



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN PALENCIA

HABILIDADES EN EL JUEGO EN EDUCACIÓN FÍSICA: MEJORA DE LAS HABILIDADES MOTRICES ESPECÍFICAS EN EL JUEGO DE CEMENTERIO

TRABAJO FIN DE GRADO

Tutor: Nicolás Bores Calle

Pérez Zamarriego, Alberto

4º Educación Primaria

Mención Educación Física

Palencia, curso 2021 - 2022

RESUMEN

El presente trabajo persigue la idea de realizar una planificación del proceso de enseñanza – aprendizaje, sobre la mejora de las habilidades motrices específicas en el juego de cementerio, que con su diseño se pueda llevar a cabo en situaciones futuras.

El objetivo final es el de comprender que el trabajo de este tipo de habilidades se consolida como el pilar fundamental para posibilitar una mejora en el desarrollo interno de los juegos, y utilizar estos últimos, como una herramienta educativa, innovadora y cercana al alumnado.

El nivel de las habilidades motrices de cada uno determina su manera de jugar, por lo que es preciso trabajarlas y entrenarlas para obtener un mejor resultado en el juego.

Se presenta una Unidad Didáctica a modo de planificación, diseñando una propuesta que permita a los alumnos mejorar sus habilidades motrices específicas del juego de cementerio, construido por ellos mismos mediante el juego bueno, y así, obtener una mejor forma de jugar.

PALABRAS CLAVE

Educación Física / Habilidades motrices básicas / Habilidades motrices específicas / Cementerio / Juego.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	4
2. OBJETIVOS	4
3. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA	5
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	7
4.1. EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN FÍSICA	7
4.2. DIMENSIONES EN EL JUEGO	10
4.3. EL JUEGO MOTOR REGLADO	12
4.3.1. Los cuatro contenidos inmersos en el juego	12
4.4. HABILIDADES EN EL JUEGO	14
4.4.1. Habilidades motrices básicas	14
4.4.2. Habilidades motrices específicas del juego de cementerio	15
5. PLANIFICACIÓN DE UN PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE: HABILIDADES MOTRICES ESPECÍFICAS EN EL JUEGO DE CEMENTERIO ...	17
5.1. JUSTIFICACIÓN	17
5.2. CONTEXTUALIZACIÓN	19
5.3. OBJETIVOS	2
5.4. CONTENIDOS	20
5.5. TEMPORALIZACIÓN	20
5.6. METODOLOGÍA	21
5.7. PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES	22
5.8. EVALUACIÓN	33
6. CONCLUSIONES	34
7. BIBLIOGRAFÍA	35

1. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo estaba destinado a la intervención como maestro en el Practicum II, cursado en el segundo cuatrimestre de mi 4º curso de la carrera, en el 4º curso de Educación Primaria del Colegio Sagrado Corazón de Venta de Baños, en el año 2020.

Todos sabemos lo que pasó aquel marzo de 2020 cuando estábamos cursando las prácticas de Educación Física; la aparición de la pandemia del Covid-19, lo que forzó a todo el planeta a protegernos en nuestros hogares durante 3 largos meses.

Esto afectó a la realización de este trabajo, lo que me forzó a basarlo en el diseño y planificación de un proceso de enseñanza – aprendizaje, y no a su desarrollo e intervención en el aula.

Para llevar a cabo este trabajo, en primer lugar, hablaré sobre mi justificación a cerca del tema escogido, en este caso las habilidades en el juego a través de la práctica del juego de cementerio; tras esto, plasmaré los objetivos que pretendo conseguir y cumplir durante su desarrollo.

Mi interés por este tema radica en la importancia que tienen las habilidades motrices básicas para un desarrollo pleno de cada persona tanto a nivel físico como a nivel intelectual, además el presente trabajo pretende demostrar cómo la mejora de las habilidades motrices específicas puede ayudar a que nuestros alumnos mejoren su rendimiento y participación en el juego.

El juego está compuesto por una serie de habilidades que sostienen el buen funcionamiento del mismo, por lo tanto, cuánta mayor calidad tengamos en las respuestas motrices, mejores jugadores seremos. Además, obtendremos mejores resultados en cuanto a la participación y la intervención del alumnado durante el propio juego.

Para concluir, se expondrá la planificación de la Unidad Didáctica que he diseñado en relación al tema escogido, la cuál está pensada para la mejora de las habilidades motrices específicas llevadas a la práctica en el juego de cementerio.

2. OBJETIVOS

- Aprender a planificar y diseñar una unidad didáctica como futuro maestro de Educación Física.
- Desarrollar un conocimiento acerca de las distintas habilidades motrices, centrándome en las habilidades motrices específicas.
- Planificar la mejora de las habilidades físicas específicas en el juego de cementerio.
- Crear actividades que potencien el máximo nivel de habilidades de cada alumno, trabajando en base al nivel de cada uno de ellos.
- Ser capaz de crear momentos de incertidumbre y conflicto en el juego, para la construcción de un juego mediante el juego bueno.
- Conocer diferentes autores cuyas investigaciones se encuentren basadas en torno al tema de las habilidades motrices en el juego.

3. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA

Una de las investigaciones en la importancia del juego entre los escolares dentro del aula, sostiene que el juego está reflejado en el niño, como una actitud frente a la realidad, como espontaneidad actuando y relacionándose con sus iguales y con el medio (Vygotsky, 1930). Es por ello, que estas sensaciones encontradas a través del juego, lo podemos hallar también en el área de la Educación Física.

Siempre me he sentido atraído por jugar, desde edades muy tempranas he sentido la necesidad de jugar e interactuar con mis compañeros de clase y amigos, y es que el juego es una de las herramientas educativas más poderosas, ya que permite al niño ser el protagonista de su aprendizaje, y sobre todo, aprender de diferente manera, investigando con su propio cuerpo y el de los demás, interactuando con el espacio que le rodea, estando en continuo movimiento, etc.

Elegí esta carrera por el gran afán por la Educación Física desde mi etapa escolar, ya que no he sido un alumno ejemplar, ni tampoco el que mejores resultados académicos obtenía, pero sí he sido un alumno que ha disfrutado aprendiendo, y eso lo he conseguido mayoritariamente en las horas de Educación Física, desprendiendo emoción por ver lo que íbamos a aprender ese día, por superar los retos que se nos proponían, por competir, por jugar, y sobre todo, por el simple hecho de levantarme de mi silla y aprender de diferente manera.

Esto no sólo ha sido así en mi etapa de Educación Primaria, sino que siguió ocurriendo en la E.S.O y en el primer año de Bachillerato. Cuando entré a la universidad pensé que las asignaturas que teníamos no tenían sentido en la práctica, pensé que era simplemente estudiar para obtener un título que te permita trabajar en un futuro, pero esa visión sobre la carrera cambió cuando comenzaron las asignaturas de la mención, como Juegos y Deporte, Expresión y Comunicación Corporal, Educación Física Escolar...

En este tramo de la carrera fue donde comencé a disfrutar, y sobre todo, donde comencé a motivarme de cara al futuro como maestro. Estas asignaturas me permitieron sentirme como un niño, aprendiendo y disfrutando en cada sesión, participando y jugando.

