



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

TOMA DE CONCIENCIA Y MEJORA DEL NIVEL DE LAS HABILIDADES EN EL JUEGO

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

AUTOR/A: Óscar Garrido Rodríguez

TUTOR/A: Nicolás Julio Bores Calle

Palencia 2022



Resumen

El presente trabajo se inicia con el diseño y aplicación de una unidad didáctica de habilidades en el juego. La puesta en práctica de esta unidad me ha dado una serie de datos recogidos en las fichas utilizadas por los participantes de este proceso educativo y reflejados en la narración y análisis de cada una de las sesiones. Así, estos datos serán la base para comprobar el modo en que el alumnado y yo tomamos consciencia del nivel de habilidad que tienen durante el juego real. Además, profundizaré sobre el proceso de mejora de esas habilidades utilizando la metodología del Tratamiento Pedagógico de lo Corporal y terminando por analizar cómo se integra todo este trabajo dentro del juego real, porque ahí es donde quiero que el alumnado mejore y se dé cuenta de esa evolución.

Abstract

This work begins with the designing and application of a didactic unit of skills in the game. The implementation of this unit has given me a series of data collected in the files used by the participants in this educational process and reflected in the narrative and analysis of each of the sessions. This data will be the basis for checking the way in which students and me become aware of the skill level they have in the real game. In addition, I will delve into the improvement process of those skills using the methodology of the Pedagogical Treatment of the Corporal and ending by analyzing how all this work is integrated into the real game., because there is where I want the students to improve and realize their evolution.

Palabras clave

Habilidades en el juego, conciencia del nivel de habilidad, evolución, fichas, trabajo por niveles, juego, Tratamiento Pedagógico de lo Corporal.

Key words

Skills in the game, skill level awareness, evolution, files, work by levels, game, Pedagogical Treatment of the Corporal.

ÍNDICE

1.INTRODUCCIÓN	6
2.JUSTIFICACIÓN	7
3.OBJETIVOS	9
4.FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	10
4.1 CONCEPTO DE JUEGO.....	10
4.1.2 La relación entre el juego y la Educación Física.....	11
4.2. PROPUESTA CURRICULAR DEL TRATAMIENTO PEDAGÓGICO DE LO COROPORAL.....	12
4.3 EL JUEGO Y SUS 4 GRANDES TEMAS.....	13
4.3.1 Juego bueno.....	14
4.3.2 Estrategias en el juego.....	15
4.3.3 Cultura lúdica	15
4.3.4 Habilidades.....	16
4.4 HABILIDADES EN EL JUEGO	16
4.4.1 Concepto de habilidad motriz.....	16
4.4.2 Habilidades motrices básicas y específicas	17
4.4.3 La utilización de material escrito en el proceso de enseñanza aprendizaje de las habilidades.....	20
4.5 HABILIDADES DEL JUEGO CREADO	21
4.6 MODELOS PARA LA ENSEÑANZA DE LAS HABILIDADES	22
4.6.1 Modelo de instrucción directa	23
4.6.2 La combinación de modelos.....	24
4.6.3 Metodología del TPC en la lección de juegos.....	24
5.PROUESTA DE INTERVENCIÓN Y METODOLOGÍA PARA EL ANÁLISIS	27
5.1 EL JUEGO BUENO DEL QUE PARTIMOS	27
5.2 HERRAMIENTAS UTILIZADAS PARA LA OBTENCIÓN DE DATOS	28
5.3 CONTEXTO	29

