja y otro amarillo. Este es el mapa maestro que seguiré.

5		8
10		1
9	4	
2		7
6		3

Y esta es la tabla maestra que he elaborado.

	1	2	3	4	5	6	7	8
1.1.A	10	8	4	2	5	7	6	3
1.1.B	8	7	9	5	4	6	2	1
1.1.C	1	4	6	9	8	5	3	2
1.1.D	10	8	7	2	4	5	6	3
1.1.E	1	4	7	2	5	8	6	10
1.1.F	2	10	8	6	7	1	3	4

Cuando llegemos, les entregaré una tarjeta con un mapa que deberán seguir y haré dos grupos.



Después, les pediré que se posicionen delante del recorrido de manera que los elementos del mapa coincidan con los del recorrido y les repartiré en los dos recorridos. Luego, les reuniré y mandaré a alguien decir por qué se ha posicionado así para que se lo explique al resto de la clase. Si no sabe nadie cómo hacerlo, les plantearé estas preguntas: ¿cómo coloco el mapa y cómo me coloco yo para que coincidan los elementos?, ¿en qué me tengo que fijar? (orientación del mapa mirando los números de los conos chinos, fijándonos en los espacios que no tienen cono...).

Después les repartiré la siguiente hoja:

Nombre:								
	1	2	3	4	5	6	7	8

Posteriormente, pediré que escriban en la hoja su nombre, la fecha y el número de tarjeta que les he entregado (que viene por la parte de atrás).



Después les explicaré en qué consiste la actividad: la tarjeta que les he repartido muestra unas X con un número del 1 al 8. Deberán seguir esas X en orden para que les lleve a un cono chino con un número determinado que será el que tienen que apuntar en la hoja que les he repartido. Remarcaré que tienen que anotar el número del cono, no el de la tarjeta. De esta manera, obtendrán un código.

Después de resolver las dudas, ya pueden empezar el recorrido.

Cuando terminen, vendrán a mi sitio y les corregiré el código. Si se han confundido, les pediré que lo vuelvan a hacer. Si lo han hecho bien, les entregaré una tarjeta diferente.

Les echaré gel hidroalcohólico en varios momentos: antes de repartir las tarjetas, cuando cambien de tarjeta y al final de la clase.

Momento de despedida

Cuando queden 5 minutos más o menos. Nos reuniremos y recordaremos entre todos qué hemos hecho y qué hemos aprendido. Recogeré fichas y tarjetas. Por último, les acompañaré a clase y guardaré los conos chinos.

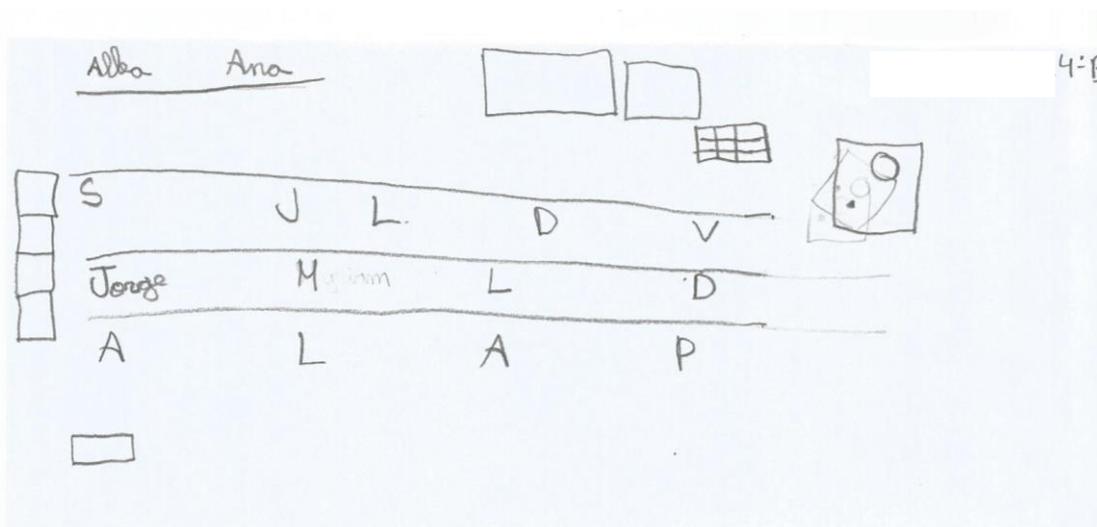
Narración de lo que pasó

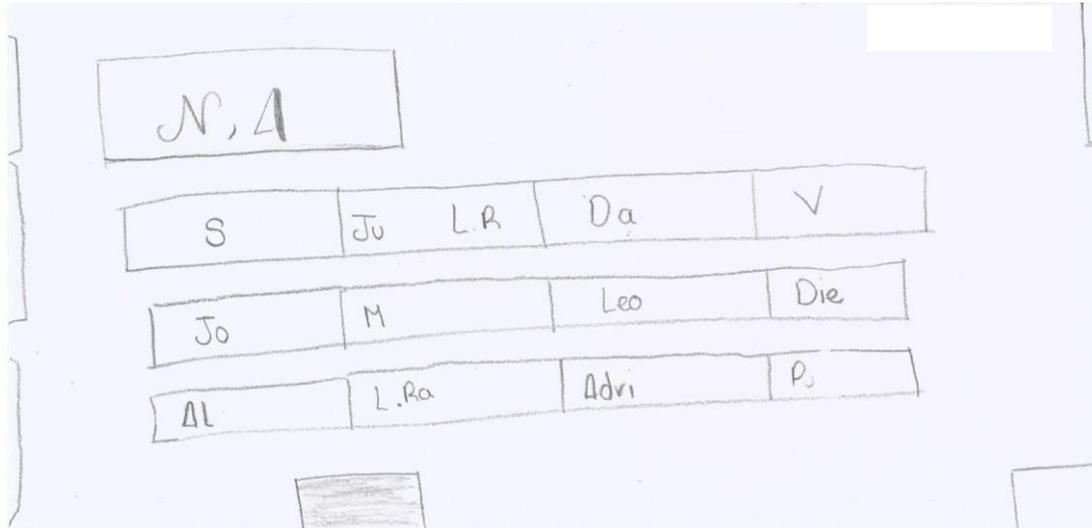
Momento de encuentro

Acabo de preparar en el gimnasio los dos recorridos de conos chinos y me dirijo a la clase de 4.º B. Llego y espero a que venga Ana (su maestra de Educación Física) para empezar la clase. Cuando llega, les manda presentarse ya que es mi primera clase con ellos.

Momento de construcción del aprendizaje

Después, les reparto una hoja en blanco y les pido que escriban su nombre y que dibujen un esquema de la clase, principalmente, de cómo están sentados. Primero les cuesta un poco entenderlo, pero se lo repito con un ejemplo en la pizarra y ya lo captan. Todos dibujan los sitios de diferentes maneras (con el nombre del compañero o compañera, con sillas, con mesas...) y, además, algunos también representan las ventanas, la puerta o la pizarra.





Me paseo por las mesas y, pasados unos minutos, pido a Sofía (que lo ha hecho muy bien) que lo dibuje en la pizarra. La mando sentarse y comienza el juego *¿Dónde estoy?* Rodeo con el rotulador los sitios de:

- 1°. La columna de la izquierda (se levantan solo dos niños, el tercero no se ubicaba en el mapa, pero al ver que se levantaba su columna, también lo hace él)
- 2°. La columna de la derecha
- 3°. La fila de atrás
- 4°. La columna del medio
- 5°. La fila de delante
- 6°. La fila del medio
- 7°. Indico en el dibujo de la pizarra sitios aleatorios para que se levante aquel o aquella que crea que está en ese sitio. No falla nadie.
- 8°. Apunto dos sitios para que se levanten las personas que están sentadas ahí, posteriormente, les mando ir a la pared y pido a un voluntario que me indique los sitios que tengo que borrar en el dibujo de la pizarra ahora que se han ido dos compañeros. Lo hace bien y continuo con el juego, pero no les despista y aciertan todas.

Luego les planteo una serie de preguntas:

“¿Qué hemos conseguido con esta actividad?” Asier me responde que saber dónde estamos sentados.

“¿Qué nombre recibe eso de “saber dónde nos sentamos?”” Orientación, me responde Ricardo.

Les felicito y pido que levante la mano quien sepa decir qué es la orientación, a lo que me responden con que es “saber dónde estamos”. Les puntualizo diciendo que “es saber ubicarnos en el espacio, en la realidad, donde nos encontramos, y a veces puede ser con la ayuda de un mapa como el que hemos elaborado de la clase, en concreto, de dónde estamos sentados”.

A continuación, les recojo las hojas de sus mapas de clase y les pido que lleven un lápiz.

Nos trasladamos al gimnasio y les entrego las tarjetas del 1.1.A al 1.1.F. Como cada tarjeta está varias veces repetida, puedo hacer dos grupos con el mismo mapa maestro. El grupo naranja (con los conos naranjas) y el grupo amarillo (con los conos amarillos).

Después, mando que cada uno se vaya a su recorrido y les pido que se posicionen (desde fuera) de manera que los elementos de la tarjeta coincidan con los elementos del recorrido. Al principio les cuesta un poco entenderlo, pero les pregunto cómo tienen que poner la tarjeta para que coincida con el recorrido y ya lo entienden. Alejandra me dice que no sabe hacerlo y yo la ayudo.

– *¿En qué te tienes que fijar para colocar el mapa para que coincida con los conos?*

– *En los conos.*

– *¿Y en qué más? Porque yo no veo conos en todos los lugares.*

– *En los espacios.*

– *Pues entonces prueba a ver cómo tienes que girar el mapa para que coincidan.*

Algunos niños o niñas solo les hace falta que se lo repitas para que lo entiendan, aunque les digas exactamente lo mismo.

Me paseo por el gimnasio y observo que algunos ponen la tarjeta en vertical y otros en horizontal, pero todos se colocan en el lado del recorrido correctamente.

Después, les reúno y pregunto en qué se han fijado para colocar el mapa de una manera o de otra. Me responden que en el número de conos que hay en una fila, en una columna, en los espacios y en la dirección de los números.

Les reparto la tabla del alumno y pido que me pongan su nombre, la fecha de hoy y el número de tarjeta que viene en la parte de atrás.

Cuando acaban, nos volvemos a reunir y pregunto si alguien tiene alguna idea de en qué puede consistir la actividad. Me responden muchos que no saben, pero un niño dice que hay que seguir el orden de la tarjeta y mirar en el cono el número que es. Le felicito y lo explico yo: “la tarjeta muestra unas X con un número del 1 al 8. Debéis seguir esas X en orden para que os lleve a un cono chino con un número determinado que, será el que tenéis que apuntar en la hoja que os he repartido. Es muy importante anotar el número del cono, no el de la tarjeta. De esta manera, obtendréis un código que os corregiré cuando acabéis el recorrido”.

Empiezan a hacerlo y tarda menos de 5 minutos en venir el primero. Se lo corrijo y le doy otro recorrido. Van llegando y entre Ana y yo se lo corregimos a todos. En general, lo hacen muy bien, solo que algunos quieren ser los primeros en hacer todos y cometen algún fallo por ir de prisa. Si lo hacen bien, les doy otra tarjeta. Si se confunden, les mando repetirlo. A una niña en especial (Alejandra) le cuesta más, ya que, cuando todos casi han acabado, ella solo ha hecho dos recorridos, pero los hace bien aunque sea más lenta. Cuando acaban, les digo que me ayuden a corregir a los demás.



Nombre: _____ Fecha: 22/3/2021

	1	2	3	4	5	6	7	8
1.1B	8	7	9	5	4	6	2	1
1.1F	2	10	8	6	7	1	3	4
1.1E	1	4	7	2	5	8	6	10

Nombre: _____ Fecha: 22/03/2021

	1	2	3	4	5	6	7	8
1.1C	1	4	6	9	8	5	3	2
1.1A	10	8	4	2	5	7	8	3
1.1E	1	4	7	2	5	8	6	10
1.1B	8	7	9	5	4	6	2	1
1.1D	10	8	7	2	4	5	6	3
1.1F	2	10	8	6	7	1	3	4

Momento de despedida

Cuando quedan 3 o 4 minutos, pido a dos voluntarios que me recojan los conos en orden. No me da tiempo a repasar lo que hemos hecho, aunque a lo largo de la sesión les he ido haciendo preguntas sobre el tema y que me han respondido. Les llevo a clase y desinfecto el material.

Análisis y replanteamiento de la intervención

Esta primera sesión se les ha dado bastante bien, ya que lo vieron el curso pasado con mi tutor de prácticas actual. Como hace ya un tiempo que no dan orientación, se les ha olvidado un poco y necesitan práctica, por ello haremos lo mismo para la próxima clase, solo que aumentará un poco la dificultad del juego *¿Dónde estoy?* y los recorridos de conos chinos.

Me ha fallado un poco la organización, ya que se me acumularon los niños y niñas a la hora de corregir las tablas. Para la próxima sesión, colocaré varias tablas maestras por el gimnasio y se lo corregirán ellos solos. Además, a algunos niños les sobró tiempo porque acabaron muy rápido. Para otra vez, colocaré otro recorrido para los que acaben rápido.

Me hubiera gustado dedicar unos minutos al final de la clase para comentar lo que hemos hecho o dificultades que pudieron surgir, pero calculé mal el tiempo y no pude hacerlo.

En la siguiente sesión recordaremos lo que hemos hecho en el momento de encuentro.

ANEXO II - SESIÓN 2. CONOS CHINOS

La sesión fue efectuada el martes 23 de marzo de 2021 a 5.ª hora.

Plan de la intervención

- Curso: 4.º B
- Duración: 1 hora
- Espacio: gimnasio
- N.º de participantes: 13
- Materiales: conos chinos numerados, tarjetas de orientación, hojas, lápiz, pizarra, rotulador, cuerdas (para delimitar espacios).

Momento de encuentro

Llegaré a clase y recordaremos lo que hicimos el día anterior además de decirme qué cosas aprendimos.

Momento de construcción del aprendizaje

Jugaremos al juego *¿Dónde estoy?* Pero esta vez haré yo el dibujo en la pizarra de manera que no esté orientado respecto a cómo están sentados con el fin de añadir más dificultad. Luego, pediré que se levanten los que estén en:

- 1º. La columna de la izquierda
- 2º. La columna de la derecha
- 3º. La fila de atrás
- 4º. La columna del medio
- 5º. La fila de delante
- 6º. La fila del medio
- 7º. Indicaré sitios aleatorios para que se levante aquel o aquella que crea que está en ese sitio.
- 8º. Mandaré que se retiren dos o tres personas de su sitio y les pediré que me digan qué sitios tengo que borrar de la pizarra.