Para construir la relación entre el desarrollo de las habilidades motrices y la mejora del juego en cuestión, este último visto como recurso educativo, recurro a lo citado por García Monge (2004) a cerca de los cuatro temas relacionados entre sí, que este autor afirma como fundamentales para la adquisición de ciertos conocimientos en el área de la Educación Física Escolar referentes al juego, los cuales son:

- Juego bueno
- Cultura lúdica
- Estrategias
- Habilidades

García Monge (2004), refleja que, todo juego lleva implícitas una serie de habilidades que nos permiten ser mejores o peores jugadores. El alumnado tiene que saber en qué nivel se encuentran sus habilidades motrices y por lo tanto mejorar acorde a ellas, de modo que, mediante la práctica en un juego determinado, con el tiempo llegarán a ser mejores jugadores.

Es por ello que las habilidades tienen una importancia enorme en cualquier situación de juego, ya sea en el contexto educativo o fuera de él. Esta es otra razón por la que realizar un trabajo de fin de grado sobre este tema me parece realizar un trabajo importante y valioso para mi formación como docente.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Partimos de la idea que el juego se apoya en una serie de habilidades, que provoca que todos los juegos puedan variar en cuanto a la exigencia y el trabajo de los mismos, por lo tanto, vamos a analizar el juego desde un enfoque lúdico marcado por las acciones que realizan cada uno de los participantes.

Debemos tener que en cuenta que cada persona tiene una serie de conocimientos y habilidades que condicionarán el desenlace del juego, por esto, tenemos que partir de la idea de que no todo el alumnado progresa con la misma facilidad, sino que cada uno es diferente y nosotros como futuros docentes tenemos que facilitar los aprendizajes a todos pero, sobre todo debemos identificar el juego como una fuente de disfrute personal.

4.1. EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN FÍSICA

Para tratar este tema sobre la educación física, me baso en el autor García Monge (2004).

El juego tiene un fin en sí mismo y nosotros no debemos usarlo como un medio para trabajar aspectos motrices o sociales, que puedan condicionar al desenlace del mismo, de manera que dejaremos claro que esta propuesta didáctica no pretende utilizar el juego como un medio para mejorar las habilidades motrices específicas, sino que éstas serán practicadas con el fin de mejorar el aspecto lúdico del juego.

Consideramos muy importante que el alumnado participe de su propio proceso de enseñanza, de forma que tengamos que adoptar una metodología que ayude a nuestro alumnado a darse cuenta de cuáles son sus posibilidades y cuáles sus limitaciones, así como de la importancia que tiene la mejora de las habilidades motrices específicas a la hora de cambiar el desenlace de un juego.

Es importante tratar la temática del por qué del juego como herramienta didáctica en edades tempranas debido a que en el aula de educación física será un recurso ampliamente utilizado por el profesor de dicha asignatura.

Además de ello en el caso que nos compete es relevante el relacionar el juego en la educación física ya que este trabajo de fin de grado trata de cómo mejorar las habilidades que subyacen de cierto juego.

Si nos basamos en lo que dice Torres, C., & Torres, M. (2007), la utilización del juego en el aula de primaria es un recurso trascendental y primario a utilizar debido a que mediante dicha herramienta se pueden enseñar conocimientos tanto de manera directa como indirecta a los alumnos.

Para ello tenemos que tener clara una premisa; el profesor debe tener un dominio absoluto de la temática que se esté tocando y del propósito con el que se esté realizando el juego, el cual siempre tendrá que ser educativo y no el juego por el juego.

Además de ello, como dice Mora, C et al. (2016), el juego es una herramienta didáctica esencial en el aula de educación primaria debido a que mediante su utilización los alumnos desarrollan capacidades sociales, motoras, cognitivas, y por tanto estaremos propiciando que el aprendizaje que tengan los alumnos mediante el juego sea más global y menos compartimentado.

Los niños se adentran en gran medida en el juego y, por consiguiente, en lo que ocurre dentro de él, es decir, se olvidan de la percepción exterior poniendo énfasis en la acción dentro del propio juego. Apartan lo que no consideran importante en ese momento dado para así, prestar su atención en el juego, el cual se convierte en el centro de atención de la realidad inmediata del niño.

Por ello, desde el área que nos concierne, la Educación Física, debemos hacer énfasis en que estos episodios, en los cuales el alumno se implica en la medida de sus posibilidades en el juego. Esta implicación personal nos hace ver el gran interés que muestra el alumno por lo que hace en ese momento. Esta actitud o estado de ánimo que el alumno expresa se denomina “yo del juego”, lo cual implica tener, a través de la percepción, la sensación de ser otra persona completamente diferente (Rüssell, 1970).

Por último es interesante el uso del juego en educación física puesto que es una actividad que realizan con una alta frecuencia fuera del aula.

Una de las tareas con mayor carga horaria en los alumnos de esta edad es el juego y dado que es algo que ellos no lo relacionan directamente con una tarea lectiva sino con momentos catárticos/hedonistas, los alumnos, con alta probabilidad, van a tener una motivación intrínseca superior que en otras tareas más monótonas y menos cotidianas para ellos. (Navarro Gumán, J. I., & Martín Bravo, C. (2017).

Además de lo anterior el juego es interesante dado que mediante él se pasa de unas capacidades incipientes e inmaduras hacia otras más maduras y afianzadas.

Evidentemente, tratándose de juego, la mayor fuente de riqueza de aprendizaje para los alumnos es jugar en grupo.

4.2. DIMENSIONES EN EL JUEGO

Los juegos motores reglados están formados por tres dimensiones que nos ayudan a la hora de comprender y analizar dichos juegos, así como las respuestas que subyacen de los alumnos del juego.

Entonces, teniendo en cuenta lo que dice García (1994) el trabajo con dichas dimensiones surge de una necesidad de nuestro ámbito profesional y de la forma de entender la educación física escolar según el grupo de tratamiento pedagógico de lo corporal. La división de las dimensiones implicadas en las situaciones lúdico-educativas son las siguientes:

DIMENSIÓN ESTRUCTURAL

Se podría definir por el conjunto de normas y rituales que enmarcan la situación de juego, permitiendo que un grupo de personas puedan desarrollar sus acciones dentro de un marco de intenciones definido y compartido. Además, suele ser la dimensión más estudiada debido a estar compuesta por elementos definidos, manejables y abarcables.

Conforme a Parlebas (1981) la clasificación de las situaciones motrices las podemos dividir en tres parámetros que son determinados por la incertidumbre, de los cuales resulta una clasificación de las acciones motrices:

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

De estos tres criterios salen luego 8 categorías según la presencia o ausencia de incertidumbre en uno o varios de los elementos anteriormente citados. Un ejemplo de ello sería el baloncesto, balonmano o el fútbol, donde la incertidumbre viene del compañero y el adversario mientras que el medio está estable.

De este modo mediante la praxología creada por Parlebas y posteriormente en España con Hernandez Moreno (1994) podemos conocer los posibles roles de los participantes durante el juego y ver qué normas podrían variarse para adaptar el juego a los participantes y así favorecer que los alumnos estén en la zona de desarrollo próximo.

DIMENSIÓN CULTURAL

No se puede entender un juego sin un contexto que le de sentido y ayude a normalizar los esquemas simbólicos del mismo. De esta manera, “las actividades motrices reflejan los valores básicos de la sociedad que los acoge y actúan como ritos culturales o transmisores culturales” (Blanchard y Cheska, 1986, p.37).

Basándonos en lo que dice Garcia y Rodríguez (2007) las relaciones entre el juego y la cultura se establecerían entorno a tres ideas básicas:

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

De esta manera los juegos se adaptan al contexto en el que se desarrolla y si no conocemos dicho contexto posiblemente pierda parte de su significado o de sentido.

- Las estructuras de juego suponen unos textos que implican una simbología.