6.PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS	30
6.1 ¿POR QUÉ SÉ YO QUE NO JUEGAN BIEN O QUE NECESITAN DE LA MEJORA DE ESAS HABILIDADES?	30
6.2¿CÓMO HAGO CONSCIENTE AL ALUMNADO DE LA PRESENCIA DE LAS HABILIDADES, DE SU NIVEL Y DE LA INFLUENCIA QUE TIENE ESTE EN QUE JUEGUEN BIEN O MAL?	32
6.2.1¿Cómo les hago conscientes de la presencia de esas habilidades?.....	32
6.2.2 ¿Cómo hago consciente al alumnado de su nivel?	34
6.2.3 ¿Cómo hago consciente al alumnado de la influencia que tiene el trabajo de estas habilidades para que estos jueguen bien o mal?.....	35
6.3¿CÓMO HAGO QUE MEJOREN ESAS HABILIDADES Y COMPRUEBO QUE LAS HAN MEJORADO?.....	36
6.4¿CÓMO SE HACEN CONSICENTES DE SU MEJORARÍA Y DE LA DE SUS COMPAÑEROS?.....	37
6.5¿CÓMO SE TRASLADA ESTE TRABAJO AL JUEGO REAL?.....	38
6.6¿POR QUÉ LA METODLOGÍA ESCOGIDA ES LA MEJOR PARA CUMPLIR MIS OBJETIVOS?.....	40
6.7 ¿POR QUÉ LOS DOCUMENTOS ESCRITOS HAN SIDO IMPORTANTES PARA LA ENSEÑANZA DE LAS HABILIDADES EN EL JUEGO?.....	41
6.8 COSAS QUE MEJORARÍA	41
6.9 CONSIDERACIONES FINALES	44
7.CONCLUSIONES	45
8.BIBLIOGRAFÍA.....	47
9.ANEXOS.....	49
ANEXO 1. PLANIFICACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA	49
ANEXO 2. DESARROLLO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA	58
Anexo 2.1.A- Sesión 1. Identificando las habilidades del juego.....	58
Anexo 2.1.B - Narración de lo ocurrido en la sesión 1	60
Anexo 2.1.C - Análisis y replanteamiento de la intervención sesión 1	64

Anexo 2.2.A – Sesión 2. Mejorando la conducción	65
Anexo 2.2.B – Narración de lo ocurrido sesión 2	67
Anexo 2.2.C – Análisis y replanteamiento de la intervención sesión 2	72
Anexo 2.3.A – Sesión 3. Mejorando el pase y la recepción	73
Anexo 2.3.B – Narración de lo ocurrido sesión 3	74
Anexo 2.3.C – Análisis y replanteamiento de la intervención sesión 3	79
Anexo 2.4.A – Sesión 4. Mejorando el tiro y la parada	80
Anexo 2.4.B – Narración de lo ocurrido sesión 4	81
Anexo 2.4.C – Análisis y replanteamiento de la intervención sesión 4	87
Anexo 2.5.A – Sesión 5. Jugando y evaluando	87
Anexo 2.5.B – Narración de lo ocurrido sesión 5	89
Anexo 2.5.C – Análisis y replanteamiento de la intervención sesión 5	93
ANEXO 3 - FICHA DE EVALUACIÓN INICIAL.....	94
ANEXO 4 – FICHA DE EVALUACIÓN FINAL.....	95
ANEXO 5 – FICHA DESCUBRIMIENTO DE HABILIDADES	96
ANEXO 6 – FICHA NIVEL INICIAL DE CONDUCCIÓN	97
ANEXO 7 – FICHA DE MEJORA DE LA CONDUCCIÓN	98
ANEXO 8 – FICHA NIVEL INICIAL DE PASE Y RECEPCIÓN	100
ANEXO 9 – FICHA DE MEJORA DEL PASE Y LA CONDUCCIÓN	101
ANEXO 10 – FICHA NIVEL INICIAL DEL TIRO Y LA PARADA	103
ANEXO 11 – FICHA DE MEJORA DEL TIRO Y LA PARADA	104
ANEXO 12 - EVALUACIÓN DEL PROGRESO.....	106
ANEXO 13– FICHAS DE COEVALUACIÓN.....	107
ANEXO 14 – FICHA FINAL DE LA UNIDAD DIDÁCTICA	109

1.INTRODUCCIÓN

En este Trabajo Fin de Grado pretendo aplicar aquellos conocimientos que he obtenido a lo largo de estos cuatro años de carrera. Se trata del último paso en este camino, por lo que lo realizaré con la máxima implicación posible para que el resultado pueda ser satisfactorio. Además, este proceso me debe servir para aprender a mejorar desde la reflexión de mi propia práctica, sabiendo que el proceso de aprendizaje de los docentes no acaba nunca. Como es evidente, mi experiencia en la mención de Educación Física marcará y guiará mi actuación con el objetivo de llevar a cabo un trabajo y una actuación docente acorde a una persona que se le suponen unos conocimientos relativos a esta área, y que, por lo tanto, hace las cosas con un sentido y una justificación clara.

Se podrá encontrar una íntima relación entre el tema que voy a desarrollar y mi desempeño en el Prácticum II de Educación Física en el centro CEIP Modesto Lafuente de la capital. En este periodo pondré en práctica una unidad didáctica relativa a las habilidades en el juego con el grupo de 6º de Primaria del centro. Previamente, realizaré una unidad dirigida a la creación de un juego bueno, cuyo resultado final será la base la unidad didáctica que aparecerá en los anexos.