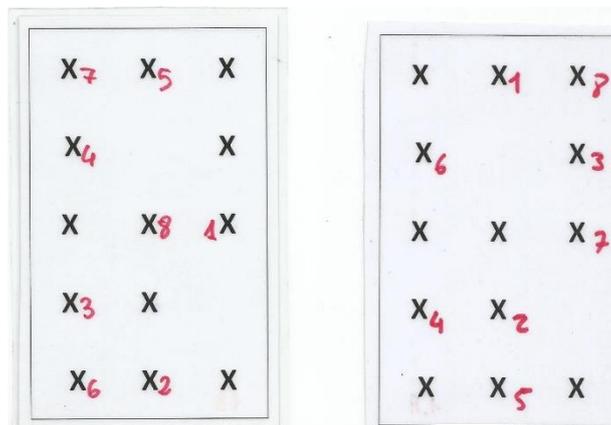
9°. Repetiré lo mismo pero sin estas tres personas.

Después, les pediré que cojan un lápiz y nos iremos al gimnasio.

Esta vez no seré yo quien coloque los conos chinos para formar un mapa, sino que serán ellos los que lo hagan. Formaremos dos grupos (amarillo y naranja). Yo me encargaré de un grupo y Ana de otro. Uno por uno irán colocando un cono (que los tendré preparados) en el suelo del gimnasio hasta crear el recorrido (diferente al de ayer), les dejaré el mapa maestro para que lo hagan. Si veo que no les sale, iré yo y les daré una pista.

11	4	13
7		9
2	5	3
12	1	
6	10	8

Cuando hayan formado el recorrido, les entregaré una tabla para rellenar y una tarjeta.

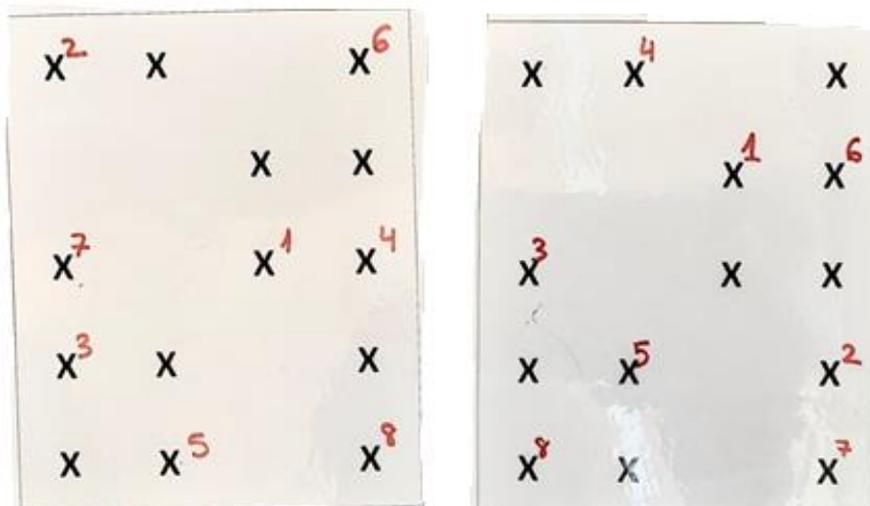




Apuntarán el número de tarjeta y ya podrán comenzar. Cuando acaben un recorrido, se lo corregirán ellos solos, ya que colocaré tres tablas maestras en cada recorrido, para que no se amontonen solo en una.

	1	2	3	4	5	6	7	8
1.A	4	1	9	12	10	7	3	13
1.B	3	10	12	7	4	6	11	5
1.C	7	3	10	13	2	11	1	6
1.D	2	6	4	1	11	3	8	7
1.E	10	4	2	9	11	1	3	6
1.F	7	1	8	4	3	6	5	13

Si acaban a tiempo, podrán realizar el recorrido difícil, el cual ya tendré preparado.





18	24		25
		16	22
26		21	19
14	15		23
27	17		20

	1	2	3	4	5	6	7	8
2.1.A	21	18	14	19	17	25	26	20
2.1.B	15	22	18	19	17	14	25	21
2.1.C	16	23	26	24	15	22	20	27

Momento de despedida

Cuando queden 5 minutos más o menos, les mandaré recoger los conos e iremos a clase.

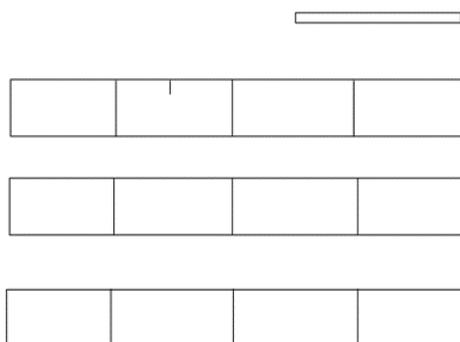
Narración de lo que pasó

Acabo de preparar el circuito “difícil” y me dispongo a ir a clase.

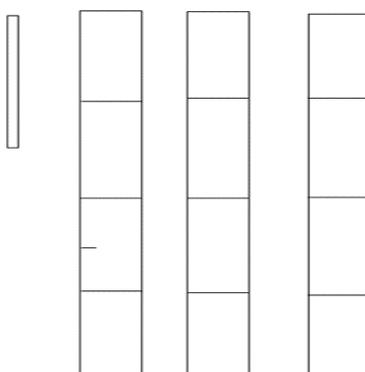
Momento de encuentro

Llego a clase y les pregunto para que me recuerden lo que hicimos ayer: recorridos con conos chinos, orientación, dibujar los sitios de clase para ubicarnos en el espacio... Mientras me van diciendo, hago un dibujo en la pizarra de la clase pero desorientado visto desde donde están sentados. Primero dibujo solo las mesas y la pizarra.

Mapa de clase orientado

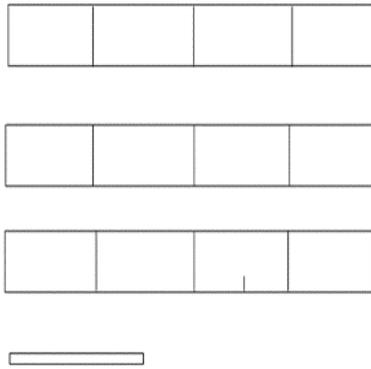


Mapa de clase desorientado

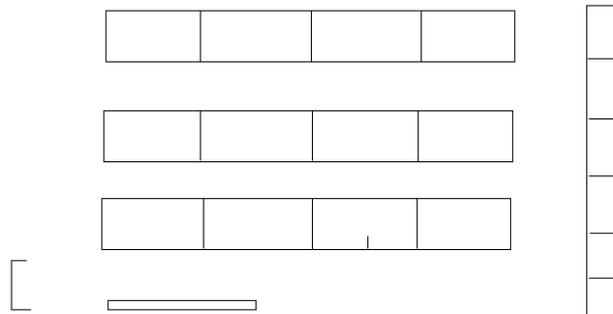


Cuando acabamos de recordar lo que hicimos el día anterior, jugamos a *¿Dónde estoy?*

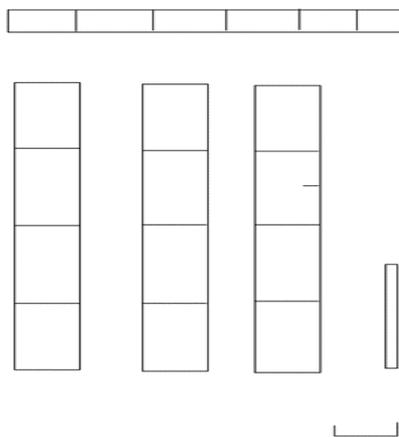
Primero señalo filas y columnas, les cuesta un poco. Algunos esperan a ver si se levantan los de su fila o columna para hacerlo bien. Después de unos cuantos intentos, ya consiguen levantarse a la vez. Después, vuelvo a dibujar el mapa pero en diferente dirección.



Empiezo a señalar sitios concretos para que se levante aquel o aquella que crea que está en ese sitio. Como veo que les cuesta un poco, dibujo las ventanas y la puerta para que tengan más elementos de referencia.



Sigo diciendo sitios concretos, y cambio otra vez de dirección.



Esta última vez les cuesta menos. Cuando termino el juego, les pregunto cuál puede ser la finalidad de no orientar el mapa. Un niño me dice que es porque a veces no podemos coger el mapa y moverlo como queremos.

Como ejemplo, les muestro el mapa que tienen pegado en la puerta de clase, el cual no está orientado. Les pregunto dónde está realmente la entrada del colegio, el patio y la parte de Educación Infantil realmente. Me señalan con el dedo el lugar donde creen y lo hacen bien.

Les mando coger un lápiz y vamos al gimnasio.

Momento de construcción del aprendizaje

Cuando llegamos al gimnasio, hago dos grupos: naranja y amarillo. Antes de empezar, les explico que hay que hacer lo mismo que ayer, pero esta vez serán ellos los que coloquen los conos en su sitio, tienen que formar el espacio. Primero cogen un cono, luego miran en el mapa maestro dónde se encuentra exactamente el cono numerado y, por último, lo colocan y vuelven a la fila. Le doy a Ana el mapa maestro (que en ambos grupos es el mismo) y se va con el grupo naranja. Yo me quedo con el amarillo. Ellos solos calculan las distancias entre los conos. Toman de referencia las líneas del suelo. Algunos lo colocan con facilidad, a otros les cuesta un poco, ya que no se acuerdan de orientar el mapa, en estos casos voy y se lo recuerdo. También a veces tienen que acercar un poco los conos o alejarlos para que queden las mismas distancias y cuadre bien con el mapa.



Cuando acaban de colocar los conos. Reviso que estén todos bien y les entrego una tabla para que apunten los números y una tarjeta. Antes de empezar, escriben su nombre, la

fecha y el número de tarjeta. Dejo varias hojas con las respuestas a los diferentes recorridos para que se lo corrijan solos. Cuando acaben, vienen donde estamos Ana y yo para darles un nuevo recorrido.



Nombre	fecha- 23/3/2021							
	1	2	3	4	5	6	7	8
1.E	10	4	2	9	11	4	3	6
1.D	2	6	4	1	11	3	8	7
1.B	3	10	12	7	4	6	11	5
1.A	4	4	9	12	10	7	3	13
1.F	7	4	8	4	3	6	5	13
1.C	7	3	10	13	2	11	4	6

Nombre:	Victor 3/23/2021							
	3	4	5	6	7	8		
1.F	7	4	8	4	3	6	5	13
1.C	7	3	10	13	2	11	7	6
1.E	10	4	2	9	11	7	3	6
1.A	4	4	9	12	10	7	3	13
1.B	3	10	12	7	4	6	11	5
1.D	2	6	4	7	11	3	8	7

En esta ocasión a Alejandra le da tiempo a realizar todos los recorridos del primer mapa. Los que van acabando con este mapa, hacen el mapa “difícil”, el cual ya he preparado antes de empezar la clase.



En este mapa tardan un poco más en completar la tabla ya que tiene más conos.

Se les dan bastante bien todos los recorridos y se acumulan en el recorrido “difícil”, puesto que no hay suficientes tarjetas para todos. Corto la actividad aunque no hayan completado este último recorrido.

Nombre: 23/03/2021								
	1	2	3	4	5	6	7	8
71A	21	18	14	19	17	75	76	70
11C	16	23	76	74	15	77	70	27

Momento de despedida

Nos reunimos y pido que levante la mano quien quiera decir qué hemos hecho y aprendido hoy. Me dan muchas respuestas: orientarnos en clase con el mapa “mal puesto”, formar un recorrido, tener cuidado con las distancias para colocar los conos, orientarnos en el espacio, orientar el mapa...

Acabamos y pido a tres voluntarios para que recojan en orden los conos de los tres recorridos. Después, les acompaño a su clase.

Análisis y replanteamiento de la intervención

En el juego de *¿Dónde estoy?* debería haber hecho más pruebas, ya que creo que algunos no se ubicaron bien en alguna posición del mapa.

He podido observar que algunos dejan el papel en un sitio, van al cono a mirar el número y regresan donde tienen el mapa. Como mi intención es que vayan con el mapa, para la siguiente sesión diseñaré un recorrido que abarque grandes dimensiones, por ejemplo, en el patio.

Pensaba que íbamos a tardar más entre colocar los conos chinos y hacer el recorrido, pero otra vez he calculado mal el tiempo, ya que pensaba que al último recorrido iban a llegar unos pocos, pero no tantos. También debería haber elaborado yo misma más tarjetas de este último recorrido, puesto que no había para todos.

ANEXO III - SESIÓN 3. ORIENTACIÓN EN EL PATIO CON AROS

La sesión fue efectuada el martes 6 de abril de 2021 a 5.ª hora.

Plan de la intervención

- Curso: 4.º B
- Duración: 1 hora
- Espacio: patio
- N.º de participantes: 13
- Materiales: aros, tarjetas de orientación, hojas, lápiz, tizas.

Momento de encuentro

Iré a la clase de 4.º B y allí recordaremos entre todos lo que estuvimos haciendo antes de Semana Santa. Después, les pediré que cojan un lápiz y nos dirigiremos al patio donde ya tendré preparado un recorrido con aros y el número correspondiente pintado en el interior.

Momento de construcción del aprendizaje

El recorrido es igual que con conos chinos pero con aros y el patio. Abarcando la mayor parte del espacio.

El recorrido lo he diseñado yo personalmente, ya que los anteriores días ya han probado los disponibles en el colegio. Se trata de cinco recorridos diferentes, cuya identificación será una letra (de la A a la E).