Los textos anteriormente citados serán transmitidos a lo largo de los años afianzando así ciertos valores culturales.

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

Como hemos visto en anteriores puntos, del juego subyacen aprendizajes de socialización y de valores positivos. Por ello mismo debemos ser meticulosos en la selección de los juegos que escogemos para educación física y por tanto ser conscientes de lo que usamos.

DIMENSIÓN PERSONAL

Dentro de cada juego cada alumno está sintiendo algo personal e intransferible y la cantidad de vivencias que subyacen del juego son tantas como jugadores haya. El profesor de educación física debe ser capaz de hacer que la dimensión personal de cada alumno sea la óptima para que el aprendizaje sea algo que haya dentro del juego. García y Rodríguez (2007)

4.3. EL JUEGO MOTOR REGLADO.

Basándonos en lo que dice Navarro, V. (2011), cualquier juego puede ser mejorado, pero para ello hay que saber que las situaciones motrices engloban un conjunto de momentos con estructuras definidas y próximas reunidas según sus lógicas comunes.

Además en educación física los juegos motores reglados son usados para trabajar diferentes contenidos del currículo oficial pero siguiendo el hilo de Navarro, modificando los juegos se puede aprovechar el máximo potencial del juego como elemento educativo.

Navarro (2011) sostiene lo siguiente:

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

Continuando con Navarro, V (2011) existen reglas en los juegos conocidas por todos pero otras que aparecen cuando se ejecutan los mismos, que subyacen de la práctica. Detrás de una regla siempre se esconde uno o más valores, es lo que se llama espíritu de la regla. Esto nos facilita en la intervención pedagógica del juego ya que haremos que los alumnos se den cuenta de cuáles son los valores correctos y cómo gestionar todo ello para llegar a un punto en el que el juego sea óptimo a nivel educativo.

4.3.1. Los cuatro contenidos inmersos en el juego

García (2004) afirma como fundamentales para la adquisición de ciertos conocimientos en el área de la Educación Física Escolar referentes al juego, los siguientes contenidos:

- **JUEGO BUENO**: Juego que se construye a través de un pacto de las normas entre los participantes y el maestro, cuya finalidad es adaptarse a las características de todos los jugadores, cuyas propuestas y necesidades permitan una correcta progresión libre de conflictos y riesgos.
- **CULTURA LÚDICA**: El paso del tiempo ha transformado el juego otorgándole una gran riqueza cultural, de la cual, el docente tiene la posibilidad de transmitir esa información a sus alumnos, logrando así un aprendizaje a través de distintos aspectos.
- **ESTRATEGIAS**: Cada persona emplea habilidades para resolver situaciones puntuales en el juego, sea cual sea. Es por ello, que el docente debe fomentar que los alumnos generen capacidades motrices, ya sean individuales o en grupo, con las que lleguen a conseguir el objetivo resolviendo estos impedimentos lo mas rápido posible.
- **HABILIDADES**: No existe la idea de juego sin que se trabajen las habilidades que este implica consigo. El alumno, debe ser consciente de sus capacidades en pos de superarse a sí mismo a través de la practica, ello, orientado a mejorar y desenvolverse mejor en el juego en cuestión.

Todos estos contenidos están presentes en cada juego, interrelacionados entre sí, apareciendo cada uno de ellos de manera específica en distintas situaciones o situaciones en los que varios de ellos se dan de manera simultánea.

En este caso nos centramos en el contenido de las habilidades, más en concreto en las habilidades motrices específicas que aparecen en el juego del balón prisionero.

Para que se realice una buena práctica del juego mediante el uso correcto de las habilidades, es necesario que los participantes mejoren a través de la experiencia y el disfrute en el desarrollo del juego.

Trabajar mediante las habilidades motrices básicas no quiere decir que el alumnado deba adquirir dichas habilidades de manera independiente para adquirir el máximo nivel técnico como si un entrenamiento de fútbol se tratara. Lo que se pretende conseguir es que los alumnos experimenten un desarrollo positivo y específico de las acciones del juego, promoviendo que los alumnos, por sí mismos, construyan su propio aprendizaje superando su propio nivel de habilidad motriz previo a la práctica, consiguiendo crear situaciones de juego con un mayor grado de riqueza motriz y cognitiva

4.4. HABILIDADES MOTRICES EN EL JUEGO

Castañer y Camerino (2006) afirman que la habilidad motriz se trata del dominio que tiene cualquier persona para ejercer sobre su propio cuerpo, siendo esto algo en lo que intervienen todos los sistemas de nuestro cuerpo.

Según Batalla (2000), una persona hábil es aquella que aprende la tarea propuesta, realizándola con eficacia y acierto, tratando de llegar al objetivo propuesto de forma que se produzca el mínimo gasto de energía y de tiempo posible.

También Batalla (2000) define la habilidad motriz como “una situación concreta que requiere para su solución una respuesta específica y en caso de la actividad motriz, voluntaria”

Existen diferentes tipos de habilidades motrices, y es importante saber diferenciarlas para poder realizar una buena propuesta en base a este trabajo.

4.4.1. Las habilidades motrices básicas

Investigando sobre el tema de las habilidades motrices, podemos encontrar diversas definiciones de varios autores expertos en este ámbito.

Creo que la definición que mejor resume las característica principal de este tipo de habilidades, es la que nos presentan Trigueros y Rivera (1991) que definen las habilidades motrices básicas como “pautas motrices o movimientos fundamentales, que no tienen en cuenta la precisión ni la eficiencia”.

Batalla (2000) realiza una clasificación de las habilidades motrices básicas y señala las siguientes:

- **Desplazamientos**: Se trata de movernos de un sitio a otro y distinguimos los desplazamientos habituales y los desplazamientos no habituales.
- **Salto**: Se refiere a la acción de levantar los pies del suelo gracias a la ayuda de nuestro tren inferior.
- **Giros**: Son movimientos de rotación de todo nuestro cuerpo alrededor de cualquiera de sus ejes, bien sea el longitudinal, el transversal o el anteroposterior.
- **Manejo y control de objetos**: Dentro de estas nos encontramos con un gran número de acciones posibles, por lo que vamos a distinguir aquellas habilidades que se ejecutan con las manos, con la cabeza, con los pies o mediante el uso de algún objeto.

4.4.2. Habilidades motrices específicas

Sánchez Bañuelos, (en Díaz Lucea 1999) y se refiere a habilidad motriz específica como “toda actividad de índole físico en torno a la consecución de un objetivo concreto enmarcado por unos condicionamientos previos y bien definidos en su realización”.

La habilidad motriz específica es el resultado de convertir, a través del aprendizaje, una habilidad general, es decir, menos especializada, en una habilidad más compleja y propia de un entorno concreto.

Se podría decir que las habilidades motrices específicas están muy relacionadas con el deporte, las técnicas de expresión (danza, baile), el mundo laboral, etc.

De acuerdo con Sanchez Bañuelos (2003, p.143) a continuación se muestra un cuadro en el que se encuentran las principales características que delimitan las habilidades motrices básicas y las específicas:

HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS	HABILIDADES MOTRICES ESPECÍFICAS
-Generales y polivalentes. -Su desarrollo tiene lugar entre los seis y ocho años. -Desarrollan principalmente conductas adaptativas. -Menor exigencia de cualidades físicas.	-Concretas y monovalentes. -Su aprendizaje tiene lugar a partir de los diez años. -Desarrollan conductas resolutivas en relación con un propósito a alcanzar. -Mayor exigencia de cualidades físicas.