Con este trabajo pretendo analizar el proceso de toma de conciencia y mejora de las habilidades en el juego desde una doble perspectiva. Por una parte, se encontrará mi punto de vista, el cual estará fundamentado en la información que recoja por medio de la observación directa del alumnado. Por otro lado, estará la propia consciencia del alumnado sobre dicha mejora. Para poder recoger esta información utilizaré las fichas que vayan rellenando a lo largo de las diferentes sesiones, las cuales les servirán para guiar su acción y ser conscientes de su nivel inicial y de su evolución. Además, también utilizaré las opiniones y sensaciones mostradas por estos y que quedarán reflejadas en las diferentes narraciones de las sesiones.

La estructura que seguirá el trabajo será la siguiente:

Una vez superada esta parte introductoria pasaremos a la justificación, donde expondré las razones que me han llevado a escoger este tema y justificaré el sentido y utilidad que tiene llevarlo a cabo. Posteriormente expondré los objetivos, en los que se plasmarán las cosas que pretendo conseguir con la realización de este trabajo. Una vez superados estos puntos llegaremos a la fundamentación teórica, donde aprovecharé los datos obtenidos para fundamentar los contenidos que presente, con información contrastada procedente

de autores reputados. En esta parte del trabajo comenzaré haciendo una aproximación hacia el concepto de juego bueno y su relación con la educación, como base para posteriormente centrarme en las habilidades y su metodología de enseñanza, que en este caso será la del TPC (Tratamiento Pedagógico de lo Corporal), un modelo en el que el cuerpo es el eje principal del aprendizaje. Visto esto, pasaré a exponer la metodología utilizada para la recogida de datos, mostrando los instrumentos de los que me he servido y explicando el juego bueno del que partimos. A continuación, se encontrará un apartado en el que iré respondiendo a una serie de preguntas relacionadas con el tema principal de este trabajo, por medio de los datos recogidos en las narraciones de cada una de las sesiones. Una vez hecho esto, destinaré un apartado para las conclusiones en el que reflexionaré sobre la consecución de los objetivos que me planteaba al principio y sobre el funcionamiento general de la propuesta. En el penúltimo apartado se mostrarán las fuentes bibliográficas utilizadas para realizar el trabajo. Por último, habrá un apartado de anexos en el que aparecerá el planteamiento, narración y análisis de cada una de las sesiones junto con algunas fotos y las fichas con las que trabajemos a lo largo de todas las sesiones.

Con respecto a los nombres he decidido lo siguiente: Cuando haga referencia a algún alumno será utilizando un pseudónimo, y en el caso de utilizar fichas taparé los nombres con el ánimo de proteger su identidad.

2.JUSTIFICACIÓN

Cuando llegó el momento de escoger tutor para el TFG los nervios se apoderaron de mí. Era consciente de que se trataba de una decisión importante, ya que esta orientaría el tema sobre el que desarrollaría el trabajo. Al reflexionar sobre la temática que más me podía llamar la atención, terminé decidiéndome por escoger a Nicolás. Esta elección, se fundamentó sobre todo en la experiencia que tuve el curso anterior en la asignatura que imparte junto a Pablo. Me llamaba mucho la atención el juego bueno y sobre todo el trabajo de las habilidades. Todo ello, junto a la oportunidad que me daba esta temática de llevar a la práctica la unidad didáctica resultante, terminó por convencerme de que era la mejor opción.

Las razones para escoger las habilidades en el juego como eje temático de mi trabajo no parten tanto de experiencias infantiles como sí de mis vivencias en una de las asignaturas de la mención de Educación Física. Concretamente estoy hablando de “Juegos y deporte”.

En esta materia pudimos abordar los principales temas que confluyen en el juego y se nos dio la información necesaria para comprender su sentido y poder orientar nuestra actuación de la mejor manera posible. En la fase final de la asignatura se realizó un trabajo en el que por grupos se debía hacer una propuesta en torno al juego bueno, la cultura lúdica, las estrategias en el juego o las habilidades en el juego. En el caso de mi grupo decidimos seleccionar el trabajo de las habilidades en el juego como base de nuestra intervención. El proceso de investigación y puesta en práctica que seguimos permitió que nos acercáramos a autores como García (2005), gracias al cual pude ver el valor formativo que tiene este tipo de trabajo con el alumnado, no tan solo como una forma de progresar en las habilidades que tienen lugar en el juego, sino como un proceso de aprendizaje que permite reflexionar y analizar aquellos aspectos técnicos que se ven inmersos en la ejecución de las diferentes habilidades presentes en el juego, y que trabajados de manera adecuada nos permiten mejorar nuestra intervención notablemente.