Mapa maestro

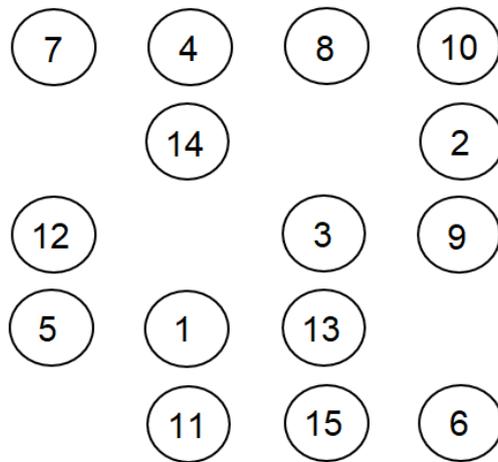
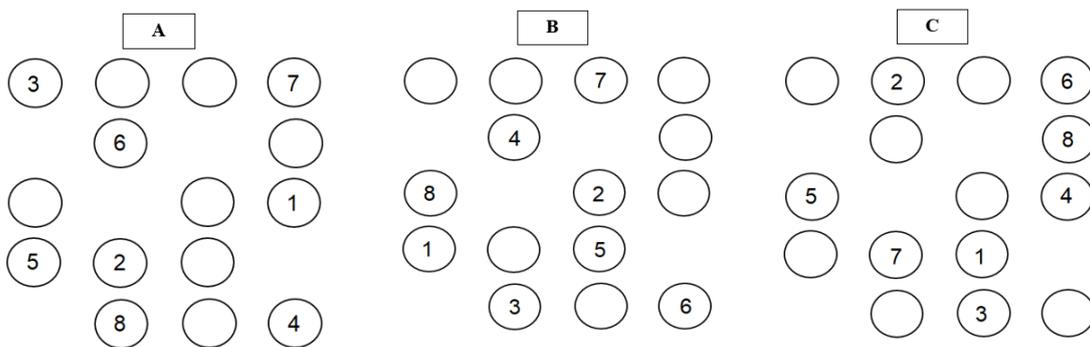
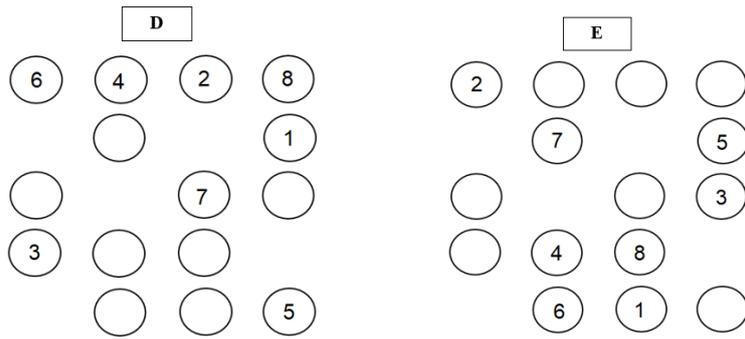


Tabla maestra

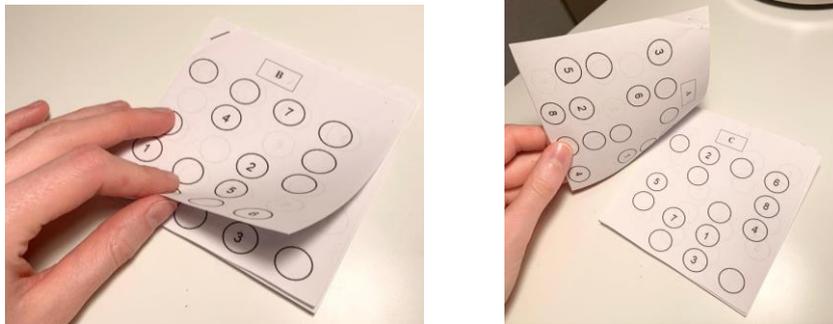
	1	2	3	4	5	6	7	8
A	9	1	7	6	5	14	10	11
B	5	3	11	14	13	6	8	12
C	13	4	15	9	12	10	1	2
D	2	8	5	4	6	7	3	10
E	15	7	9	1	2	11	14	13

Recorridos





Como en las anteriores clases en alguna ocasión me faltaron tarjetas de todos los recorridos, esta vez he impreso los cinco recorridos para cada alumno y alumna y los he grapado (librillos).



Cada alumno tendrá un orden diferente para hacer los recorridos, con el fin de que no se junten todos en el mismo. Primero empezarán seis personas, pasará un minuto y comenzarán las otras siete, de esta manera, no se juntarán aquellos que tengan el mismo recorrido el primero.

Mandaré a alguien que recuerde cómo se realizaba la actividad, les repartiré los recorridos y les explicaré que estas tarjetas son iguales que las de los conos chinos pero con círculos en vez de X y, después, les entregaré una tabla vacía para que la rellenen.

Nombre:								
	1	2	3	4	5	6	7	8

Dejaré la tabla maestra impresa para que se puedan corregir ellos mismos cuando acaben un recorrido. Si fallan, tendrán que volver a hacerlo.

Momento de despedida

Cuando acaben o queden 5 minutos, nos reuniremos y comentaremos las situaciones que han sucedido y, a continuación, les plantearé el tema de la siguiente sesión: el mapa.

Narración de lo que pasó

Acabo de colocar los aros en el patio y me dispongo a ir a la clase de 4.º B.

Momento de encuentro

Llego a clase y espero a que se calmen un poco para empezar. Cuando están listos, empezamos repasando lo que hemos estado haciendo antes de las vacaciones de Semana Santa. Me recuerdan que hemos visto orientación, me dicen que es para ubicarnos en el espacio, saber dónde estamos; hablan de los recorridos con los conos chinos, etc. Les explico que hoy vamos a hacer lo mismo pero en el patio, en un recorrido de grandes dimensiones. Todos me dicen que lo harán en un momento y que será muy fácil. Les mando coger un lápiz y nos vamos.

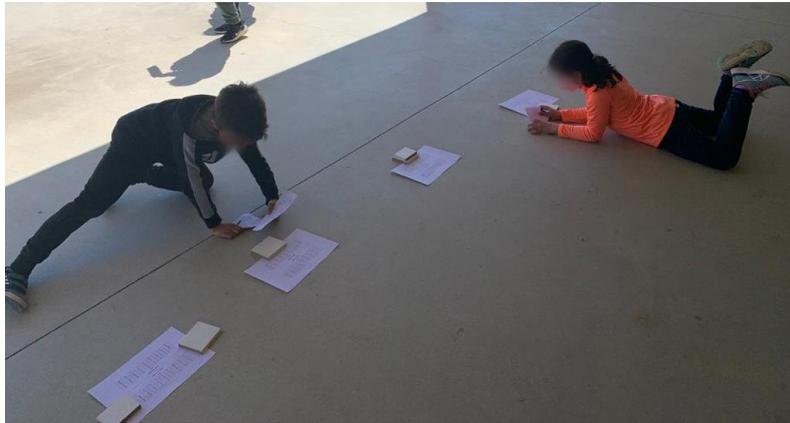
Momento de construcción del aprendizaje

Llegamos al patio. Algunos se sorprenden y a otros les parece que sigue siendo pequeño. Pido a Maite que recuerde cómo se hacía y reparto las tablas para rellenar. Les pido que escriban el nombre y la fecha. Después, explico que los “librillos” son como las tarjetas que hemos utilizado pero esta vez son círculos en vez de de X y que todos tendrán los recorridos, de esta manera, no hará falta venir a por el siguiente recorrido. Reparto cinco librillos y escriben la letra que les ha tocado en primer lugar. Comienzan a realizar el recorrido. Espero un minuto y salen los siguientes. De esta manera, no se amontonan en un mismo recorrido.



Los que solían hacer rápido y corriendo los recorridos en el gimnasio (niños, sobre todo) ahora también intentan hacerlo a gran velocidad, provoca que se confundan y tengan que volver a hacerlo. Ya no les parece tan sencillo como pensaban. Sara y Alejandra me piden ayuda, ya que no consiguen ubicar los controles. Les pregunto cómo que tienen que colocar para que el mapa esté orientado. Lo realizan y, después, les mando buscar aros o espacios de referencia. Los encuentran y ya saben cómo seguir ellas solas.

Cuando acaban un recorrido, viene donde estamos Ana y yo y se lo corrigen ellos solos. Si fallan, tienen que volver a mirar el control incorrecto.



Esta vez tardan bastante más en realizar todos los recorridos. Sin embargo, a Andrés y a Alberto les sobra bastante tiempo, así que les pido que ayuden a los que les cuesta un poco más, pero sin decirles la respuesta.



Nombre:		6-4-2021						
	1	2	3	4	5	6	7	8
E	15	7	9	4	2	11	14	13
A	9	1	7	6	5	14	10	11
D	2	8	5	4	6	7	3	10
B	5	3	11	14	13	5	8	12
C	13	4	15	9	12	10	1	2

Nombre:		Fecha: 6 del 04 del 2021.						
	1	2	3	4	5	6	7	8
B	5	3	11	14	13	6	8	12
A	9	1	7	6	5	14	10	11
D	2	8	5	4	6	7	3	10
C	13	4	15	9	12	10	1	2
E	15	7	11	14	13	11	14	13

Momento de despedida

Cuando ya han acabado todos, nos reunimos para que me digan aspectos que quieran destacar. Lo que más se repite es que les ha costado más al ser más grande, pero que es lo mismo que en el gimnasio. Les pido que recojan los aros y les acompañe a clase. Allí les digo que para la próxima sesión seguiremos con orientación, pero empezaremos a ver qué es un mapa y sus elementos.

Análisis y replanteamiento de la intervención

Opté por hacerlo en el patio porque hay más espacio y se pueden distanciar más unos aros de otros, de esta manera, utilizarán más el sentido de la orientación ya que no se percibe la posición de todos los aros con un golpe de vista, sino que necesitan moverse por todo el espacio; y utilicé aros en vez de conos chinos por si se los llevaba el aire.

En esta clase he de decir que la he organizado muy bien y estoy orgullosa de ello. Ha fluido todo con normalidad y no se han acumulado en ningún momento. También los tiempos cada vez los calculo mejor, supongo que es por la experiencia.

He notado una gran diferencia entre chicos y chicas. Son casi el mismo número, pero son ellos los que participan más y se muestran más competitivos. Mientras que ellas se lo toman con más calma y siempre en las clases están en un “segundo plano”, esperando a que sean los chicos los que respondan. Hasta ahora, planteaba una pregunta y respondía aquel que levantase la mano (la mayoría chicos). En las próximas clases preguntaré directamente a las personas que menos participen en los momentos de reflexión.

Para la siguiente sesión realizaremos orientación en el gimnasio pero, de diferente manera, ya que los conos chinos no estarán puestos de manera lineal, además colocaré objetos para que les sirva de referencia y, así incluiré la leyenda en los mapas.

ANEXO IV - SESIÓN 4. ORIENTACIÓN EN EL GIMNASIO

La sesión fue efectuada el lunes 12 de abril de 2021 a 2.ª hora.

Plan de la intervención

- Curso: 4.º B
- Duración: 1 hora
- Espacio: gimnasio
- N.º de participantes: 13
- Materiales: aros, conos, ladrillos de plástico, colchonetas, conos chinos, bancos, hojas, lápiz, goma.

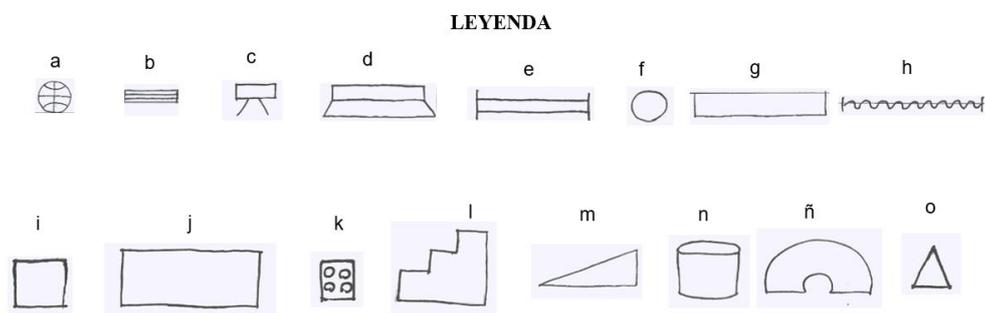
Momento de encuentro

Recogeré al alumnado en clase y nos trasladaremos al gimnasio (con lápiz y goma) donde ya tendré preparado el espacio con diferentes materiales repartidos por el suelo con el fin de crear un recorrido de orientación.

Antes de empezar el recorrido, les daré el mapa con la leyenda sin nombres. Explicaremos entre todos qué es la leyenda: un elemento que aparece en todos los mapas en el cual se especifica los nombres de cada símbolo y color que aparece en dicho mapa.

En este caso, tanto el mapa como la leyenda lo he elaborado yo misma.

Después de la explicación, serán ellos mismos los que descubran qué es cada elemento que aparece en la leyenda. Para que no se pierdan demasiado, les diré el punto de partida y el símbolo de la entrada. Tendrán que escribir el nombre debajo de cada dibujo.

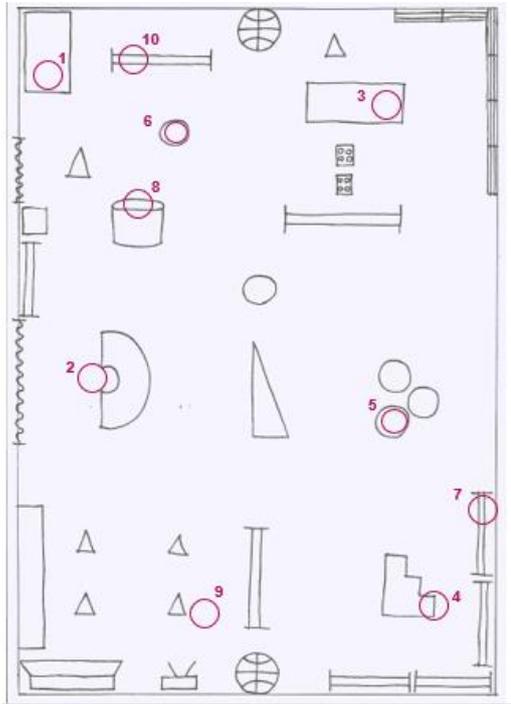


Momento de construcción del aprendizaje

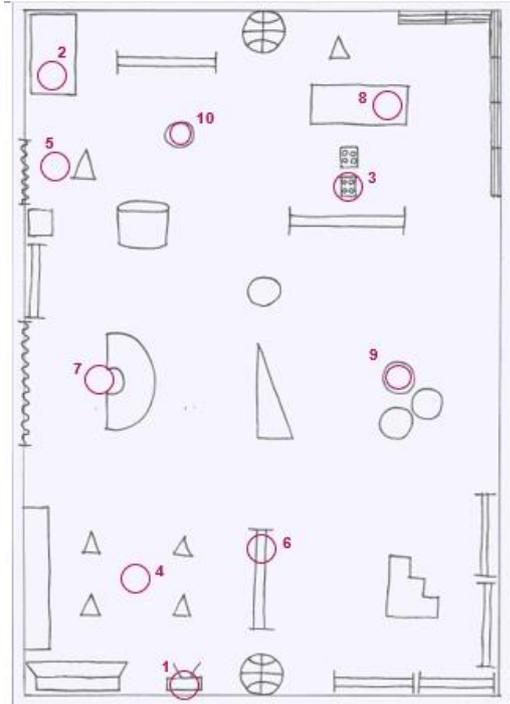
Dejaré unos minutos para que descubran todos los significados; después, lo corregiremos entre todos.

Una vez obtenido todos los significados de los elementos de la leyenda, es el momento de explicar la siguiente actividad. Se trata de un recorrido de orientación diferente a los días anteriores, ya que en este hay obstáculo o elementos que nos podrán servir para orientarnos en el gimnasio, no solamente con espacios y conos chinos, los cuales tampoco estarán colocados de manera lineal ni “ordenada”. Pero la dinámica es la misma: en cada control del mapa hay un cono chino con un número el cual tendrán que apuntar en la tabla vacía que les entregue. Empezarán seis personas, pasará un minuto y comenzarán las siete restantes. Cuando acaben un recorrido, se lo corregiremos y podrán hacer el que viene en la segunda cara de la hoja. Son seis recorridos diferentes, cada alumno y alumna hará dos de ellos.