-Basadas en el principio de transferencia desde los movimientos tempranos o fundamentales.	-Basadas en el principio de transferencia desde las habilidades básicas
--	---

Teniendo en cuenta las habilidades motrices que aparecerán en la realización de la siguiente Unidad Didáctica, nos enfocaremos en la potenciación y mejora de dichas habilidades que se realizarán en las distintas actividades propuestas:

Sanchez (1992) identifica lanzamientos y recepciones como:

- **LANZAMIENTOS**: El objetivo a lograr a través de esta acción motriz, es el concepto de hacer llegar un objeto a un espacio deseado sin tener que desplazarnos para llevarlo a dicho lugar. Es decir, se habla del concepto de “llegar sin ir” (Fernández et al, 2007).

La velocidad, la distancia y la precisión del propio lanzamiento son los aspectos que mas se han de tener en cuenta en este tipo de habilidad motriz, que junto a ellos, también intervienen la coordinación dinámico-general, la fuerza, la flexibilidad y el equilibrio del participante de la acción, estas últimas, comunes al resto de habilidades específicas a tratar.

- **RECEPCIONES**: Acciones en las que se recoge un objeto de manera estático o dinámica a través de la existencia de un lanzador, quien desplaza el objeto para ser recogido.

Cuando se recibe un objeto, intervienen aspectos perceptivo-motrices estructurados en tres fases bien diferenciadas, las cuales son: el contacto con el propio objeto; la amortiguación tras la recepción y la preparación del receptor tras la amortiguación con el objeto.

- **FINTAS**: Martínez de Haro (2004) en su texto “Libro de texto del alumno: Educación Física” expone que:

Son movimientos que efectuamos para engañar al rival y desviar su trayectoria de la nuestra para lograr el objetivo. En el movimiento de finta, coexisten dos acciones: una de simulación y otra que realmente efectuamos. La finta puede hacerse con o sin objeto.

- **AMAGOS**: Antes de efectuar el lanzamiento, el jugador, al igual que en el termino de finta, puede engañar al rival simulando un lanzamiento que no realizará. Bien para prevenir un posible bloqueo o intercepción del móvil, o para efectuar un desequilibrio sobre el rival que permita realizar el lanzamiento sin obstáculos
- **ESQUIVAS**: consiste en la capacidad de un individuo a la hora de evitar ser golpeado o alcanzado por un objeto, generalmente proveniente de un lanzamiento.

5. PLANIFICACIÓN DE UN PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE: HABILIDADES MOTRICES ESPECÍFICAS EN EL JUEGO DE CEMENTERIO

5.1. JUSTIFICACIÓN

En la planificación de la Unidad Didáctica que se plantea en este trabajo se trabajará en base al eje central de la unidad: cómo trabajar y entrenar unas determinadas habilidades motrices específicas para conseguir una mejora en el juego. De esta manera, se ha elegido un determinado juego, en este caso el **Cementerio**, para trabajar aquellos aspectos esenciales para el cuarto curso (4º) de Educación Primaria.

El juego aporta infinidad de acciones de aprendizaje combinadas con un sentido lúdico que enriquece aún más la manera de aprender, pero también pueden aparecer acciones más complejas en las que pueden darse discusiones o enfrentamientos, debido a la competitividad que requiere un juego.

Es por ello que a lo largo de toda la unidad aparecerán de manera transversal valores como el juego limpio, la deportividad, la empatía, el compañerismo, etc. Es preciso adoptar estos valores como normas o contenidos transversales dentro del juego, ya que el

valor competitivo va aumentando de manera elevada en estas edades, lo que hace esencial la enseñanza de determinados valores.

Analizando el juego de Cementerio desde un punto de vista técnico, vemos que nos permite mejorar gran cantidad de habilidades básicas y específicas, las cuales son necesarias para el desarrollo del juego. Como ya se ha mencionado, el Cementerio consta de multitud de habilidades motrices que aparecen durante su puesta en práctica. Por ello, debemos tener en cuenta que no todos los alumnos estarán al mismo nivel en cuanto a habilidades se refiere, por lo tanto, debemos tener en cuenta las posibilidades de cada participante y adecuar los objetivos que pretendemos conseguir a las competencias de cada individuo.

El juego de Cementerio engloba la idea de juego bueno, por ello esta unidad comenzará con la construcción de dicho juego mediante el juego bueno, ya que, como la mayoría de los juegos, no existe una figura mediadora, y de esta forma, mediante el juego bueno, la clase en conjunto, con el profesor como guía, es la encargada de ir moldeando ese determinado juego a las características y necesidades de la misma.

Esto sumado a un trabajo de las habilidades específicas del Cementerio, conlleva a una mejora del juego y de la actuación de todos sus participantes, es decir, practicamos para jugar mejor, no para ser mejores jugadores.

Estos aspectos técnicos son los que el maestro debe enseñar, pero a raíz de ellos aparece una de mis motivaciones como docente; la capacidad que tenemos como maestros para hacer ver a los alumnos cuáles son sus capacidades motrices, y que a su vez comprendan y experimenten como, poco a poco, van mejorando y alcanzando su máximo nivel.

Este último párrafo resume a la perfección una de las claves de la Educación Física, y de la Educación en general: La importancia de la enseñanza individualizada, adaptando el proceso enseñanza – aprendizaje a los ritmos / capacidades / habilidades / recursos de cada niño y de cada niña.

Para la elaboración de este trabajo, más que buscar información me he basado en lo aprendido en la asignatura de juegos y deporte, impartida en el 3º curso de esta carrera, también la poca experiencia en prácticas, y otras asignaturas de la mención de Educación Física.

Pero sobre todo en la asignatura de juegos y deporte, ya que en ella hemos aprendido específicamente a trabajar las habilidades motrices y de esta forma poder adecuar el proceso enseñanza – aprendizaje de manera más individualizada, cómo cuando los alumnos éramos nosotros en la universidad.

5.2. CONTEXTUALIZACIÓN

El lugar de realización del periodo del Prácticum II, fue el Colegio Sagrado Corazón, del municipio de Venta de Baños, situado a 10 km de la ciudad de Palencia.

La puesta en práctica se iba a llevar a cabo en el segundo internivel de primaria, y más concretamente, en el 4º curso del mismo. Mi realización del Prácticum II fue en 2020, y se vió afectada por la pandemia de la COVID-19, por lo que esta Unidad Didáctica será diseño y planificación, no intervención.

En el aula, contaba con un total de 20 alumnos, 17 de ellos eran niñas, de los cuales ninguno de ellos contaba con capacidades diversas, ni motoras ni cognitivas.

En cuanto al contexto espacial, todas las sesiones se llevarán a cabo, en principio, en el patio, ya que cuenta con un espacio amplio para la realización del juego de cementerio, al aire libre, y sin objetos que puedan estorbar o poner en peligro la integridad física de los alumnos (columnas, radiadores, bancos...) Si el clima no permitiese la realización de las actividades en un entorno al aire libre se realizarían dentro del gimnasio, lo que conllevaría una adaptación de los espacios, en cuanto al tema de seguridad.

En cuanto al contexto material disponemos de un gran patio y un amplio gimnasio, en el que se encuentra un amplio espacio dedicado a las espalderas (al fondo) y bancos en los laterales.

Al lado del gimnasio está la sala de material donde hay una gran variedad materiales, como aros, cuerdas, conos y uno de los materiales principales en el juego de cementerio; pelotas de diferentes tamaños, materiales y formas.