En relación con lo anterior, puedo decir que los conocimientos a los que he podido acceder por medio de las asignaturas de la mención me han dado la oportunidad de analizar con más profundidad algunas de mis vivencias infantiles. Teniendo en cuenta esto, si presto atención a los recuerdos de mi época escolar, puedo llegar a ver cómo no todos teníamos la posibilidad de participar ni de desarrollarnos conforme a nuestro nivel. Esto, fundamentalmente, se debía a que la forma de trabajar era excesivamente homogeneizada y directiva. Por lo tanto, esta fue una de las cosas que despertó mi interés por la búsqueda de una metodología que permitiese al alumnado hacerse consciente de las habilidades que intervienen en un determinado juego, para después poder analizar su nivel y tener la oportunidad de trabajar conforme a él con una serie de propuestas que se ajusten a sus posibilidades y le permitan aprender y mejorar.

Hoy en día soy consciente del potencial educativo que tiene el juego y más concretamente de la oportunidad que da al alumnado el trabajo de las habilidades como una manera de desarrollarse motriz y cognitivamente. Todo ello en un proceso que permite al alumnado hacerse consciente de su aprendizaje y que provoca respuestas distintas a las que ya sabía previamente.

Para finalizar, y vistas mis razones para elegir esta temática, considero que trabajar las habilidades dentro del juego puede tener un potencial tremendamente grande debido, entre otras cosas, a las dimensiones del tema. Todo juego lleva dentro de sí unas habilidades específicas, y con su trabajo no pretendo que el alumnado se convierta en un

ejecutor impoluto de las mismas, sino que quiero que tengan una mayor implicación dentro del juego para que en última instancia puedan disfrutar e involucrarse más cuando estén jugando a partir del conocimiento y mejora de sus posibilidades de acción.

3.OBJETIVOS

- Investigar sobre el juego y sus posibilidades en la Educación Física.
- Indagar en las investigaciones relativas a las habilidades motrices en el juego de diferentes autores.
- Desarrollar una unidad didáctica relativa a las habilidades motrices en el juego en la que el alumnado pueda aprender y trabajar conforme a su nivel.
- Utilizar una metodología adecuada para la mejora, toma de conciencia y evolución de las habilidades motrices específicas del juego creado.
- Analizar los distintos temas que trata este trabajo por medio del análisis de los datos obtenidos durante el desarrollo de la unidad.
- Justificar de forma teórica y práctica la utilización de material escrito en el aprendizaje de las habilidades.
- Plantear posibles mejoras a la unidad desarrollada en el intento de hacer una transposición real del trabajo abstracto de las habilidades al juego.

4.FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Para poder hablar de las habilidades dentro del juego, el primer lugar hacia el que debemos dirigir nuestra mirada es al propio juego. La unidad didáctica de habilidades que voy a presentar más adelante está en relación directa con una unidad previa en la que nos dedicamos a construir un juego bueno. Por ello, para comenzar me voy a referir al concepto de juego y su relación con la educación, para así posteriormente ir poniendo el foco sobre las habilidades y su enseñanza.

4.1 CONCEPTO DE JUEGO

Comprender el concepto de juego supone entender las opiniones que han dado diversas personalidades a lo largo de los años. Por medio de este viaje a través del tiempo nos daremos cuenta de cómo cada época ha tenido una concepción distinta sobre lo que significa el juego en relación con la educación. Esta relación estará condicionada entre otras cosas por la cultura ideológica en la que se desarrolla, la cual es cambiante y está en continua transformación.

Sí atendemos a lo dicho por Huzinga (1984), el juego se podría definir como:

Una acción que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente. (págs. 45-46).