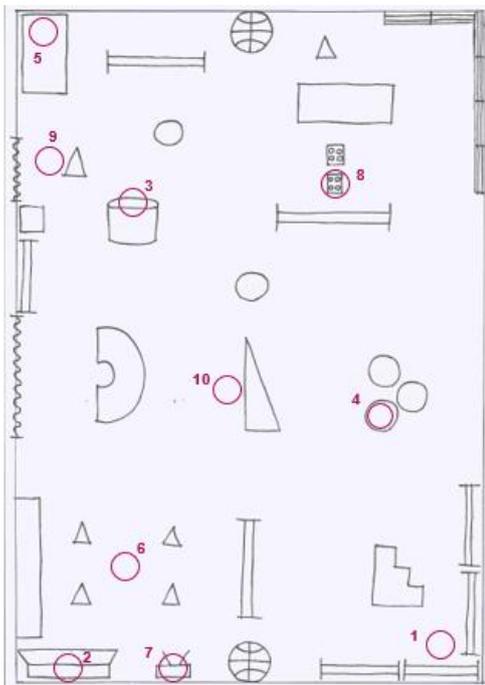
C



D



E



F

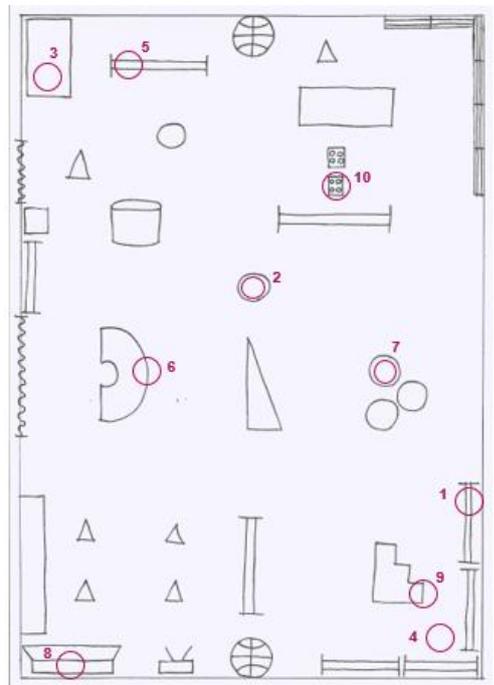


Tabla maestra

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A	22	13	5	19	9	12	3	15	17	14
B	4	16	18	10	11	24	2	1	22	12
C	8	4	17	24	3	5	21	2	1	23
D	20	8	7	15	14	19	4	17	16	5
E	6	10	2	3	18	15	20	7	14	13
F	21	11	8	6	23	9	16	10	24	7

Tabla vacía

A hand-drawn grid on graph paper. The top row is labeled 'NOMBRE:' and contains a shaded square followed by ten empty cells. The second row contains the numbers 1 through 10 in each cell. The grid has three rows and ten columns.

Si se confunden en algún número, tendrán que volver a hacerlo para corregirlo.

Momento de despedida

Cuando falten cinco minutos nos reuniremos para hablar de temas que han surgido durante la actividad y recogeremos el material. Después, los acompañaré a su clase.

Narración de lo que pasó

Momento de encuentro

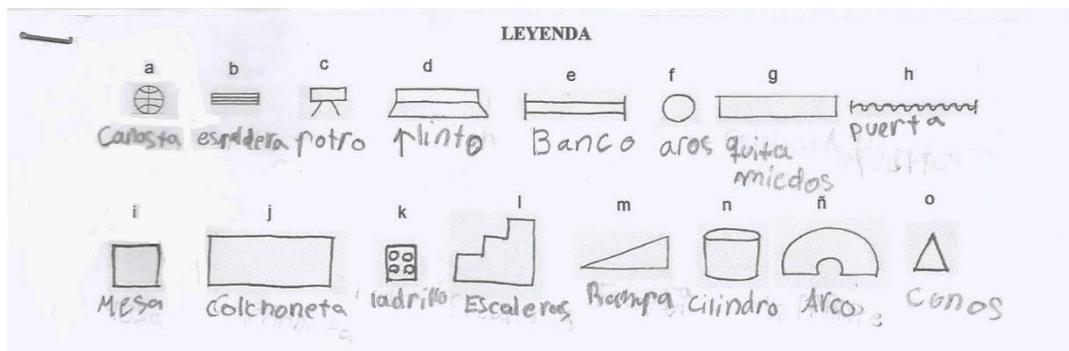
Llego a la clase de 4.º B y les mando coger un lápiz y una goma. Cuando llegamos, les entrego a cada uno un mapa y comentamos qué es la leyenda. Algunos me dicen que es un cuento fantástico que se transmite de personas a personas. Les digo que está bien, pero la leyenda tiene otro significado. Les pido observar la leyenda que tienen en sus manos, pero no me saben decir qué es, así que se lo explico yo. Para que lo entiendan mejor, les digo un elemento que viene en su leyenda, que es la puerta. Orientan el mapa y ya pueden

comprobar que el símbolo del dibujo se corresponde con la puerta de la realidad. Con este ejemplo lo acaban de entender.

Momento de construcción del aprendizaje

Les explico la actividad que tienen que realizar, que es escribir el nombre de cada símbolo de la leyenda fijándose en los objetos repartidos que hay por el gimnasio. Veo que no les cuesta mucho descubrir los objetos, muchos me preguntan cómo se llama el plinto, así que se lo digo porque han sabido ubicarlo en el mapa que les he dado. Mientras realizan la actividad, voy poniendo conos chinos que no están en ningún mapa para despistar y que no sea tan fácil.

Después de unos minutos, nos reunimos y corregimos entre todos los nombres de la leyenda. Van uno por uno diciéndome un nombre. Aciertan todos, incluso la canasta, que pensaba que no iban a dar con ello al estar colgada en la pared.



Cuando acabamos de corregir, les explico la siguiente actividad, que consiste en orientarse por el gimnasio, pero esta vez los conos chinos no están colocados de manera ordenada, sino que están dispersos por todo el espacio y tendrán que orientarse utilizando como referencia los objetos colocados en el suelo.



Les reparto la tabla para rellenar y comienzan el recorrido seis personas, después de un minuto, les siguen las siete restantes.

Al principio van despacio, pero a medida que encuentran los conos chinos, van yendo más deprisa porque se familiarizan con la colocación de los objetos. Cuando acaban un recorrido, vienen a mi sitio y se lo corrijo yo misma, ya que no quiero que hagan trampas.



Bastantes niños y niñas tienen fallos por los conos de despiste que he colocado. Les digo que se tienen que fijar en el orden y en la colocación de los objetos. Cuando acaban el primer mapa, pasan al que tienen en la cara de atrás, el cual le sale mejor que el primero.

Cuando acaban todos, pueden ayudar a un compañero o compañera que lo necesite o me pueden ayudar a mí a corregir a los demás.

NOMBRE: 12/4/2021										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
D	90	8	7	15	19	19	4	17	16	5
C	8	4	17	24	3	5	21	2	1	73

NOMBRE: 12/04/2021										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
F	21	11	8	6	23	9	16	10	24	7
E	6	10	2	3	98	15	20	7	14	13

Como voy justa de tiempo y luego viene otro grupo, no me da tiempo a comentar las actividades, pero les da tiempo a todos a realizar los dos mapas. Mientras yo recojo, Ana les acompaña a clase.

Análisis y replanteamiento de la intervención

El objetivo es tener una primera aproximación a un mapa de orientación verdadero. De esta manera, cuando salgamos al campo, el mapa no será algo desconocido, ya que podrán establecer relaciones entre lo que hemos practicado en el gimnasio con lo que haremos en el campo. Que es lo siguiente que haremos en la próxima sesión.

Llegó un momento en el que solo quedaba Alejandra de hacer un recorrido y por eso no quise reflexionar sin ella y también por ello me quedé sin tiempo para reflexionar con todos. Los otros niños y niñas tuvieron que esperar, al final se les llevó Ana a clase, ya que era la hora. Por un lado, tal vez debería haber reflexionado con todos aunque no hubiera acabado Alejandra. Por otro lado, a mí no me hubiera gustado que me dejaran sola haciendo el recorrido mientras los demás hacían otra cosa. Lo digo por experiencia, ya que me ha pasado también en algunas clases de orientación cuando iba al colegio.

Para la próxima sesión, iremos al campo y realizaremos lo mismo pero en este nuevo espacio. Para que no sea tan brusco, haremos un reconocimiento todos juntos del terreno.

ANEXO V - SESIÓN 5. ORIENTACIÓN EN EL CAMPO

La sesión fue efectuada el lunes 19 de abril de 2021 a 2.ª hora.

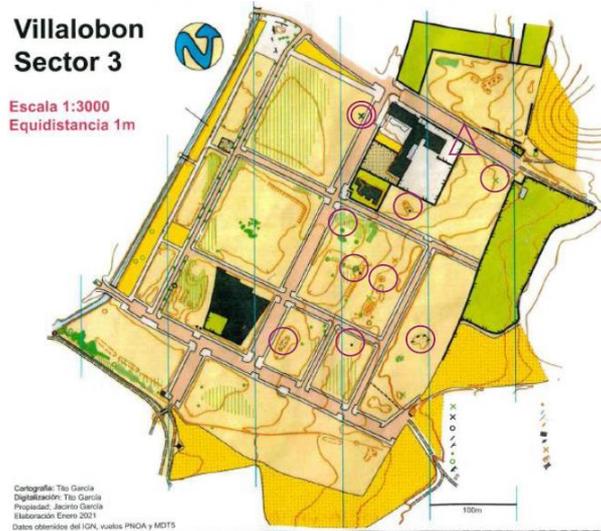
Plan de la intervención

- Curso: 4.º B
- Duración: 1 hora
- Espacio: campo
- N.º de participantes: 13
- Materiales: mapas, rotuladores, pantalla digital, aros.

Momento de encuentro

Iré a la clase de 4.º B y repasaremos lo que vimos durante la clase anterior. Después les explicaré que haremos orientación, pero esta vez en el campo, fuera del recinto escolar.

Les mandaré hacer parejas (cinco parejas y un trío) y después entregaré a uno de la pareja un mapa en el que me tendrán que dibujar los siguientes controles con rotulador que yo les prestaré.



Les explicaré que el triángulo significa la salida; dos círculos concéntricos, el final, y cada círculo granate del mapa es un control, que marca la ubicación de cada aro en la realidad.

Cuando hayan acabado de copiar estos controles, les proyectaré en la pantalla digital el siguiente mapa, que es donde se encuentran los controles para hacer ellos con su pareja el recorrido de orientación.



Cuando acaben, señalaré un elemento del mapa –por ejemplo, un punto naranja o verde– y ellos me dirán qué significa fijándose en la leyenda.

Después, les recogeré los rotuladores y nos trasladaremos al principio del recorrido, es decir, donde indica el triángulo.

Momento de construcción del aprendizaje

Allí, iremos área por área para reconocer el terreno, les pediré que me guíen donde se encuentren los controles marcados en el mapa. Cuando acabemos con el reconocimiento de un área, cruzaremos la carretera correspondiente y pasaremos a la siguiente.

Lo previsto es acabar en la señal (el control que rodea la X negra), después, volveremos al lugar de salida y, por parejas/trío, realizar el recorrido que marcan los controles numerados. En cada control no habrá un número, sino que tendrán que recordar el color correspondiente de los cuatro aros. Los equipos saldrán de uno en uno con una separación de un minuto para que no se sigan unos a otros.

Momento de despedida

Nos reuniremos en frente de la escuela infantil, que es donde acaba el recorrido, para comentar lo que hemos hecho. Después nos trasladaremos a clase y les pediré que piensen en juegos donde la regla primaria sea hacerse con un espacio a través de un objeto. Si no lo entienden, les pondré ejemplos de deportes, como el baloncesto, voleibol, balonmano, etc.

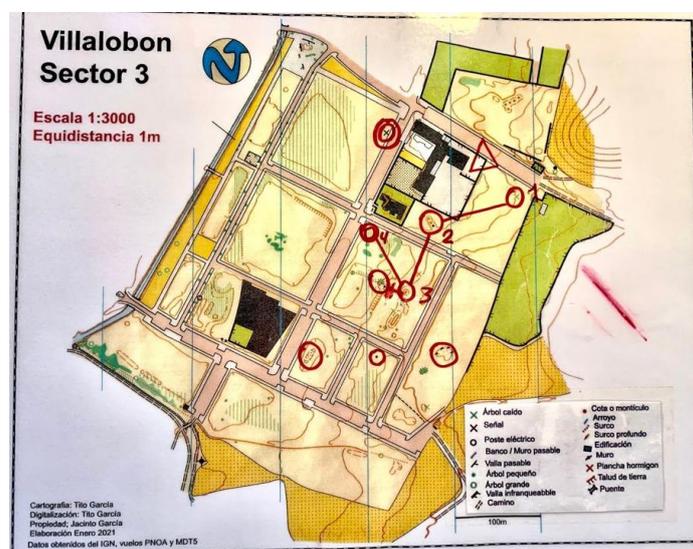
Narración de lo que pasó

Acabo de colocar los ocho aros en el terreno y me dirijo a la clase de 4.º B.

Momento de encuentro

Entro en clase y espero a que acaben con la asignatura anterior. Me percató de que Adrián está lesionado con muletas, me dice su tutora que se queda con ella en clase. Sofía también falta.

Cuando están listo repasamos lo que vimos el día anterior. Ricardo nos dice que lo nuevo fue la leyenda y Alberto nos explica que son símbolos que representan un objeto en el espacio. Yo lo completo diciendo que representa objetos o elementos de la realidad. Después, les digo que vamos a hacer orientación en el campo. Pido que hagan parejas ellos solos. Como faltan dos, salen cinco parejas, pero Carla se queda sola ya que se quería poner con Sofía, pero no está. Así que le digo que elija una pareja y decide irse con Sara y Alejandra. En total son cuatro parejas y un trío. Después, entrego un mapa y un rotulador un miembro de la pareja y a dos del trío. Les proyecto en la pantalla digital ambos mapas sucesivamente y espero a que lo copien, de tal manera que les queda así:



Cuando acaban, les explico lo que significan los círculos granates, los círculos concéntricos y el triángulo, tal y como lo he redactado en el plan de la intervención. Como lo entienden bastante rápido, señalo elementos rodeados por un control para que me digan lo que significa según la leyenda. Pregunto sobre todo a las niñas, ya que son las que menos participan en clase, en concreto, Sara, Andrea, Alejandra y Maite.

Me devuelven los rotuladores y salimos del colegio.

Momento de construcción del aprendizaje

Llegamos a la entrada del colegio y les pido que me digan dónde se encuentra el triángulo, que es la salida. Para ello, les digo que primero deben orientar el mapa o tomar un lugar de referencia, que eligen la carretera. Al colocar bien el mapa, ya saben que la salida se encuentra yendo hacia la derecha. Nos trasladamos a ese punto y les explico que vamos a ir viendo todos los controles que representan la ubicación de un aro. Estamos en la primera área y empezamos con el control más cercano. Miran la leyenda, que es un árbol caído, y me indican dónde es. Nos dirigimos y, efectivamente, ahí está el aro. Voy preguntando concretamente a cada pareja. Primero, la pareja de Samuel, Miran el mapa y la leyenda y nos dicen que el control rodea un montículo. Orientan el mapa y se fijan sobre todo en la carretera, que es el lugar de referencia que han escogido para orientarse. Caminamos hacia delante y parece que no lo encuentran, pero observan a su alrededor y ven el único montículo que hay en este territorio. Nos dirigimos y ahí está el aro. Para que quede claro, orientamos el mapa todos a la vez y vemos que el control se encuentra en la esquina del patio, justo donde nos encontramos, ahora lo ven con más claridad.