5.3. OBJETIVOS

Los objetivos generales están directamente relacionados a la consecución de los objetivos específicos, que aparecen en cada una de las sesiones de la UD.

- Recordar los elementos principales para que se pueda desarrollar el juego bueno.
- Descubrir las habilidades físicas implicadas en el juego de cimiterio.
- Identificar las habilidades físicas específicas en el juego de cimiterio.
- Practicar la mejora de habilidades específicas a través de las tareas propuestas.
- Experimentar diferentes tipos de lanzamientos, recepciones, fintas y giros.
- Reconocer las capacidades motrices propias y la de los compañeros, respetando ambas.
- Desarrollar y perfeccionar habilidades y destrezas motrices específicas mediante los diferentes tipos de coordinación (óculo-pédica, óculo-manual, dinámica general...)
- Fomentar la participación y cooperación de todos y cada uno de los integrantes.

5.4. CONTENIDOS

- Habilidades motrices específicas
- Lanzamientos y recepciones

- Fintas y esquivas
- Juego bueno
- Reglas y normas que eviten conflictos
- Juegos de cooperación y de cooperación - oposición
- Respeto y aceptación de los diferentes niveles de habilidad, tanto propios como de los compañeros.

5.5. TEMPORALIZACIÓN

- **SESIÓN 1:** *Construcción del juego de cementerio.*
- **SESIÓN 2:** *Adaptaciones y mejoras en la construcción del juego de cementerio.*
- **SESIÓN 3:** *Mejoramos nuestra técnica de lanzamiento y recepciones.*
- **SESIÓN 4:** *Aprendemos a realizar esquivas ante el lanzamiento de un objeto.*
- **SESIÓN 5:** *Perfeccionamos las habilidades motrices específicas del juego del cementerio.*

5.6. METODOLOGÍA

Para la planificación de la Unidad Didáctica presente en este trabajo me basaré en el modelo didáctico establecido por Vaca Escribano (2008), en el que se divide la intervención en tres fases:

MOMENTO DE ENCUENTRO

Es la una especie de bienvenida a la sesión, en el cuál los alumnos llegan al espacio donde se va a desarrollar la acción. Es un momento para aclimatarse a lo que se va a realizar minutos después. En este momento, el docente adopta un papel principal, ya que se encargará de explicar el procedimiento de lo que se va a realizar. De esta manera, los alumnos tendrán claro el qué y el cómo realizar las actividades que se presentan para conseguir fluidez en los ritmos de la sesión. Es un momento muy útil para recordar conceptos de sesiones pasadas.

MOMENTO DE CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE

Es el momento de desarrollar lo que se ha introducido en la anterior fase de la unidad, más centrada en la planificación. En este caso, la fase de construcción del aprendizaje se centra en el procedimiento, en el que los alumnos son los protagonistas de la acción, manipulando los diferentes materiales y objetos, y trabajando las diferentes habilidades motrices que se trabajan en la actividad o juego que se propone. Es el momento más enriquecedor del proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que experimentan y viven en primera persona lo aprendido en la teoría. Es la fase más activa de la sesión, pero también se puede complementar con pequeñas paradas, ya sea para modificar, en consenso, algo de la actividad, o para que el profesor realice una pequeña explicación sobre la acción en el juego. Es algo parecido a los “tiempos muertos” en el baloncesto.

MOMENTO DE DESPEDIDA

Esta fase marca la finalización de la sesión. Se realiza un momento de diálogo y reflexión entre todos los compañeros y el profesor, donde se comentan los conceptos principales de la sesión, se relacionan los contenidos de la teoría con la práctica, se muestran inconvenientes que hayan podido ocurrir y su correspondiente propuesta de mejora, se exponen dudas y se comentan situaciones que hayan llamado la atención y sean susceptibles de aprendizaje.

5.7. PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES

Título de la sesión: <i>Construcción del juego de cementerio.</i>		
Curso: 4º EP	N.º de alumnos/as: 20 alumnos	N.º de sesión: Sesión 1
Objetivos de la sesión:		
<ul style="list-style-type: none"> • Introducir la práctica del juego de cementerio. • Aprender a construir un juego mediante el juego bueno. • Avanzar en el juego partiendo de la regla primaria de dicho juego. • Introducir el trabajo de las habilidades motrices específicas del juego de cementerio. 		
Contenidos conceptuales:	Contenidos procedimentales:	Contenidos actitudinales:
- El juego bueno como método hacia un mejor juego.	<ul style="list-style-type: none"> - Pasos a seguir para elaborar un juego eficaz y educativo. - Toma de contacto con los diferentes materiales y espacios. - Introducir el debate en la clase y contenidos de otras áreas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Respeto y aceptación de las capacidades y limitaciones propias y de los demás. - Participación e interés a la hora de implicarse en la creación del juego.
Previsiones para la regulación de la sesión:		
<ul style="list-style-type: none"> • Asegurarse de que aparecen los contenidos a trabajar en la pizarra, antes del inicio de la sesión. • Comprobar que el espacio está adecuado a la acción que se va a realizar. • Tener preparado todo el material y recursos necesarios para la realización de las actividades. 		

Recursos materiales e instalaciones:	
Diferentes tipos de pelotas (tamaño, forma, material). Patio.	
<u>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD</u>	<u>ESQUEMA DE LA ACTIVIDAD</u>
<p>Momento de encuentro.</p> <p>Introduciremos el tema del juego bueno, dónde podremos observar los conocimientos previos que tienen los alumnos, para lograr un aprendizaje significativo, relacionando así esos conocimientos previos con los nuevos conocimientos que aprenderán en esta unidad.</p> <p>Es importantísimo no mencionar que el juego a realizar es el de cementerio, de esta manera los alumnos tienen la oportunidad de guiar y construir el juego poco a poco, hasta llegar a la idea de juego que pretendemos; el juego de cementerio.</p> <p>A partir de aquí comienza el juego, mencionando la regla primaria del mismo: <i>dar y evitar ser dado con un objeto</i>.</p> <p>Realizamos un calentamiento y el profesor delimita el espacio de juego (puede variar más adelante)</p>	<p>10 minutos.</p> <p>Grupal</p>
<p>Momento de construcción del aprendizaje.</p> <p>Comenzamos jugando libremente, durante 10 minutos, donde habrá más de una pelota distribuida por el espacio (diferentes tamaños, formas...).</p> <p>Se realizarán paradas a lo largo del juego para debatir sobre las normas del juego: se delimita el campo o no, más de una pelota, las propiedades de la pelota en cuanto a seguridad a la hora de ser golpeado por ella, elementos del lugar que puedan poner en peligro la integridad física de los alumnos, etc.</p> <p>Todo ello irá formando el propio juego, construyéndolo los propios alumnos, marcando los pilares del juego de cementerio. El profesor adopta una actitud de guía, no de árbitro.</p>	<p>40 minutos.</p> <p>Por equipos</p>
<p>Momento de despedida.</p> <p>Al terminar de jugar nos reunimos para comentar lo ocurrido en el juego, apuntando las normas que se han creado en la pizarra, argumentando las razones por las que se han propuesto y, en caso de que fuese necesario, cambiarlas o modificarlas. Algunas normas pueden requerir de un proceso de reflexión de cara a la siguiente sesión.</p>	<p>5 minutos.</p> <p>Grupal</p>

Título de la sesión: *Adaptaciones y mejoras en el juego de cementerio.*

Curso: 4º EP

N.º de alumnos/as: 20 alumnos

N.º de sesión: Sesión 2

Objetivos de la sesión:

- Ser capaz de reflexionar y mejorar diferentes normas establecidas en la sesión anterior.
- Construir el juego de cementerio mediante juego bueno.
- Avanzar en la realización y entrenamiento de habilidades motrices específicas de esta unidad.
- Observar los cambios en el juego (material, seguridad, dimensiones, equipos...)