En esta definición se puede observar ese excesivo control que, en épocas pasadas, e incluso hoy en día, se quiere tener sobre el alumnado por medio de las reglas. Por otro lado, Kamii y Devries (1988), entienden que en el juego los participantes actúan conforme a unas reglas que definen un determinado clímax y que marcan lo que los jugadores deben hacer. De nuevo vemos cómo se pretende ejercer un excesivo control por medio de las reglas sobre los participantes, dejando de lado cualquier tipo de intención pedagógica. Además, esta definición es excluyente con aquellos juegos que no tienen un resultado definido o predeterminado al que se tenga que llegar.

Alejados de esta concepción excesivamente lúdica, idealista y controladora del juego, encontramos a García y Martínez (2000), los cuales le ven como un contenido que, aun estando muy presente en la Educación Primaria, está completamente idealizado, lo que

ha dado lugar a que se dejen de lado los conflictos y desequilibrios que surgen en su desarrollo. Este punto de vista nos da una perspectiva más cercana a la realidad en lo que respecta a las desigualdades que surgen dentro del juego. Además, me permite enlazar con el siguiente apartado, en el que precisamente hago referencia a esta concepción idealista que han dado al juego los propios maestros de Educación Física.

4.1.2 La relación entre el juego y la Educación Física

A lo largo de los años hemos ido viendo diferentes definiciones y puntos de vista sobre el juego y la educación. Está claro que el juego es utilizado por muchos profesores de Educación Física con diferentes intenciones curriculares. Partiendo de lo establecido por Navarro (2011), entre los valores que se deberían dar en una clase de Educación Física están los prosociales, dentro de estos valores se encuentra la conducta altruista, que vendría a ser la capacidad de ponerse en el lugar del otro o de ayudar. Y es que en los juegos se pueden dar un gran número de conductas de este estilo. Sí ponemos el foco en el valor pedagógico del juego, veremos que hay reglas que van en contra del espíritu de este. Un buen ejemplo de ello sería la eliminación de los participantes o la supeditación del cumplimiento de las reglas a un árbitro (siempre que su presencia no tenga un valor pedagógico propio dentro del juego). Por eso, las decisiones pedagógicas referidas a las reglas en el juego deben dirigirse a mejorar su valor pedagógico y no a aumentar las desigualdades o reducir la participación.

El hecho de que estemos hablando de un contenido comúnmente desarrollado en las clases de Educación Física, no quiere decir que su tratamiento pedagógico siempre sea el correcto. Según García (2005), a pesar de la concepción idealista extendida en nuestra sociedad, el juego por lo general es desarrollado en un clima donde priman las conductas impulsivas, peligrosas, individualistas...

El autor afirma que en base a lo que ha podido observar, hay algunos temas que afloran con claridad dentro de los juegos:

- En el juego, los participantes dan respuestas en función de diversos factores como, por ejemplo: su desarrollo motor, su seguridad personal, su dependencia de otros compañeros, su comprensión de las situaciones...
- En el marco de la Educación Física, sus conductas en los juegos suelen estar directamente relacionadas con el mantenimiento de su autoestima.

- Gran parte del alumnado no tiene la oportunidad de ser protagonistas ni mejorar en el marco del juego normal.

Atendiendo a lo dicho, se hace necesario un replanteamiento con respecto a la utilización del juego en educación.

4.2. PROPUESTA CURRICULAR DEL TRATAMIENTO PEDAGÓGICO DE LO CORPORAL

El Tratamiento Pedagógico de lo Corporal es una teoría educativa que tiene más de veinte años de historia. Su presentación oficial en el medio literario fue en el año 1986, aunque la primera semilla sobre el tema fue plantada mucho antes. Desde entonces se ha ido adaptando a los nuevos tiempos a sabiendas de que nos encontramos en una sociedad cambiante.

Partiendo de lo establecido por Bores, García y González (2019), las principales ideas que podemos sacar del TPC son las siguientes:

- Desaparición de la dualidad cuerpo-mente

A pesar de que tradicionalmente se ha separado al cuerpo y a la mente dentro de la enseñanza, el modelo del TPC está a favor de la reflexión sobre la práctica, alejándose de aquellos modelos que se centran únicamente en la ejecución.

- Consciencia sobre el aprendizaje

En contra de aquellas corrientes que promueven el aprendizaje inconsciente del alumnado, el TPC busca precisamente todo lo contrario, el aprendizaje consciente. Se considera que el alumno debe participar en el proceso de enseñanza-aprendizaje sabiendo su papel, para que sirva cada elemento que interviene en el proceso y cuál es el objetivo que se pretende alcanzar.