La siguiente pareja es la de Asier, observan en el mapa que hay que cruzar la carretera, así que vamos y se topan de frente con el montículo representado en el mapa, además, el aro también se ve desde lejos. Orientamos el mapa entre todos y nombro al trío de Sara. Les indico el siguiente control al que vamos a ir, pero no saben muy bien dónde es el lugar así que las ayudo un poco. Orientamos el mapa y les hago ver que hay que cruzar una carretera, cruzamos y continúan solas hasta que ven el único elemento que puede

estar representado en el mapa. Encontramos el aro y así hasta acabar con los ocho, a las demás parejas se les da bastante bien. Vuelvo a nombrar otra vez al trío de Sara y esta vez se orientan con más facilidad. Durante esta actividad voy recogiendo los aros que no intervengan en el recorrido de orientación de después. Cuando acabamos en la señal, nos volvemos al punto de partida, donde indica el triángulo. Les explico que van a realizar el recorrido de orientación, pero solo de los controles que tengan el número que han copiado anteriormente. Les digo que en vez de un número como hemos hecho hasta ahora, en esta ocasión tienen que memorizar el color del aro de manera ordenada. Lo entienden muy rápido ya que lo hemos trabajado bastante en las otras sesiones. Les aconsejo que cada uno memorice un color con su respectivo número. Cuando sale la primera pareja, me muevo con ella y me posiciono cerca de la escuela infantil, que es más o menos donde acaba el recorrido. Ana se queda con el resto de la clase y les manda girarse para que luego no les sigan. Cuando se alejan un poco del primer control, manda salir a la siguiente pareja.

Desde mi posición, observo que más o menos saben orientarse con el mapa, no se les da mal para ser la primera vez que hacen orientación fuera del colegio. La pareja de Alberto se aleja bastante, me extraña porque han demostrado ser bastante habilidosos en orientación. Les tengo que decir que por ahí no es y se dan la vuelta. Al final, me dicen todos los equipos los colores en orden correctamente.

Momento de despedida

Comentamos un poco las actividades y la mayoría me dice que al principio lo veían bastante difícil, pero el reconocimiento del terreno que hicimos al principio les ha servido de gran ayuda para luego hacer el recorrido de orientación.

Nos dirigimos a clase y pido que me den los mapas. Después, les digo que piensen para mañana un juego cuya regla primaria sea hacerse con un espacio a través de un objeto. Como no lo entienden del todo, les pongo ejemplos de deportes. En el baloncesto, el objeto es la pelota y el espacio con el que hay que hacerse es la canasta, ya que de esta manera conseguimos puntos. Les explico lo mismo pero con el fútbol y ya lo acaban de

entender. Les aviso que no vale pensar en deportes. Además, les digo que ese espacio con el que hay que hacerse debe ser un aro y el objeto que les doy a elegir es entre una pelota de voleibol, una pelota pequeña de goma espuma o un frisbee.

Les felicito por lo bien que les han salido las actividades y me voy.

Análisis y replanteamiento de lo que pasó

Durante el reconocimiento del terreno, solo participaban los chicos, así que decidí preguntar a cada grupo por separado, de esta manera participaron todos.

Me pilló totalmente por sorpresa tener a Adrián lesionado y con muletas, como no tenía preparado nada más, se tuvo que quedar con la tutora.

Me hubiera gustado practicar más la orientación fuera del recinto escolar, pero no tengo tiempo y necesito pasar al juego bueno, que es lo que haremos en la siguiente clase: intentaremos llegar al juego final mediante el pacto de normas. Pretendo dedicarle dos sesiones. Como en estas dos sesiones hay que reflexionar bastante, Adrián podrá participar.

ANEXO VI - SESIÓN 6. REGLA PRIMARIA

La sesión fue efectuada el martes 20 de abril de 2021 a 5.ª hora.

Plan de la intervención

- Curso: 4.º B
- Duración: 1 hora
- Espacio: gimnasio
- N.º de participantes: 13
- Materiales: material variado del gimnasio

Momento de encuentro

Recogeré al alumnado en su clase y nos dirigiremos al gimnasio. Allí, nos reuniremos en círculo y hablaremos sobre lo que les pedí en la sesión anterior: pensar en un juego cuya

regla primaria sea hacerse con un espacio a través de un objeto y ese espacio debe ser un aro o varios. Después, les plantearé una serie de preguntas para crear el juego, las cuales son: *¿qué material utilizamos?, ¿hay equipos o mejor individual?, ¿cuál es la puntuación?, etc.*

Momento de construcción del aprendizaje

Después de pactar las normas, probaremos el juego. Una vez entendida la dinámica de la regla primaria, mi intención es establecer el espacio, es decir, repartiré aros por el suelo y en pequeños grupos pensarán la manera de jugar. Después, cada grupo enseñará lo que ha pensado y lo probaremos.

Haremos reuniones cada cinco minutos más o menos para perfilar el juego y reflexionar sobre la acción. El objetivo es que el juego se encamine hacia el que tengo propuesto para el proyecto. Si veo que las decisiones se desvían del juego final, plantearé preguntas más concretas.

Momento de despedida

Comentaremos lo que hemos hecho durante la sesión y les acompañaré a su clase.

Narración de lo que pasó

Momento de encuentro

Llego a la clase de 4.º B, pero están haciendo un examen y su tutora me pide si no me importa que se queden unos minutos más. La respondo que no pasa nada. Cuando se les acaba el tiempo del examen, les digo que vamos a ir al gimnasio. Observo que falta Adrián. Como esta sesión se centra en construir el juego, tenía pensado contar con él, ya que reflexionar sí que puede.

Cuando están listos, nos trasladamos al gimnasio.

Allí, nos reunimos en círculo y nos sentamos en el suelo. Les pregunto que si han pensado en el juego que les pedí ayer. A todos, excepto Asier, se les ha olvidado. Sofía me dice

que ella no lo ha pensado porque no estaba el anterior día. Pido que le explique un compañero lo que había que pensar en casa. De esta manera, también me sirve como repaso. Empieza Asier diciéndole que en casa había que pensar un juego con la regla “hacerse con un espacio a través de un objeto”. Les pido que me digan juegos donde sea esa la regla primaria y me dicen varios: balonmano, fútbol, baloncesto, bádminton, voleibol, rugby, fútbol americano, tenis, pádel, hockey... Se quedan sin ideas y Alberto dice que el golf también puede ser. Me alegra mucho que lo haya mencionado, ya que la dinámica de este deporte es la indicada para el juego que pretendo desarrollar. Les pregunto si saben qué es el golf y muchos me dicen que no, así que Alberto nos lo explica brevemente. Lo conoce porque ha visto a su abuelo jugar. Aclaro que a través de la bola de golf conseguimos hacernos con espacios, los cuales serían los hoyos. Alberto lo completa diciendo que ese espacio deben ser aros y era eso lo que les pedí el anterior día. Con esto ya claro, pido a Asier que nos explique el juego que ha pensado.

Momento de construcción del aprendizaje

Asier nos dice que el juego que ha pensado consiste en encestar una pelota de goma espuma en un aro. Esto me demuestra que ha entendido la regla primaria. Le pido a Alejandra que me diga por qué cumple con la norma y me responde que la pelota es el objeto y el aro es el espacio con el que hay que hacerse. Pregunto a los demás si están de acuerdo y me responden que sí.

Asier continúa explicando y me dice que había pensado hacer dos equipos y dependiendo de la distancia, serán más o menos puntos. Lo probamos. Cojo dos aros y Ana me ayuda a hacer equipos para que sea equilibrado. Coloco los dos aros y tres distancias marcadas con conos chinos: la más cercana vale 1 punto, la del medio vale 2 puntos y la más lejana vale 3 puntos. Empezamos y van a la par los equipos, pero nadie consigue meter la pelota porque esta bota y se sale. Nos reunimos tras unos intentos más. Se quejan porque la pelota bota y se sale. Ricardo dice que podemos poner más aros para que sea más fácil y quitar las distancias. Los demás se muestran de acuerdo, así que les digo que coloquen ellos los aros.

Van a por más aros y finalmente colocan nueve en cada equipo. Les pregunto si quieren cambiar de objeto y todos me dicen que no, menos Manuel, que prefiere el frisbee. Como a la mayoría sale seguir con la pelota de goma espuma, así lo hacemos.

El juego consiste en lanzar la pelota e intentar meterla en un aro. Cada aro tendrá una puntuación dependiendo de su posición, por ejemplo, el noveno aro (el más lejano) vale nueve puntos y el primer aro (el más cercano) vale un punto. Los puntos obtenidos se sumarán a los que consiga el siguiente. Todo esto lo deciden solos por lógica, ya que no caben muchas más normas con esta colocación. Lanzan de uno en uno y a la vez que su oponente. En la mayoría de las ocasiones la pelota se sale, pero en otras se queda dentro. Lanzan midiendo bastante bien la fuerza, pensándolo; aunque la mayoría lanza lejos arriesgándose a que la pelota se salga con mayor facilidad.



Momento de despedida

Cuando acaba una ronda, les mando hacer un círculo y les felicito porque han entendido muy bien la regla primaria. Pero ahora les voy a cambiar un poco la disposición de los aros. Los cojo y los reparto por la sala, separados. Ahora tienen que pensar cómo podemos hacer para que el juego se desarrolle con esta colocación. Les acompaño a clase y pido que se lo apunten en la agenda para la siguiente sesión.

Análisis y replanteamiento de la intervención

Como ya en la primera clase de juego bueno ha salido el golf como ejemplo, para la próxima sesión, les pondré un video explicativo de golf, ya que muchos no lo conocen.

De esta clase salgo bastante contenta porque pensaba que me iba a costar más encaminar el juego. Para la próxima sesión, haré grupo y pensarán esto que les he propuesto para luego compartirlo con el resto de la clase.

ANEXO VII - SESIÓN 7. JUEGO BUENO

La sesión fue efectuada el lunes 26 de abril de 2021 a 2.ª hora.

Plan de la intervención

- Curso: 4.º B
- Duración: 1 hora
- Espacio: gimnasio
- N.º de participantes: 13
- Materiales: material variado del gimnasio

Momento de encuentro

Llegaré a la clase de 4.º B y les pondré un vídeo que explica brevemente cómo se juega al golf, ya que el último día, muchos no sabían qué era.

<https://www.youtube.com/watch?v=Gfpz96rb9dg>

Después nos dirigiremos al gimnasio y recordaremos lo que hicimos en la sesión anterior.

Momento de construcción del aprendizaje

Una vez allí, haré dos grupos de cuatro personas y uno de cinco para que piensen en cómo desarrollar un juego con la disposición de aros repartidos por el espacio. Después, compartirán sus ideas al resto de la clase y probaremos los juegos que han pensado.

Momento de despedida

En esta última reunión para reflexionar, les preguntaré que cómo lo podemos mezclar con orientación. Cuando obtenga la respuesta, les avisaré que mañana lo pondremos en práctica si no llueve, claro.

Narración de lo que pasó

Momento de encuentro

Hoy llueve, así que tengo que probarlo todo en el gimnasio, aunque me gustaría experimentar en el campo para que fue más real. Llego a la clase de 4.º B. Su tutora me dice que no le importa que le coja la media hora que tiene clase antes del recreo, ya que el anterior día me quitó tiempo a mí. Le doy las gracias y les pongo el vídeo del golf que he seleccionado. Después, nos trasladamos al gimnasio. Allí, un compañero le recuerda a Adrián (que no estuvo) lo que estuvimos haciendo el anterior día, también nos sirve de repaso. Además, ya puede hacer Educación Física.

Momento de construcción del aprendizaje

Coloco aros por el espacio y Ana me ayuda a hacer los grupos. Se van cada uno a una esquina del gimnasio para pensar en el desarrollo del juego. Pero primero les recuerdo que también tienen que pensar en el objeto (una pelota grande, una pelota pequeña o un frisbee) y que este juego que van a pensar también se pueda desarrollar en espacios amplios como el patio o el campo que hay al lado del colegio. También les facilito una hoja para recordar los elementos que dan estructura un juego: objeto, meta del juego (quién gana), agrupamiento de jugadores, cómo se avanza en el juego y puntuación. Estos son los componentes de los grupos:

1. Primer grupo: Sofía, Adrián, Andrea y Andrés
2. Segundo grupo: Alejandra, Maite, Manuel y Asier
3. Tercer grupo: Carla, Sara, Ricardo, Samuel y Alberto

Dejo unos 10 minutos y después no reunimos. El primer grupo me dice que cada aro vale unos puntos determinados y que se tira la pelota de goma espuma de manera individual desde la pared. Los dos aros verdes que hay valen 1 punto, los otros dos aros azules valen 2 puntos cada uno y el único aro rojo que hay vale 3 puntos. Gana el que más puntos obtenga en tres rondas (así lo deciden mediante interrogantes que les planteo). Probamos el juego. Empieza lanzando Sofía. No acierta; le sigue Adrián, tampoco encesta y así con

todos los miembros del grupo. Solo Andrés consiguió meter la pelota en el aro más cercano y después de comprobar que todos sus compañeros no encentaban en los más lejanos.

Nos reunimos y les pregunto si el juego ha funcionado y me dicen que no, es muy difícil y Sara les dice que en el patio sería aún más complicado al ser más grande. Pero de esto podemos sacar algo y es que el juego será mejor si avanzamos por el espacio y no nos quedamos en el mismo punto.

Pasamos al segundo grupo, han elegido el frisbee como objeto y explican que, por parejas, deben pasarse el frisbee, pero la persona que lo tenga en la mano no puede moverse y, mientras, su compañero avanza. Cuando llegan al aro, deben meter el frisbee dentro y coger el aro. Gana quien más aros haya cogido.

Dejo tres aros bien distanciados por el gimnasio y dejo que prueben el juego. Como son cuatro personas en el grupo, quedan dos parejas. Empiezan jugando y observo que se molestan unos a otros al jugar todos a la vez y que solo una pareja coge los tres aros.

Nos reunimos y les digo que la idea es muy interesante, sin embargo, debemos pensar que se van a juntar todas las parejas y los frisbees se van a chocar unos con otros al estar todos en el mismo espacio. También debemos dar la oportunidad a otros grupos de conseguir punto y, de esta manera, solo lo van a conseguir unos pocos. De este juego podemos sacar que las personas deben avanzar en diferentes tiempos, de esta manera, no se molestan unos a otros con el frisbee.

El tercer y último grupo me explica que su juego consiste en pasarse una pelota de goma espuma, pero con el pie. Estoy segura de que esa norma la han decidido los niños del grupo. Les pregunto a las niñas si a ellas les gustaba la idea y me dicen que sí, pero que les parece muy difícil. Por parejas, tienen que pasarse el balón entre ellos hasta meterlo en el aro, y la otra pareja tiene que impedirselo y robarles el balón. La pareja que consiga meter el balón en el aro gana un punto, pero hay que seguir el orden de los aros. Cuando se consigue meter la pelota en un aro, este queda “conquistado” y hay que pasar al siguiente sin oportunidad de volver a por un aro anterior. Me sorprende muchísimo que

se les haya ocurrido algo así en este rato que les he dejado reflexionar. Probamos el juego. Hago yo las parejas porque presiento que se van a juntar niños por un lado y niñas por el otro. Meto a Andrea para que sean pares. Ricardo, Carla y Alberto son un equipo y Samuel, Sara y Andrea otro equipo. Empiezan a jugar y veo que no dominan bien lanzar con el pie, pasan dos minutos y nadie consigue meter la pelota en el aro, ya que dan con demasiada fuerza y además, la pelota se sale. También, a las niñas casi no les pasan la pelota.