Contenidos conceptuales:

- El juego bueno como método hacia un mejor juego.

Contenidos procedimentales:

- Pasos a seguir para elaborar un juego eficaz y educativo.
- Toma de contacto con los diferentes materiales y espacios
- Introducir el debate en la clase y contenidos de otras áreas.

Contenidos actitudinales:

- Respeto y aceptación de las capacidades y limitaciones propias y de los demás.
- Participación e interés a la hora de implicarse en la creación del juego.

Previsiones para la regulación de la sesión:

- Asegurarse de que aparecen los contenidos a trabajar en la pizarra, antes del inicio de la sesión.
- Se recordarán los aspectos más importantes de la sesión anterior.
- Comprobar que el espacio está adecuado a la acción que se va a realizar.
- Tener preparado todo el material y recursos necesarios para la realización de las actividades.

Recursos materiales e instalaciones:

Diferentes tipos de pelotas (tamaño, forma, material). Patio.

<u>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD</u>	<u>ESQUEMA DE LA ACTIVIDAD</u>
<p>Momento de encuentro.</p> <p>Se recordará lo trabajado en la sesión anterior para introducir los avances que se van a realizar en esta. Se pondrán en la pizarra las normas creadas en consenso de la anterior sesión de cara a continuar con la construcción del juego.</p> <p>Se realizará un calentamiento enfocado a las partes del cuerpo que trabajan las habilidades motrices específicas del juego de cementerio para evitar lesiones.</p>	<p>10 minutos.</p> <p>Grupal</p>
<p>Momento de construcción del aprendizaje.</p> <p>La estructura de esta sesión será la misma que en la anterior sesión, en la que los alumnos jugarán libremente, dónde aparecerán situaciones de conflicto y de debate (el tipo de pelota adecuado para jugar, las delimitaciones del campo, los equipos, los tipos de lanzamiento, las vidas en caso de atrapar la pelota ante un lanzamiento contrario...) en cuanto a la normativa, y se realizarán paradas estratégicas para continuar con la construcción de los pilares del juego en cuestión. Es importante el tema de seguridad en el juego.</p> <p>Se introducirán las habilidades motrices específicas en cuanto a la técnica, de manera que en la siguiente sesión los alumnos ya conocen lo que van a realizar.</p>	<p>40 minutos.</p> <p>Grupal.</p>
<p>Momento de despedida.</p> <p>En esta última fase, realizaremos una reunión en el medio del gimnasio, donde reflexionaremos sobre lo acontecido a lo largo de la sesión, las normas que se han establecido finalmente, la comparación entre el juego tradicional del cementerio y el juego bueno creado por el grupo...</p>	<p>5 minutos.</p> <p>Grupal</p>

Título de la sesión: <i>Mejoramos nuestra técnica de lanzamiento y recepciones.</i>		
Curso: 4º EP	N.º de alumnos/as: 20 alumnos	N.º de sesión: Sesión 3
Objetivos de la sesión:		
<ul style="list-style-type: none"> • Aprender la técnica correcta para lanzar y recepcionar una pelota. • Mejorar el lanzamiento mediante diferentes tipos de lanzamientos a realizar. • Mejorar la manera de jugar a través del entrenamiento de las habilidades motrices específicas del juego de cementerio. • Adoptar un papel activo en el juego y motivarse para conseguir el mejor nivel. 		
Contenidos conceptuales:	Contenidos procedimentales:	Contenidos actitudinales:
<ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento sobre el lanzamiento y recepción: colocación del cuerpo, periodo de carrera, extensión del brazo. - La técnica como medio para mejorar los juegos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lanzamiento con precisión y colocación del cuerpo. - Recepción de diferentes lanzamientos recurriendo a la amortiguación. - Pase del balón como fusión del lanzamiento y la recepción. 	<ul style="list-style-type: none"> - Respeto y aceptación de las capacidades y limitaciones propias y de los demás. - Participación e interés a la hora de implicarse en la creación del juego y mejora de las habilidades.
Previsiones para la regulación de la sesión:		
<ul style="list-style-type: none"> • Asegurarse de que aparecen los contenidos a trabajar en la pizarra, antes del inicio de la sesión. • Se recordarán los aspectos más importantes de la sesión anterior. • Comprobar que el espacio está adecuado a la acción que se va a realizar. • Tener preparado todo el material y recursos necesarios para la realización de las actividades. • Planificar el tiempo de las actividades para lograr fluidez en la sesión. 		
Recursos materiales e instalaciones:		

Diferentes tipos de pelotas (tamaño, forma, material), cuerdas, aros, conos, bolos. Gimnasio.	
<u>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD</u>	<u>ESQUEMA DE LA ACTIVIDAD</u>
<p>Momento de encuentro.</p> <p>Introduciremos las habilidades de lanzamientos y recepciones, es decir, una breve explicación sobre ellas, y unos criterios de realización en base a la técnica correcta; por ejemplo, la diferencia entre golpear y lanzar, dando importancia a los agarres.</p> <p>Una vez explicado comenzaremos a realizar las actividades.</p>	<p>10 minutos.</p> <p>Grupal</p>
<p>Momento de construcción del aprendizaje.</p> <p>Se dividirá a los alumnos en 5 grupos, de 4 personas cada uno, para realizar un circuito que consta de 5 actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>La bolera:</u> El espacio para la realización de esta actividad cuenta con dos zonas de lanzamiento de bolos. Los integrantes del grupo deberán jugar por parejas para ver quién de los dos derriba más bolos en sus lanzamientos. Deberán realizar una técnica depurada, agachando bien el culo, apoyándose en su rodilla contraria a la mano con la que lanzan, intentando que la pelota se deslice por el suelo sin dar botes. • <u>El frontón:</u> En una de las paredes del patio, los alumnos deberán lanzar la pelota contra la pared y cuando rebote deberán cogerla sin que toque el suelo. • <u>La feria:</u> Es un ejercicio similar al de <u>la bolera</u> pero en lugar de bolos se colocan conos encima de un banco, así los alumnos deberán realizar un lanzamiento potente sin que toque el suelo antes de contactar con los conos. • <u>3,2,1... ¡Atrápalo!:</u> Por parejas, uno de ellos lanzará la pelota, mientras que el otro deberá comenzar de espaldas a su compañero, y a la cuenta de 3 deberá darse la vuelta para atrapar la pelota ante el lanzamiento (por alto, por bajo, bombeado, rápido...) de su compañero. • <u>Aquí manda la música:</u> En esta parte del circuito habrá música sonando en un altavoz, mientras los alumnos estarán en círculo pasándose la pelota, sin que se caiga al suelo. Cuando la música deje de sonar, el alumno que tenga la pelota deberá lanzar a dar a uno de sus compañeros, que 	<p>40 minutos.</p> <p>Por equipos</p>