- El docente como provocador de situaciones de reflexión

Desde el TPC se otorga una tremenda importancia a la reflexión del alumnado. El hecho de tener que parar la clase para realizar estos momentos de reflexión, genera ciertas reticencias entre algunos profesores, pero hay que saber que no se reflexiona porque sí, sino que se pretende mejorar la calidad del aprendizaje que se está dando.

- La programación de las unidades: un diseño abierto y cambiante

Se plantean unidades didácticas abiertas en su programación para dar al docente la posibilidad de adaptarse a las circunstancias que viva en su contexto.

En este sentido, Vaca (2002), hace referencia a una Propuesta Curricular para el área de Educación Física en la etapa de Educación Primaria. Afirma que lo que se debe aprender en la Educación Física se puede relacionar con tres contenidos:

- Contenidos particulares del área de Educación Física.
- Contenidos compartidos con otras áreas
- Contenidos generales.

Dentro del primer tipo de contenidos, Marcelino Vaca afirma que el niño aprende de y sobre los siguientes temas:

- Sí mismo: Hace referencia al conocimiento sobre sus capacidades y limitaciones corporales, a la valoración del propio cuerpo y al conocimiento de las consecuencias en el hacer solo o acompañado.
- Su propia naturaleza: Se refiere al conocimiento y valoración de la actividad motriz, a la respuesta de lo que exigen las habilidades (tomando en cuenta la motivación), al descubrimiento de sus “límites” y a la consciencia sobre el otro.
- La sociedad en la que vive: Dentro de este último apartado es donde encontramos a los juegos y los deportes, que permiten al alumnado aprender reglas, costumbres y valores. A partir de ellos, se pueden trabajar aspectos como la estimulación de habilidades y capacidades motrices, que es precisamente aquello que voy a hacer yo en la propuesta que aparecerá más adelante.

4.3 EL JUEGO Y SUS 4 GRANDES TEMAS

Una vez vista la potencialidad que tiene el juego como recurso educativo, pasaremos a centrarnos en la oportunidad que nos da el trabajo de las habilidades motrices en relación con la mejora del propio juego y la toma de conciencia del nivel que se tiene dentro de este, como un recurso educativo más. Para ello habrá que dirigir la mirada hacia lo establecido por García (2005), el cual señala los cuatro temas que conforman su propuesta curricular del juego en Educación Primaria. Estos temas son: juego bueno, habilidades en el juego, estrategias en el juego y cultura lúdica.

4.3.1 Juego bueno

Sí prestamos atención a lo dicho por García Monge (2011), para referirse a este concepto es necesario retroceder hasta 1991. En este año, dentro del “Seminario de Formación Permanente Tratamiento Pedagógico de lo Corporal”, se comenzó a trabajar con la idea de transformar los juegos por medio de la dotación de recursos al alumnado. Por otra parte, en 1994, dentro de la problemática de las escuelas rurales, se intentó desarrollar la iniciativa de que el alumnado tuviese los recursos necesarios para adaptar los juegos a las condiciones que tuviesen en sus pueblos. Este tipo de iniciativas fueron la base de lo que acabaría siendo el “juego bueno”. Posteriormente, en 1996 se diseñaron varias unidades didácticas relativas al juego bueno que en años sucesivos se fueron retocando con la colaboración de los integrantes del Seminario. Para finalizar, años más tarde, se presentó un informe en el que se analizaba la experiencia con el desarrollo de estas unidades didácticas.

Partiendo de este proceso de acción-reflexión, García Monge (2005), en las conclusiones de su tesis, define el juego bueno de la siguiente forma:

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

Además, hay que destacar los siguientes núcleos temáticos dentro del propio juego bueno:

- Seguridad: Los participantes deben entender su responsabilidad dentro del juego y que cuando hay peligro de lesión o de hacerse daño el juego se acaba.
- Relaciones: El alumnado debe ser consciente de lo que significa que el juego sea equilibrado. Así, todos deben tener la oportunidad de participar aceptando las capacidades de los demás y ayudando a aquellos que lo necesitan.
- Intervención personal y responsabilidad: Este apartado es referido al saber estar y a la aceptación de la victoria y la derrota. Por ello es importante la presencia de una actitud tolerante que permita que todos puedan jugar mejor.
- Normativa: El alumnado debe valorar las normas como algo necesario para el desarrollo de la acción y además deben ser protagonistas en el pacto de estas.