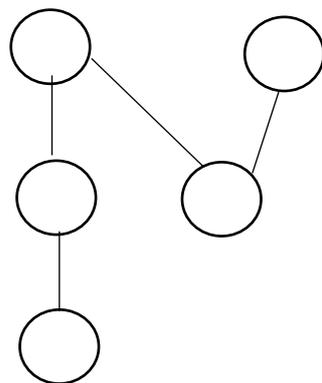
Paro el juego y nos reunimos. Primero digo que en un equipo tenemos que participar todos y por eso debemos pasar a todos los componentes del grupo la pelota. Segundo, digo que los juegos deben ser igualitarios y creo que todos dominan más pasar un objeto con las manos que con los pies, además, tampoco es adecuado para el espacio que hemos establecido y en el campo la pelota no va a rodar tan bien que en una superficie regular como es el patio o el gimnasio. De esto sacamos algo en claro y es que en nuestro juego se deben utilizar las manos para pasar el objeto.

Una vez probados todos los juegos, repasamos las cosas que hemos obtenido de cada uno:

1. Debemos movernos por el espacio y no quedarnos en un solo punto, ya que este juego lo vamos a llevar a cabo en el campo y es muy difícil meter el objeto en el aro desde tan lejos (puesto que serán más grandes las dimensiones).
2. Debemos jugar en diferentes tiempos cada pareja o cada grupo; ya que, si no, nos vamos a molestar unos a otros con el objeto y, por lo tanto, el espacio con el que hay que hacerse no se debe mover para dejar que otros participen.
3. El objeto se manipula con las manos, ya que todos los de clase lo dominan mejor que con los pies.

El paso siguiente es elegir el objeto. Les dejo reflexionar preguntándoles con qué objeto de los tres que les he ofrecido se conseguirá llegar más lejos teniendo en cuenta que lo haremos en el campo y que, además, se quede mejor dentro del aro. La mayoría me dicen con la pelota, así que les hago ponerse en contexto. Coloco un banco anclado a una espaldera –de manera que quede inclinado– y ato la manga de mi chaqueta a una barra y

el resto cae por el banco. Después coloco el aro encima de mi chaqueta (de esta manera no se desliza). Les explico que este banco simboliza un montículo en el campo y la chaqueta es la hierba. Pido a Manuel que coja una pelota de goma espuma y a Maite, un frisbee. Vienen y les digo que prueben a dejar el objeto que han cogido dentro del aro. Manuel lanza la pelota, pero rebota y se sale. Le digo que pruebe sin lanzar y coloca la pelota dentro, pero rueda y se cae. Maite deja el frisbee dentro del aro y no se desliza. Nos reunimos todos y Asier levanta la mano. Dice que el frisbee es mejor porque no bota y Maite lo completa diciendo que la pelota rueda y es más difícil dejarlo dentro del aro. Entonces decidimos que es más adecuado utilizar el frisbee como objeto. Después, les digo que, teniendo en cuenta los aspectos que hemos obtenido de los juegos que han expuesto, debemos encontrar un juego que cumpla con eso. Les recuerdo que los aros estarán repartidos por todo el espacio. Como veo que no se les ocurre nada, les pregunto en qué deporte hay más de dos espacios delimitados (porque ya veo venir que me van a decir todos los deportes de canasta o portería) y que además los jugadores se muevan por lugar de juego. Andrés dice que el golf y da en el clavo. Pregunto a Maite cómo podemos hacer este juego siguiendo las reglas del golf pero con aros y frisbees. Contesta que podemos lanzar el frisbee hasta que lo metamos en el aro, como hizo el segundo grupo con los pases. Pregunto quién gana y me dicen que el que menos lanzamientos haya obtenido. Les digo que me parece buena idea y reparto cinco aros por el gimnasio, que casualmente obtenemos una “N”, siguen ese orden.



Prefieren hacerlo individualmente. Empieza Alberto, cuando llega al primer aro no sabe qué hacer, pero Ricardo le dice que siga al segundo pero tirando desde el primero. Por lógica deducen que no nos podemos mover con el frisbee en la mano, sino tirar desde donde haya caído.

Lo realizan todos y hacemos recuento, sale una media de 10 lanzamientos, más o menos. Les pregunto cómo podemos hacer para que algunos no se resten lanzamientos. Sofía dice que se lo puede contar otra persona, y yo respondo que esa persona entonces tendrá que estar todo el rato a su lado mirando, pero Adrián propone que pueden ir por parejas y que se supervisen el uno al otro. No obstante, les digo que es un poco lioso que tengamos que estar pendientes del número de tiros que hace nuestro compañero y, además, también de los nuestros. Finalmente, Carla propone que nuestra pareja nos puede contar nuestros tiros y nosotros los suyos. Les pregunto qué les parece y me dicen que están de acuerdo. Ana me ayuda a hacer parejas mixtas y lo volvemos a intentar en este mismo recorrido. Cuando acaban, la media de lanzamientos sube un poco.



Nos volvemos a reunir y les recuerdo que esto mismo que estamos haciendo en el gimnasio lo vamos a llevar a cabo en el campo, así que la distancia entre un aro y otro va a ser más extensa. Para terminar esta parte de la clase, les pregunto cómo podemos mezclar la orientación con este juego que hemos construido. Pasan unos segundos y Andrés levanta la mano, dice que en un mapa podemos ver dónde está cada aro y lo demás

es igual que en el gimnasio. Le digo que me parece buena idea y nos vamos a clase a elegir el recorrido para mañana.

Momento de despedida

Allí, proyecto el mapa vacío y les pregunto, lo primero, cuántos aros quieren poner. La mayoría oscila entre 7 y 4. Así que decidimos colocar 5. Se van a lo conocido y me dicen colocar los aros de esta manera:



Asier dice que quiere poner uno más (en el lugar rodeado por un círculo azul), pero los demás dicen que está demasiado lejos, así que decidimos que mejor no a mayoría. Me despido de ellos y les felicito, ya que hoy han trabajado realmente bien.

Análisis y replanteamiento de la intervención

Durante esta clase he podido observar que se ha respetado más las decisiones de los demás y no ha habido tantas quejas por no seguir las propuestas individuales. Mediante el razonamiento, hemos conseguido cambiar de opinión sobre el juego que estamos creando.

Me hubiera gustado salir al campo para experimentar, pero no ha podido ser debido a la lluvia.

Finalmente, hoy hemos conseguido llegar al juego final. En posteriores sesiones ya ajustaremos el número de controles y su colocación.

Para el próximo día tengo planteadas dos opciones: si no llueve, podremos hacer el recorrido con normalidad fuera del recinto escolar; si llueve, empezaremos con habilidades dentro del gimnasio.

ANEXO VIII - SESIÓN 8. “FRISGOLF”

La sesión fue efectuada el lunes 27 de abril de 2021 a 5.ª hora.

Plan de la intervención

- Curso: 4.º B
- Duración: 1 hora
- Espacio: campo
- N.º de participantes: 13
- Materiales: mapas, hojas para apuntar el número de lanzamientos, cinco aros, lápiz, rotuladores, pantalla digital, 13 frisbees.

Momento de encuentro

Llegaré a clase y repasaremos lo que hicimos el día anterior. Después haré parejas mixtas y repartiré un mapa por pareja para que copien el recorrido. Cuando acaben, les entregaré una hoja en blanco para que dibujen una tabla de puntos. Después recordaremos algunos aspectos de orientación, como la leyenda, orientar el mapa...

Momento de construcción del aprendizaje

Nos trasladaremos al patio y les avisaré de las normas de seguridad:

- No lanzar cuando hay una persona delante.
- Avisar si el frisbee va a dar a una persona.

- La culpa es del que lanza, no del que recibe el golpe.

Después, dejaré un tiempo de tiro libre mientras yo coloco los aros. Posteriormente, nos trasladaremos al punto de partida y comenzará la primera pareja. Cuando lleguen al primer aro, saldrá la segunda y así sucesivamente.

Momento de despedida

Cuando acaben todas las parejas, nos reuniremos en el punto de llegada (en frente de la escuela infantil) y comentaremos aspectos del juego.

Narración de lo que pasó

Momento de encuentro

Llego a clase de 4.º B y repasamos lo que hicimos ayer. Comentamos todas las reglas y, además, me dicen el nombre que han pensado: “frisgolf” es el más aceptado. Hago parejas mixtas. Esta vez no se quejan de su pareja como solía pasar en días anteriores. Faltan Carla y Sofía, así que salen cuatro parejas y un trío. Después reparto los mapas vacíos para que dibujen los controles. Solo doy un mapa a un miembro de la pareja. Mientras dibujan, Alberto dice si no es mejor colocar solo un aro, porque no se van a acordar del número de lanzamientos con cinco aros. Le respondo que precisamente eso es lo siguiente que van a hacer: dibujar una tabla para apuntar el número de lanzamientos del compañero, como quedamos ayer. Les reparto una hoja a todos y dibujo yo primero la tabla en la pizarra: tienen que poner su nombre, el nombre de la pareja y una tabla tal que así:

Nombre:	
Pareja:	
CONTROL	LANZAMIENTOS
1	
2	
3	
4	
5	

Momento de construcción del aprendizaje

Cuando acaban de dibujar todo, vamos al patio. Les aviso de las normas de seguridad: mirar antes de lanzar por si hay alguien delante y avisar de que se lanza para evitar dar al compañero o compañera. Tiene la culpa el que lanza, no el que recibe el golpe.

Tras decir esto, empiezan a practicar y yo voy a colocar los aros. Ana se queda con ellos.

La hierba ha crecido bastante desde febrero, así que creo que les costará más avanzar.

Cuando acabo de colocar todos los aros, nos dirigimos al punto de salida. Empieza la pareja de Sara. Cuando llegan al primer aro, se quedan parados un rato, así que les tengo que decir que continúen hasta acabar.



El juego se desarrolla con normalidad, pero sí observo que muchos se cuentan sus propios puntos, es algo que tendré que repetir cuando acabemos. Miro el reloj y puedo comprobar que no da tiempo a acabar el recorrido así que lo acorto hasta el control 4. A los primeros que acaban les mando sumar sus puntos.

Nombre:
Pareja:

TOTAL: 27

CONTROL	LANZAMIENTOS
1	6
2	9
3	7
4	5
5	

Nombre:
Pareja:

Comida	lanzamientos
1	5
2	7
3	7
4	4
5	

23 total

Nombre:
Pareja:

Total: 29

CONTROL	LAZAMIENTOS
1	6
2	8
3	7
4	6
5	

Manuel lanza el frisbee que desgraciadamente aterriza en un árbol. Intento cogerlo, pero no puedo, como ya casi es la hora, pido a Ana que los lleve a clase mientras yo intento recuperar el frisbee. Me adentro en el frondoso árbol y trepo por las ramas. Finalmente consigo tocarlo, pero se cae y ya sí que de ninguna manera puedo cogerlo a no ser que lo intente con unos palos largos. Mañana volveré a por él.

Análisis y replanteamiento de la intervención

En esta clase he calculado realmente mal los tiempos. Para la próxima sesión de “Frisgolf”, les daré yo los mapas dibujados y las tablas elaboradas. Además, el viento y la hierba alta les ha ralentizado bastante.

He podido comprobar que lanzan mejor de lo que me esperaba. No he podido hacer momento de despedida, así que en la próxima sesión comentaremos esta actividad y ya iniciaremos la práctica específica de habilidades de lanzamiento. Tengo previstas dos sesiones dedicadas a ello.

Como curiosidad, al día siguiente volví y pude recuperar el frisbee con una escoba.

ANEXO IX - SESIÓN 9. HABILIDADES DE LANZAMIENTO DE FRISBEE

La sesión fue efectuada el lunes 3 de mayo de 2021 a 2.ª hora.

Plan de la intervención

- Curso: 4.º B
- Duración: 1 hora
- Espacio: patio
- N.º de participantes: 13
- Materiales: 13 frisbees, un aro, dos conos, dos picas, papel, lápiz.

Momento de encuentro

Explicaré que en las sucesivas sesiones practicaremos las habilidades de lanzamiento de frisbee para luego hacer menos tiros en el juego de “Frisgolf”.

Comentaré los dos factores que influyen: longitud y precisión. Después, les explicaré la actividad de “Las cosas positivas”, que consiste en fijarse para luego decir aquellas habilidades o actividades que le haya salido bien a un compañero o compañera. Les diré

al oído el compañero que les ha tocado (no pueden decir a los demás quién es) e iremos al patio.

Momento de construcción del aprendizaje

Explicaré las normas de seguridad y después dejaré tiro libre durante diez minutos. Cuando pasen, haremos el primer reto: meter el frisbee en el aro desde una distancia. Por experiencia con Quinto y Sexto, seguramente solo practiquen lanzamientos largos y no les saldrá este reto. Así que les dejaré otro tiempo para que practiquen diferentes tipos de lanzamiento.

Después, realizaremos los siguientes retos:

- Aproximar el frisbee a un cono.
- Pasar el frisbee por dos picas.
- Dar con el frisbee a una pica.
- Lanzar el frisbee lo más lejos que se pueda.

Haré en cada reto dos rondas: una con distancia corta para que todos tengan la oportunidad de hacerlo bien, y otra ronda a más distancia.

Momento de construcción del aprendizaje

Iremos a clase y expondrán las cosas positivas de su compañero o compañera.

Narración de lo que pasó

Momento de encuentro

Llego a la clase de 4.º B y espero a que recojan las mesas. Cuando están listos, pregunto qué hicimos el día anterior. Me responden que jugamos al “frisgolf”. Les digo que, como el objetivo del juego es hacer el menor número de lanzamientos posible, en esta sesión practicaremos la habilidad de lanzamiento en el patio mediante retos. Influyen dos factores: la longitud y la precisión. Pero antes de ir al patio, les aviso que haremos otra cosa. Les diré un nombre de un compañero o compañera al oído y tendrán que fijarse en los aspectos positivos que hagan durante la clase, luego lo escribirán en un papel y se lo

dirán en voz alta. Como Sofía está lesionada y ha pedido la madre expresamente que no haga Educación Física, no hace falta decir dos nombres a una persona. Hacen una fila y les digo al oído el nombre. Sofía se encarga de observar a la clase en general para después decir algo positivo. Posteriormente, nos vamos al patio.

Momento de construcción del aprendizaje

Antes de entregarles los frisbees. Les recuerdo las normas de seguridad. Después, les dejo que practiquen tiro libre durante un rato. Observo que todos realizan lanzamientos largos y, además, las chicas van por un lado, y los chicos por otro.



Les pido que vuelvan para realizar el primer reto: meter el frisbee dentro del aro (precisión). Se colocan en fila y posiciono el aro cerca para que todos puedan meter. En la primera ronda todos encestan. En la segunda ronda coloco el aro un poco más lejos. Esta vez, solo Maite y Adrián lo consiguen.