<p>tendrá que atrapar la pelota si quiere salvar su “vida”. Gana el que no haya sido golpeado en ningún momento.</p> <p>Cada actividad durará 6 minutos.</p> <p>Al finalizar el circuito, los alumnos recogerán el material rápidamente y se jugará 10 minutos al juego de dementerio, para que las habilidades motrices específicas trabajadas en esta sesión pasen a una situación real de juego.</p> <p>Es un momento importante para poder evaluar el nivel de las habilidades de cada uno de ellos y el esfuerzo por mejorar que hayan demostrado en el circuito, aplicando la técnica correcta y atendiendo a los criterios de realización.</p>	
<p>Momento de despedida.</p> <p>Momento de reflexión personal y consenso grupal sobre lo trabajado. Se les dará indicaciones a los alumnos sobre lo que tienen que hacer en su cuaderno de campo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizar una representación gráfica de cada actividad del circuito. • Definir el nivel de dificultad que le ha supuesto realizarlo. • Mejoras que se puedan realizar. 	<p>5 minutos.</p> <p>Grupal</p>

Título de la sesión: <i>Aprendemos a realizar esquivas ante el lanzamiento de un objeto.</i>		
Curso: 4º EP N.º de alumnos/as: 20 alumnos N.º de sesión: Sesión 4		
Objetivos de la sesión:		
<ul style="list-style-type: none"> • Presentar actividades que se asemejen a situaciones reales de juego. • Introducir la habilidad motriz específica de las esquivas. • Promover una mejora del juego mediante el trabajo de habilidades motrices. • Participar activamente en las actividades propuestas. 		
Contenidos conceptuales:	Contenidos procedimentales:	Contenidos actitudinales:
<ul style="list-style-type: none"> - La mejora de la habilidad motriz específica de las esquivas. - El lanzamiento como habilidad continuamente presente. - La agilidad como habilidad fundamental en las esquivas 	<ul style="list-style-type: none"> - Leer el lanzamiento del compañero para realizar una buena esquivas. - La tensión corporal como recurso para reaccionar con mayor rapidez. 	<ul style="list-style-type: none"> - Respeto y aceptación de las capacidades y limitaciones propias y de los demás. - Participación e interés a la hora de implicarse en la creación del juego y mejora de las habilidades.
Previsiones para la regulación de la sesión:		
<ul style="list-style-type: none"> • Asegurarse de que aparecen los contenidos a trabajar en la pizarra, antes del inicio de la sesión. • Se recordarán los aspectos más importantes de la sesión anterior. • Comprobar que el espacio está adecuado a la acción que se va a realizar. • Tener preparado todo el material y recursos necesarios para la realización de las actividades. • Planificar el tiempo de las actividades para lograr fluidez en la sesión. 		
Recursos materiales e instalaciones:		
Pelotas pequeñas de gomaespuma y bancos. Gimnasio.		
<u>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD</u>		<u>ESQUEMA DE LA ACTIVIDAD</u>

<p>Momento de encuentro.</p> <p>Comenzaremos la sesión recordando lo trabajado hasta este momento en la unidad. Introduciremos la habilidad motriz de las esquivas recordando situaciones reales del juego de anteriores sesiones, dejando claro, de esta manera, que todas las habilidades motrices específicas que aparecen en esta unidad están relacionadas entre ellas.</p>	<p>10 minutos.</p> <p>Grupal</p>
<p>Momento de construcción del aprendizaje.</p> <p>En cuanto a la parte de construcción del aprendizaje, se procederá a la explicación de las actividades a la vez que se realiza el montaje de las mismas. Todas y cada una de ellas representarán situaciones reales de juego, en cuanto dimensiones, lanzamientos... Por lo tanto las actividades que conforman el circuito son las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¡Mueve los pies!: En esta actividad, un alumno de la pareja será el encargado de esquivar los lanzamientos de su compañero. El compañero que lanza sólo puede lanzar hacia los pies, de esta manera, el alumno encargado de realizar las esquivas pone en funcionamiento el tren inferior para evitar ser golpeado. El compañero que lanza puede realizar amagos para engañar al compañero que esquiva. • ¡Firmes!: En este caso, la actividad es exactamente igual que la anterior, pero el compañero que tiene que esquivar no puede mover los pies del suelo, por lo que tendrá que poner en funcionamiento el tren superior para evitar ser dado. • Río de obstáculos: El compañero encargado de esquivar las pelotas deberá ir dando saltos, cayendo dentro de los aros (simulando ser rocas). Al mismo tiempo tendrá que fijarse en los lanzamientos de su compañero para evitar ser dado y caer al río. • En la cuerda floja: Esta actividad es similar a la anterior, ya que el alumno encargado de esquivar los lanzamientos deberá caminar sobre el banco, evitando ser dado por su compañero. <p>La duración de las actividades será de unos 7-8 minutos, ocupando en total unos 30 minutos de esta fases, de esta manera, los últimos 10 minutos de esta fase irán destinados a la práctica del juego de cementerio, para poner en práctica las habilidades motrices específicas trabajadas en una situación real de juego.</p>	<p>40 minutos.</p> <p>Por parejas</p>
<p>Momento de despedida.</p>	<p>5 minutos.</p> <p>Grupal</p>

<p>Una vez finalizada la fase práctica de la sesión, se colocará todo el material en su respectivo lugar y se realizará la reunión de reflexión donde se hablará sobre la actuación de los integrantes de la clase, las actividades propuestas, situaciones problemáticas que hayan podido surgir.</p>	
--	--

Título de la sesión: *Perfeccionamos las habilidades motrices específicas del juego del cementerio.*

Curso: 4º EP **N.º de alumnos/as:** 20 alumnos **N.º de sesión:** Sesión 5

- Objetivos de la sesión:**
- Presentar actividades que se asemejen a situaciones reales de juego.
 - Promover una mejora del juego mediante el trabajo de habilidades motrices.
 - Recordar la mejora del desarrollo del juego como objetivo a lograr.
 - Participar activamente en las actividades propuestas.
 - Poner en práctica, en el juego, esas mejoras en las habilidades motrices específicas.
 - Adoptar diferentes roles dentro del juego.

<p>Contenidos conceptuales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El juego bueno como método hacia un mejor juego. - El lanzamiento como habilidad continuamente presente. 	<p>Contenidos procedimentales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lanzamiento con precisión y colocación del cuerpo. - Recepción de diferentes lanzamientos recurriendo a la amortiguación. - Pase del balón como fusión del lanzamiento y la recepción. - Leer el lanzamiento del compañero para realizar una buena esquivia. 	<p>Contenidos actitudinales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Respeto y aceptación de las capacidades y limitaciones propias y de los demás. - Participación e interés a la hora de implicarse en la creación del juego.
--	---	---

	- La tensión corporal como recurso para reaccionar con mayor rapidez.	
<p>Previsiones para la regulación de la sesión:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asegurarse de que aparecen los contenidos a trabajar en la pizarra, antes del inicio de la sesión. • Comprobar que el espacio está adecuado a la acción que se va a realizar. • Tener preparado todo el material y recursos necesarios para la realización de las actividades. 		
<p>Recursos materiales e instalaciones:</p> <p>Pelotas de goma espuma, aros, conos, bancos. Patio.</p>		
<p><u>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD</u></p>	<p><u>ESQUEMA DE LA ACTIVIDAD</u></p>	
<p>Momento de encuentro.</p> <p>En esta última sesión recordaremos todo lo trabajado a lo largo de la unidad, comentando los aspectos más importantes en el juego, las habilidades motrices específicas que se trabajan, los criterios de realización de las mismas...</p> <p>Realizaremos un calentamiento general, guiado por uno de los alumnos del grupo-clase.</p>	<p>10 minutos.</p> <p>Grupal</p>	
<p>Momento de construcción del aprendizaje.</p> <p>Se escogerá a dos capitanes que conformarán su propio equipo, y cada equipo se juntará en una parte del patio donde realizarán un entrenamiento de equipo.</p> <p>Esta fase se dividirá en dos partes de 20 minutos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La primera parte irá destinada a un pequeño entrenamiento por equipos, donde los capitanes, y el propio equipo, deberán realizar actividades que hayamos visto a lo largo de la unidad donde se trabajen las habilidades motrices específicas. De esta manera los alumnos estarán preparados para competir en la segunda parte de la sesión. • Esta segunda parte será una partida al juego de cementerio, donde los alumnos podrán poner en práctica el entrenamiento previo y dar su máximo nivel en el uso de las habilidades 	<p>40 minutos.</p> <p>Por equipos</p>	

<p>motrices específicas del juego de cementerio; realizando buenos lanzamientos, recepciones, esquivas, incluso amagos y fintas.</p> <p>Este modelo de sesión implica que los alumnos sean los protagonistas absolutos desde el entrenamiento, teniendo que dar su máximo nivel en cuanto a lo aprendido a lo largo de toda la unidad, mostrando espíritu de equipo, compañerismo, adoptando diferentes roles, buscando estrategias para conseguir el objetivo, etc.</p>	
<p>Momento de despedida.</p> <p>Este último momento de despedida de la unidad será para mostrar el aprendizaje significativo logrado por los alumnos, donde cada uno reflexionará sobre el nivel de habilidades que tenía al comenzar la unidad y el que tiene ahora, la capacidad de adoptar los diferentes roles en la creación del juego, la manera de superarse a sí mismo, etc.</p>	<p>5 minutos.</p> <p>Grupal</p>

5.8. EVALUACIÓN

Hay tres tipos para realizar la evaluación de la unidad:

1. **Evaluación inicial:** la cual nos permitirá conocer el punto de partida de nuestros alumnos/as y cuáles son las habilidades motrices que poseen desde un principio, para, de esta forma orientar nuestra actuación de una forma u otra.
2. **Evaluación formativa:** esta se llevará a cabo durante el propio proceso de enseñanza - aprendizaje (momento de construcción del aprendizaje). Mediante ella podremos observar la evolución que van experimentando nuestros alumnos/as, y las actividades propuestas son eficaces o precisan de modificaciones.
3. **Evaluación final:** mediante ella evaluaremos los resultados de nuestra intervención, contrastándola tanto con los objetivos propuesto como con la evaluación inicial.

Estos tipos de evaluación quedarán reflejados en los recursos de evaluación:

- **Observación directa:** supervisión diaria por parte del profesorado, sobre la actuación de los alumnos/as.

- **Cuaderno de campo:** cuaderno de campo donde los alumnos/as recopilan lo trabajado en las diferentes sesiones.

6. CONCLUSIONES

Este trabajo ha contribuido a desarrollar dentro de mí una actitud crítica e investigadora, partiendo de mis conocimientos previos y con la finalidad de realizar algo valioso y que pudiera ayudarme a mi formación como maestro de Educación Física.

La búsqueda de información ha contribuido a darme cuenta de la multitud y diversidad de estudios que se han realizado a lo largo de la historia acerca de las habilidades motrices y de las habilidades motrices específicas y que este tema en concreto ha sido tratado por muchos autores en el campo de la Educación Física.

Una de las ideas principales, que hay que tener presente como maestros de Educación Física, es la importancia que tiene practicar y mejorar las habilidades motrices básicas durante la etapa escolar, ya que sirve para asentar unas bases de motricidad que toda persona debe de desarrollar a lo largo de toda su escolarización, y no sólo eso, también en situaciones fuera del ámbito educativo, sea practicando actividades deportivas, situaciones de la vida cotidiana, etc. En definitiva, ser una persona hábil ya que estamos siempre en continuo movimiento.

Bajo mi punto de vista las habilidades motrices en general representan un buen recurso educativo que debemos trabajar a lo largo de la escolarización del alumnado, ya que hay muchos de ellos que acuden a la escuela menos estimulados en sus hogares o sus capacidades físicas le impiden desarrollar las habilidades motrices de manera correcta.

A pesar de que este trabajo tratase principalmente sobre las habilidades motrices en el juego, la necesidad de hablar acerca del juego es esencial en el aula, ya que sin basar el juego en él, los alumnos/as no dispondrán de las mismas oportunidades, y viceversa, si no dedicamos tiempo a la mejora de habilidades del alumnado, nuestra meta de convertir el juego en una herramienta educativa será incompleta ya que el juego no podrá ser bueno porque no lo podrá realizar adecuadamente en relación al resto (Famose, 1992).

Me hubiese gustado llevar esta propuesta a la práctica, ya que llevarla a la acción con los alumnos es lo que enriquece todo el trabajo en sí, donde de verdad toda la teoría que hay

en este documento se lleva a la práctica, y donde de verdad se puede evaluar por completo esta propuesta y obtener resultados clarificadores.

Me quedo con la espinita de no haberla llevado a cabo en mis prácticas, pero de aquí a unos años, cuando esté ejerciendo como maestro, no tengo ninguna duda de que lo haré, mejorándola y disfrutando de ella con los alumnos.

7. BIBLIOGRAFÍA

- Abardía Colás, F. y Medina Sánchez, D. (1997). *Educación Física de Base. Manual didáctico*. Palencia. Asociación cultural cuerpo, educación y motricidad.
- Bañuelos, F. S. (2002). *Didáctica de la Educación Física*. Madrid. Prentice Hall.
- Batalla Flores, A. (1994). *Habilidades, destrezas y tareas motrices. Concepto, análisis y clasificación. Actividades para su desarrollo e interferencia contextual*. Universidad Técnica de Lisboa. Facultades de Educación Física. Barcelona. INDE.
- Batalla Flores, A. (2000). *Habilidades motrices*. Barcelona. INDE.
- Bores Calle, N.J.; Vaca Escribano, M.J.; Sagüillo Rodríguez, M; Barbero González, J.I.; García Monge, A.J.; Miguel Aguado, A.; Martínez Álvarez, L. (2005) *La lección de Educación Física en el Tratamiento Pedagógico de lo corporal. Materiales de investigación acción en diferentes contextos educativos*. Barcelona. INDE.
- Castañer, M. y Camerino, O. (2006). *Manifestaciones básicas de la motricidad*. Lleida. Universidad de Lleida.
- García Monge, A. (2004). *Desarrollo curricular del juego motor reglado en Educación Física escolar: estudio de casos en el segundo ciclo de Primaria*. Tesis doctoral inédita.
- Generelo E. y Lapetra, S. (1993). *Habilidades y destrezas motrices básicas: análisis y evolución*. Barcelona: INDE.
- Martínez Álvarez, L., García Monge, A. (1997). *Educación Física y Género, una mirada al cuerpo en la escuela. Persona, Género y Educación*. Amarú: Salamanca

- Parlebas, P. (1997), “*Problemas teóricos y crisis actual de la educación física*”, en *Lecturas: Educación Física y Deportes*, año 2, núm. 7. Revista Digital, 9. Buenos Aires.
- Ruiz Pérez, L.M. (1995). *Aprendizaje de las habilidades motrices y deportivas*. Madrid. Gymnos.
- Vaca Escribano, M. (1996) *La Educación Física en la Práctica de la Educación Primaria*. Palencia: ACCEM.
- Vaca Escribano, M (2002) *Relatos y reflexiones sobre el Tratamiento Pedagógico de lo Corporal en Educación Primaria*. Palencia: ACCEM.