Les dejo otro rato de tiro libre para que practiquen diferentes tipos de lanzamiento, ya que, en el juego de “frisgolf”, intervienen varios tipos.

En este tiempo sí que practican tiros cortos; escogen una línea o una marca del suelo y practican.

Después de unos minutos, les vuelvo a llamar y repetimos este primer reto, pero desde la posición lejana. En esta ocasión hay más personas que lo consiguen.

Pasmamos al siguiente reto: aproximar el frisbee a un cono (precisión). Coloco el cono a unos tres metros y deben dejar el frisbee lo más cerca posible del cono. Les digo que no debe rozar el suelo, ya que en la hierba eso no es posible hacerlo. En esta ronda dos personas consiguen tocar el cono con el frisbee y los demás lo dejan bastante cerca. En la segunda ronda, lo coloco a unos cinco metros. En esta ocasión solo Alberto consigue tocar el cono. Los demás lanzan o demasiado fuerte o muy flojo.

El tercer reto trata de pasar el frisbee entre dos picas, no es válido por que vaya por arriba, ni por el suelo. En la primera ronda, dejo que lo hagan cerca y todos consiguen hacerlo; pero en la segunda lo coloco más lejos. Solo lo consiguen Alberto, Asier y Andrés.

El cuarto reto consiste en tocar una pica metida en un cono con el frisbee. Como siempre, en la primera ronda lo coloco cerca, pero aun así solo lo consiguen cinco personas. En la segunda ronda no lo consigue nadie.

El quinto reto es de longitud: a ver quién lanza el frisbee más lejos. Muchos no utilizan todo el cuerpo, solo el brazo para lanzar. Así que, en la segunda ronda, les digo cómo se debe lanzar: una pierna adelantada, tronco girado, brazo flexionado y mirada al frente. En la segunda ronda se les da mejor.

Les pido que me dejen los frisbees en un rincón para desinfectarles y nos vamos a clase.

Momento de despedida

En estos últimos diez minutos vamos a comentar los aspectos positivos que han observado de su pareja. Les entrego un papel para que lo escriban y les dejes un tiempo.

Cuando acaban, dicen en voz alta el compañero o compañera que les ha tocado y algo bueno que hayan hecho en esta sesión: “se le dan bien los tiros cortos”, “tiene buena puntería”, “ha conseguido meter el frisbee en el aro” ...

Les informo de que mañana haremos lo mismo que hoy.

Análisis y replanteamiento de la intervención

He podido comprobar la conducta que presenta los niños por un lado y las niñas por otro.

Los niños son los que más dispuestos a hacer la actividad. Quieren ser los primero en la fila. Mientras que las niñas esperan a que sen ellos los que lleguen antes, no todas son así, pero como la mayoría de ellas se quedan atrás, sus amigas se quedan con ellas.

En las primeras rondas de casa actividad he puesto el reto de una manera en la que todos puedan hacerlo bien, lo que se denomina “criterios de realización de éxito”. De esta manera, todos conseguirán realizar algo y no se desmotivarán.

He realizado la actividad de “los aspectos positivos”, para que vean no solo sus fallos, son también sus logros.

Durante la realización de los retos, felicitaba a los que les salía bien y convertía el fallo en un aprendizaje. Por ejemplo, en vez de decir que algo está mal, les decía que para la siguiente ronda lanzasen un poco más suave. De manera que no fuera un fracaso, sino un proceso de experimentación y mejora de las habilidades.

ANEXO X - SESIÓN 10. HABILIDADES DE LANZAMIENTO DE FRISBEE

La sesión fue efectuada el martes 4 de mayo de 2021 a 5.ª hora.

Plan de la intervención

- Curso: 4.º B
- Duración: 1 hora
- Espacio: patio
- N.º de participantes: 13
- Materiales: 13 frisbees, papel, lápiz.

Momento de encuentro

Iré a la clase de 4.º B y primero empezaremos recordando lo que hicimos ayer, después dirán en voz alta las cosas positivas que dijeron sus compañeros sobre ellos. Recordaremos los factores que intervienen en estos lanzamientos (precisión y longitud) como también las normas de seguridad. Después les diré al oído otro compañero o compañera para hacer lo mismo que el día anterior.

Momento de construcción del aprendizaje

En el patio, repartiré los frisbees y realizaremos las siguientes actividades:

4. Tiro libre
5. Meter el frisbee en el aro.
6. Dejar el frisbee justo encima de una línea a corta distancia.
7. Meter el frisbee dentro del círculo del campo de fútbol.
8. Meter el frisbee en la portería.
9. Dejar el frisbee entre dos líneas.
10. Dar con el frisbee en el tablero de la canasta

En todos los retos se harán como mínimo dos rondas; la primera será para que todos y todas sean capaces de atinar, mientras que en las demás rondas aumentará la dificultad al lanzar desde una distancia mayor.

Durante toda la sesión reflexionaremos sobre la posición del cuerpo a la hora de lanzar el frisbee.

Momento de despedida

Iremos a clase y escribirán en un papel las cosas positivas del compañero o compañera que les ha tocado. Después, lo leerán en voz alta.

Narración de lo que pasó

Momento de encuentro

Llego a la clase de 4.º B y espero a que guarden lo que tienen encima de la mesa. Cuando están listos empezamos recordando lo que hicimos ayer. Me dicen que estuvimos practicando lanzamientos de frisbee. Les pregunto que cuál es la finalidad de esta práctica y Carla responde que es para hacer menos lanzamientos en el juego de “frisgolf”. Les comunico que hoy volveremos a hacer el juego de “Las cosas positivas”. Muchos muestran su agrado y les pido que hagan una fila en la puerta para decirles el nombre del compañero o compañera al oído. Sofía, como sigue sin poder hacer Educación Física, se encarga de ver aspectos positivos de la clase en general.

En el patio recordamos las normas de seguridad entre todos y reparto los frisbees. Que tiene que ser el mismo que han utilizado en días anteriores.

Momento de construcción del aprendizaje

Dejo unos diez minutos de tiro libre. Como antes hemos recordado que practicamos el día anterior diferentes tipos de tiro, hoy realizan también lanzamientos cortos.

Pasa el tiempo y les reúno para llevar a cabo el primer reto: meter el frisbee en el aro. En la primera ronda, todos lo consiguen. A algunas personas que se les da mal el lanzamiento

de frisbee (como a Alejandra o Samuel), van dando saltos y celebran cuando consiguen meter el frisbee. En la segunda ronda coloco el aro a una distancia mayor, lo consiguen más personas que ayer, entre ellos se encuentra Alejandra.

Pasamos al segundo reto: dejar le frisbee justo encima de una línea. En la primera ronda lo consiguen todos, pero en la segunda solo atinan cinco personas.

El tercer reto es meter el frisbee dentro del círculos del campo de fútbol. En la primera ronda lo consiguen todos y en la segunda lo consiguen la mayoría, porque también he permitido que el frisbee roce el suelo; pero hago una tercera ronda en la que el frisbee no puede tocar el suelo antes de entrar en el círculo, ya que por la hierba no se desliza, pocos lo consiguen.

El cuarto reto es meter el frisbee en la portería. En la primera ronda lo consiguen todos menos Samuel y Andrea, así que en la segunda ronda se vuelve a repetir desde esta distancia y ya lo consiguen estas dos personas, pero en la tercera ronda lo consiguen solo unos pocos.

El quinto reto es dejar el frisbee entre dos líneas. En la primera ronda lo consiguen todos y en la segunda, solo seis personas.

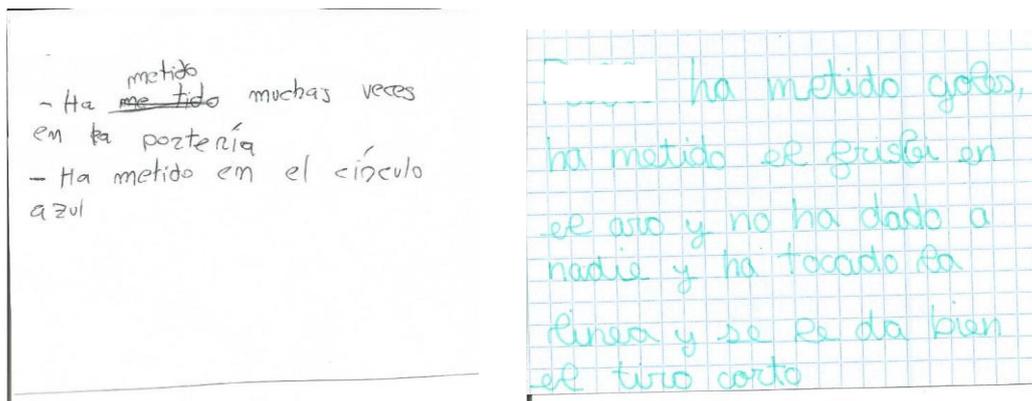
El sexto reto y más difícil es dar al tablero de la canasta con el frisbee. En la primera ronda lo consiguen solo dos personas. Además, ha empezado a hacer viento, así que el frisbee se les desvía. En la segunda ronda no modifíco la distancia. Sorprendentemente Ricardo consigue dar al tablero y encestar, lo celebra con alegría y los demás le aplauden.

A lo largo de toda la sesión he ido felicitando a las personas que conseguían el objetivo del reto, mientras que, cuando fallaban, lo construía en un aprendizaje para mejorar.

Pido que dejen los frisbees todos juntos para desinfectarlos y nos vamos a clase,

Momento de despedida

Espero a que se sienten y les entrego un papel para que escriban las cosas positivas de su compañero o compañera. Después de unos minutos, lo leen en voz alta. En esta ocasión escriben más aspectos positivos que ayer, ya que les he orientado para que incluyan también aquellos retos que se les ha dado bien. Todos escriben algo, ya que todos han conseguido el objetivo de algún reto.



Mientras recojo mis cosas para irme, me vienen varios alumnos preguntando si esta actividad de “las cosas positivas” lo vamos a hacer más veces. Samuel veo que tiene levantada la mano, me acerco a su mesa y me dice casi al oído que esta actividad le gusta mucho y también me pregunta si lo vamos a repetir. Le digo que sí y percibo que sonrío detrás de la mascarilla.

Análisis y replanteamiento de la intervención

En esta sesión he notado un gran cambio en la actitud de varias personas, concretamente en las niñas. Van entusiasmadas a realizar los retos, incluso cuando les llamo para empezar con el reto se ponen las primeras en la fila, no esperan a que los chicos lleguen antes como pasaba en sesiones anteriores, es decir, se sienten capaces y son capaces. Se arriesgan más y parece que ya no les importe estar expuestas a las miradas atentas del resto de sus compañeros.

También influye en los niños, sobre todo en Samuel, que es un niño que no se suele esforzar porque piensa que no lo hará bien, pero, mediante los criterios de realización de

éxito, le ha motivado a esforzarse y confiar más en sí mismo, por eso también me preguntó si haremos más veces esta actividad, ya que le gusta que le reconozcan sus éxitos.

ANEXO XI - SESIÓN 11. HABILIDADES MÁS “FRISGOLF” EN EL PATIO

La sesión fue efectuada el lunes 10 de mayo de 2021 a 2.ª hora.

Plan de la intervención

- Curso: 4.º B
- Duración: 1,5 horas
- Espacio: patio
- N.º de participantes: 13
- Materiales: 13 frisbees, 14 aros, lápiz, papel.

Depende de si llueve o no, tengo dos planes:

- Si el día anterior no llueve, realizaremos el recorrido de la sesión 8 y ajustaremos los controles.
- Si el día anterior llueve (que es lo más probable) impartiremos la sesión en el patio del colegio, ya que, además, la clase es a 2.ª hora y estarán con los calcetines húmedos toda la mañana. Expongo a continuación lo que haremos en este caso.

Momento de encuentro

Llegaré a clase de 4.º B y recordaremos aspectos de sesiones pasadas (precisión, longitud, seguridad...). Después, nos trasladaremos al patio, pero antes les diré al oído el nombre del compañero o compañera al que tienen que observar para luego decir sus logros.

Momento de construcción del aprendizaje

Allí, realizaremos las siguientes actividades:

1. Tiro libre
2. Meter el frisbee en el aro a corta distancia (2 rondas).

3. Meter el frisbee en el círculo azul de la cancha de baloncesto sin que toque el suelo antes de entrar (2 rondas).
4. Dejar el frisbee en la justo en la línea a una distancia corta (2 rondas).
5. Meter el frisbee en la portería sin que toque el suelo antes de entrar (2 rondas).
6. Lanzar el frisbee lo más lejos posible (aquí corregiremos la postura del cuerpo).

Después de los retos, dejaré otro tiempo de tiro libre mientras coloco aros para hacer dos recorridos:

- Un recorrido de tiros cortos (como mucho de 3 lanzamientos) con 7 aros.
- Un recorrido de tiros largos (como mucho de 5 lanzamientos) con 5 aros.

De esta manera, podemos adaptar lo que íbamos a hacer en el campo, pero en el patio. Por lo que saldrán nuevas normas.

Les entregaré una tabla para que puedan apuntar el número de tiros.

CIRCUITO CORTO	
NOMBRE:	
ARO	LANZAMIENTOS
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	

CIRCUITO LARGO	
NOMBRE:	
ARO	LANZAMIENTOS
1	
2	
3	
4	
5	

Las parejas serán las que he formado antes de salir al patio, ya que el nombre que decía al oído a un niño o niña es recíproco.

Antes y durante la realización de los circuitos acordaremos las reglas secundarias: dónde pisar para lanzar el frisbee (dentro o fuera del aro), si vale con que esté por encima del aro o si tiene que estar metido entero, etc.

Todos tienen que realizar los dos recorridos.

Momento de despedida

Cuando los acaben, sumarán los lanzamientos y, por último, dirán en voz alta los logros de su pareja.

Narración de lo que pasó

Ha estado lloviendo todo el fin de semana, así que decido realizar la clase en el patio, para que no se mojen los pies. Su tutora me deja utilizar su media hora antes del recreo.

Momento de encuentro

Al llegar a clase, veo que están listos, así que no tengo que esperar. Sofía ya puede hacer educación física, pero hoy tengo otro alumno lesionado: Manuel.

Entre todos recordamos que el día anterior hicimos retos. Le pregunto a Alberto qué dos factores influían en el lanzamiento de frisbee. Me dice que solo se acuerda de precisión. Maite nos dice que el otro era la longitud. Samuel nos dice las normas de seguridad. Cuando acabamos de comentar, les digo al oído el nombre del compañero o compañera que tienen que observar. Después, nos vamos al patio.

Momento de construcción del aprendizaje

Ya allí, les doy los frisbees y dejo tiro libre. Los lanzamientos que practican son más variados, no solo se centran en tiros largos, como en la primera sesión. Después de unos 10 minutos, empezamos con los retos. Estos han sido los resultados.

1. Meter el frisbee en el aro a corta distancia.
 - 1.ª Ronda (fácil): meten todos.
 - 2.ª Ronda (más difícil): mete la mayoría.
2. Meter el frisbee en el círculo azul de la cancha de baloncesto sin que toque el suelo antes de entrar.
 - 1.ª Ronda (fácil): meten todos menos Samuel.
 - 2.ª Ronda (más difícil): meten cinco personas.

3. Dejar el frisbee en la justo en la línea a una distancia corta.
 - 1.ª Ronda (fácil): lo dejan todos en la línea menos Alberto y Alejandra.
 - 2.ª Ronda (más difícil): lo dejan justo en la línea seis personas.
4. Meter el frisbee en la portería sin que toque el suelo antes de entrar (2 rondas).
 - 1.ª Ronda (fácil): lo consiguen todos.
 - 2.ª Ronda (más difícil): lo consiguen siete personas.
5. Lanzar el frisbee lo más lejos posible (aquí corregiremos la postura del cuerpo).
 - 1.ª Ronda: ocho personas consiguen pasar le medio campo de fútbol.

Antes de pasar a la siguiente ronda, corregimos la postura del cuerpo. Primero les pido que se pongan en posición de lanzar. Todos adelantan una pierna, menos Samuel y Andrea, que solo mueven el brazo. Les digo que, si queremos un tiro largo, debemos girar todo el troco para que el frisbee coja velocidad e impulso; mientras que, si queremos un lanzamiento corto, solo moveremos el brazo y la muñeca para no emplear más fuerza de la necesaria. También, a la hora de soltar el frisbee, debemos desprendernos de él justo cuando el frisbee se encuentre de frente al lugar de destino.

Practicamos primero la posición del cuerpo pero sin lanzar el frisbee y, después, continuamos con el reto.

- 2.ª Ronda: consiguen todos pasar el medio campo menos Andrea y Samuel, que son los que no han lanzado con la posición correcta del cuerpo.
- 3.ª Ronda: digo a Andrea y Samuel que giren el troco y lo hacen. De esta manera, todos consiguen pasar el medio campo.

Dejo otro tiempo de tiro libre mientras preparo los circuitos de aros. Coloco un frisbee de más en cada recorrido para marcar la salida. Dentro del aro escribo el número que le corresponde y fuera dibujo una flecha (para marcar en qué dirección está el siguiente aro).

Cuando pasan 5 minutos aproximadamente, les pido que se reúnan y vamos a clase a coger algo para escribir. Dejo que beban agua y volvemos al patio.

Allí, les explico los dos recorridos y que simulan el juego de “frisgolf” pero en el patio y que, además, hay un circuito de lanzamientos cortos y otro de largos.

Llega el momento de pactar las reglas secundarias y que sean propias de este entorno, para ello, voy provocando las situaciones con mi propia acción para que salgan las reglas secundarias. Queda así:

- Si el frisbee cae encima del aro y no dentro, decidimos que no vale y que, por lo tanto, cuenta otro punto hasta meterlo.
- En el aro de la salida, se mete el pie adelantado y no el atrasado, ya que, si no, tendríamos ventaja al estar más cerca.
- Para lanzar en los demás aros, nos colocamos en la X que dibujaré fuera.
- Anotamos los lanzamientos fuera del aro para dejar que metan los demás.
- Contamos los puntos del compañero, no los míos.

Después de que queden claras las reglas, pido que se reúnan las parejas que les he dicho al oído y las distribuyo en partes iguales para ambos recorridos. Pido que escriban su nombre y se intercambien las tarjetas, mientras, Ana y yo dibujamos las X para que sepan desde dónde lanzar y dejar que la persona que esté detrás pueda meter el frisbee sin entorpecerla.

Durante la realización de los recorridos, observo que las parejas cumplen bastante las normas, ya que se centran en los puntos de su pareja. Además, se corrigen los unos a los otros cuando no cumplen alguna norma. Tengo que intervenir yo en un par de casos.





Momento de despedida

Cuando van acabando les digo que sumen los puntos y me entregan las hojas. Vamos a clase y, como ya ha tocado el timbre del recreo, les digo que para mañana escriban en un papel los logros de su pareja, no lo recogeré pero lo leeremos en voz alta.

Análisis y replanteamiento de la intervención

Hoy han lanzado muy bien. El progreso se nota tanto en los retos como en los circuitos, ya que la mayoría piensa antes de lanzar, excepto unos casos, a quienes se lo tendré que recordar.

Hoy su tutora me ha dejado media hora de su clase y por eso he podido llevar a cabo todas estas actividades, pero aun así no me ha dado tiempo a leer los logros. Quizá debería haber dejado menos tiempo de tiro libre.

Estos dos circuitos es una adaptación del “frisgolf” del campo, pero en el patio, aunque sin el elemento de la orientación ni la variedad de terreno.

Mañana ya creo que sí podamos ir fuera del recinto escolar, ya que no da lluvia y es a última hora, por lo que, si se mojan los pies, luego van directamente a casa.

ANEXO XII - SESIÓN 12. “FRISGOLF”

La sesión fue efectuada el martes 11 de mayo de 2021 a 5.ª hora.

Plan de la intervención

- Curso: 4.º B
- Duración: 1 hora
- Espacio: patio y campo
- N.º de participantes: 13
- Materiales: 13 frisbees, 5 aros, lápiz, papel, mapas.

Momento de encuentro

Iré a la clase de 4.º B y primero dirán en voz alta los logros del compañero o compañera que les ha tocado. A continuación, recordaremos algunos aspectos, como la posición del cuerpo al lanzar, la seguridad, longitud, precisión, etc.

Momento de construcción del aprendizaje

Después, iremos al patio a hacer tiro libre. Dejaré unos cinco minutos y, posteriormente, les entregaré una tabla vacía para anotar los lanzamientos.

Iremos al punto de salida. El mapa es igual que el de la sesión 8. Empezará una pareja y cuando casi lleguen al primer control, saldrá la segunda. Yo iré avanzando con ellos y Ana se quedará con los que todavía no han salido.

Momento de despedida

Cuando vayan acabando, nos quedaremos en el último control y les pediré que sumen sus puntos. Al llegar todos, comentaremos aspectos que hayan surgido durante la actividad.

Narración de lo que pasó

Voy a colocar los aros antes de ir a clase. Como novedad, coloco un aro para marcar la salida (que correspondería al triángulo del mapa). Después sigo con los controles, pero veo que la hierba está muy alta y hay ortigas en algunas partes donde está marcado en el

mapa, así que tengo que colocar el aro un poco más alejado del lugar exacto que he dibujado en los mapas, además, coloco un cono chino con una piedra encima (para que no lo lleve el viento) y que sepan de esta manera desde dónde lanzar y no acumularse en el aro.

Momento de encuentro

Llego a clase. Manuel sigue lesionado y Andrea no ha venido. Recordamos lo que estuvimos haciendo en la clase anterior. Después decimos las cosas buenas del compañero o compañera. Les digo que hoy pondremos en práctica el juego de “frisgolf” en el campo. Mando que cojan un lápiz y nos vamos al patio.

Momento de construcción del aprendizaje

Ya en el patio, les entrego un frisbee a cada uno y dejo que practiquen. Pero antes recordamos la postura del cuerpo para lanzar. Dependiendo de si es un lanzamiento largo o corto. Después nos reunimos y digo las parejas. Les entrego la tabla para que apunten los lanzamientos y se la intercambian con su pareja. Nos vamos al punto de salida y les aviso que los aros los que tenido que desplazar unos metros en los controles 2 y 5, ya que la hierba estaba demasiado alta. También les explico que, como en la anterior clase con las X, en esta he colocado un cono chino al lado del aro para que sepan desde dónde tienen que lanzar. Empieza la primera pareja y sale la segunda cuando los primeros ya están lo suficientemente alejados.

Lanzan bastante bien, aunque hace viento y eso dificulta un poco las cosas. Les hace retroceder. Ana se queda con los que todavía no han salido. Puedo observar que prueban un lanzamiento más bajo, ya que el viento les devuelve el frisbee si lanzan alto. Además, se apoyan unos a otros diciendo a la pareja cómo puede mejorar.

Van llegando al último control y esperamos a que finalicen todos. Después nos vamos al patio.

Momento de despedida

Carla al llegar al aro final está enfadada porque el viento no la dejaba avanzar y se frustró, lo que provocó que dejase de intentarlo. Como ya faltan solo cinco minutos, van diciendo aspectos que han surgido durante la práctica, pero el más nombrado es el viento, que les hacía retroceder. Andrés dice que hay que lanzar bajo, porque si lanzas demasiado alto, el frisbee te lo devuelve el viento. Toca el timbre y nos vamos a su clase.

Análisis y replanteamiento de la intervención

Carla tiene poca tolerancia a la frustración. Sintió impotencia al no poder avanzar con el frisbee. Fue fallo mío, ya que deberíamos haber probado lanzamientos con viento. Para el próximo día lo practicaremos antes que empezar con el recorrido. El lunes no hay clase porque es la fiesta de Villalobón. Lo más probable es que las plantas hayan crecido durante estos días y, por lo tanto, habrá que buscar una alternativa.

ANEXO XIII - SESIÓN 13. “FRISGOLF” EN EL PATIO

La sesión fue efectuada el martes 18 de mayo de 2021 a 5.ª hora.

Plan de la intervención

- Curso: 4.º B
- Duración: 1 hora
- Espacio: patio y campo
- N.º de participantes: 13
- Materiales: 13 frisbees, 5 aros, lápiz, papel, mapas.

Momento de encuentro

Iré a la clase de 4.º B y recordaremos algunos aspectos, como la posición del cuerpo al lanzar, la seguridad, longitud, precisión... Además del tema del viento que tanto les molestó en la anterior sesión.

Momento de construcción del aprendizaje

Después, iremos al patio a hacer tiro libre. Primero descubriremos cuál es la mejor forma de lanzar el frisbee cuando hay viento. Dejaré unos cinco minutos y, posteriormente, les entregaré una tabla vacía para anotar los lanzamientos.

Iremos al punto de salida. El mapa es igual que el de la sesión 8. Empezará una pareja y cuando casi lleguen al primer control, saldrá la segunda. Yo iré avanzando con ellos y Ana se quedará con los que todavía no han salido.

Momento de despedida

Cuando vayan acabando, nos quedaremos en el último control y les pediré que sumen sus puntos. Al llegar todos, comentaremos aspectos que hayan surgido durante la actividad.

Narración de lo que pasó

Voy a colocar los aros por el terreno, pero antes de llegar al segundo control, me percaté de que la hierba está demasiado alta. Me cuesta a mí avanzar como para que vaya mi alumnado por ahí. Además, hoy también hay mucho viento, demasiado. Es muy probable que el frisbee se vuele y se pierda por la vegetación. El lanzamiento bajo tampoco ayudaría mucho, ya que la hierba les llegaría por la cintura. Decido no hacer el recorrido en el exterior del recinto escolar.

Momento de encuentro

Llego a la clase de 4.º B. y nos vamos al patio. Allí, repasamos la seguridad, la posición de los lanzamientos cortos y largos, la precisión...

Momento de construcción del aprendizaje

Les pido que se coloquen en una línea del suelo. Empieza lanzando el primero, que es Samuel. El frisbee se le devuelve el viento. El mismo error lo cometen unos cuantos, menos los últimos que ya han visto que lanzando el frisbee lejos del suelo no funciona.

Así que lo lanzan casi rozando el suelo. El frisbee avanza bastante más que en los tiros anteriores.

Nos reunimos en un círculo y comentamos cómo debemos lanzar el frisbee cuando hay viento en contra. Asier dice que debe ir plano. Sofía afirma que tiene que ir cerca o rozando el suelo, no muy alto porque lo devuelve el viento.

Les pido que se coloquen otra vez en la línea y practican el lanzamiento de esta manera. El resultado es mucho mejor, ya que han conseguido recorrer una distancia mayor que en la vez anterior.

A continuación, nos dirigimos a la verja del patio que da al campo donde realizamos el juego y les pido que observen el estado de la vegetación. Después, les pregunto si es un espacio adecuado para realizar nuestro juego y todos me dicen que no. Le pido a Alejandra que no explique el motivo y nos dice que la hierba está demasiado alta y nos impediría avanzar. Ricardo lo completa diciendo que el frisbee se puede perder fácilmente como le pasó en la anterior sesión. Y, por último, Asier dice que el aro sería muy difícil de ver. Les pregunto dónde podemos jugar y me responden que aquí, en el patio. Después, mando que piensen cuántos aros debería poner y cómo los podemos repartir por todo el patio teniendo en cuenta el obstáculo del viento. Me responden que entre 6 y 9. Finalmente decidimos que sean 8 aros. Sofía propone que en la parte amplia del patio sean tiros largos y en la parte más pequeña que sean cortos, de esta, manera, tenemos oportunidad de probar todo tipo de lanzamientos. Se muestran todos de acuerdo y, a continuación, les digo que tienen 10 minutos para practicar todo tipo de lanzamientos y así lo hacen. Observo que prueban lanzamientos cortos, largos, planos, rozando el suelo... Mientras yo voy colocando aros por el patio.

Cuando acabo, les pido que se reúnan y digo las parejas. Después les entrego las tablas vacías y, al escribir su nombre, se la intercambian con su pareja.

Nos colocamos todos en el primer aro que es el de salida. Recordamos las reglas secundarias:

1. Si el frisbee cae encima del aro y no dentro, decidimos que no vale y que, por lo tanto, cuenta otro punto hasta meterlo.
2. En el frisbee de la salida, se mete el pie adelantado y no el atrasado, ya que, si no, tendríamos ventaja al estar más cerca.
3. Anotamos los lanzamientos fuera del aro para dejar que metan los demás.
4. Contamos los puntos del compañero, no los míos.
5. En los aros siguientes al de salida, lanzamos fuera del aro, concretamente, pisando una X dibujada en el suelo.

Al lado de cada X dibujo una flecha para que sepan en qué dirección se sitúa el aro posterior.

Empieza la primera pareja, cuando casi están llegando al primer aro, sale la segunda y así sucesivamente.

Veo que la mayoría empieza lanzando sin pensar, pero como ven que el frisbee se les retrasa por el viento, ya tiran como hemos practicado antes.

Samuel sigue lanzando muy arriba, así que voy a decirle que recuerde cómo practicamos antes los tiros con viento. Recapacita y empieza a lanzar mejor.

Momento de despedida

He calculado el tiempo bastante bien ya que los últimos llegan justo cuando quedan cinco minutos. A los que iban acabando les pedía que sumasen sus lanzamientos. Me entregan las tablas ya completadas y nos reunimos en círculo. Me despido de ellos ya que es mi última clase con este grupo, el viernes acaban mis prácticas en el colegio. Escucho algunos lamentos y me dan un aplauso. Toca el timbre y nos vamos a su clase.

Análisis y replanteamiento de la intervención

Hoy hacía un viento muy fuerte. Les costó un poco avanzar con el frisbee, pero acabaron asimilando la técnica. Es una pena que no hayamos podido practicarlo en el campo, pero es que también me ha tocado la peor época ya que ha llovido mucho y, como

consecuencia, crecieron bastante las plantas. No conté con eso. No obstante, han aprendido nuevos contenidos de juego bueno y nuevas habilidades de lanzamiento.