Poniendo la vista en la unidad didáctica de juego bueno realizada con anterioridad a la presente en este trabajo, queda clara la necesidad de crear un juego adaptado a las capacidades e intereses del alumnado si verdaderamente pretendemos que este se vea motivado por descubrir su nivel y mejorar. De otra manera, es posible que el alumnado no se muestre motivado por mejorar en dicho juego como consecuencia de su falta de interés por el mismo.

4.3.2 Estrategias en el juego

El juego, con sus escenarios, da la oportunidad de realizar acuerdos, planificaciones y decisiones. De esta manera, los juegos ofrecen una importante cantidad de opciones en un marco de posibles respuestas ante una situación compleja.

En este sentido, el autor considera que el jugador conseguirá su máxima realización dentro del juego, cuando sea capaz de superar las acciones impulsivas y tomar decisiones en colaboración con los demás participantes. De esta manera, los aspectos fundamentales que nos permite tratar este tema según García (2005) vendrían a ser el paso de la acción impulsiva y poco reflexiva a una acción más planificada, la evolución de una acción individualista y egoísta a una acción compartida que tiene en cuenta al resto de los compañeros, la capacidad del alumnado para hacer, utilizar y comprobar planes de acción con opciones y por último trabajar sobre el conocimiento y aplicación de elementos tácticos con los que poder planificar su acción.

4.3.3 Cultura lúdica

Este apartado hace referencia a la oportunidad que ofrecen los juegos de ser reproducidos y de por lo tanto tener un legado simbólico, emocional, cultural y relacional. Así, el juego supone una especie de legado que puede ser transmitido de generación en generación. Hoy en día, muchos de estos juegos han sido modificados o simplemente están cayendo en el olvido y la escuela se postula como el lugar para intentar mantener este tipo de actividades más tradicionales.

De esta forma, los aspectos que se podrían destacar de este tema según García (2005) son: Conocer y utilizar los materiales, normas, rutinas... de los juegos tradicionales, comprender otros contextos y culturas parcialmente, hablar y compartir actividades con personas de otros géneros y generaciones, adquirir recursos para los tiempos de ocio y, por último, vivir y sentir situaciones, relaciones, emociones, moralejas... que también vivieron y sintieron los niños de otras épocas de la historia.

4.3.4 Habilidades

Dado que las habilidades son la parte fundamental de este trabajo me extenderé con ellas en el próximo apartado. En una primera aproximación podemos decir que los juegos llevan consigo una serie de habilidades que permiten a sus jugadores tener un mejor o peor desempeño. Por ello, es importante que el alumnado sea consciente de cuál es su nivel, para poder mejorar y llegar a ser mejores jugadores. Cosa que se verá en la propuesta perteneciente a los anexos.

4.4 HABILIDADES EN EL JUEGO

En este apartado me extenderé un poco más debido a que es el tema principal en torno al que gira el trabajo. Comenzaré por investigar sobre el concepto de habilidad motriz para posteriormente diferenciar entre habilidades básicas y específicas. Además, analizaré lo que supone su trabajo en el aula.

4.4.1 Concepto de habilidad motriz

A lo largo de los años ha habido diferentes opiniones al respecto del significado de este concepto. Por ello, a continuación, mostraré los diferentes puntos de vista que han aportado algunos autores.

En primer lugar, para poder hacer un análisis más completo, voy a referirme a su origen etimológico. La palabra habilidad proviene del latín, más concretamente de “habilitas, habilitatis”, y se refiere a la destreza que tiene un determinado individuo para llevar a cabo una acción. Por otra parte, la palabra “motriz”, hace referencia al movimiento, lo que nos permite interactuar con aquello que nos rodea.

Muchas personas confunden habilidad con destreza. En este sentido, Díaz Lucea (1999), habla de que muchos autores no delimitan adecuadamente ambos conceptos. El, entre otros, establece el siguiente ejemplo: Si estamos trabajando la habilidad básica de saltar bancos suecos, podremos decir que los alumnos que consigan realizar esta tarea tendrán adquirida dicha habilidad, pero dentro de todos aquellos que han conseguido saltar los bancos, habrá diferentes niveles de ejecución, es decir, algunos lo harán con más calidad y otros con menos, esto es a lo que llamamos destreza. Hay que tener en cuenta que la destreza no es únicamente un factor innato al individuo, sino que es algo que se puede aprender, y por ello tanto la habilidad como la destreza deben de ser elementos de enseñanza-aprendizaje importantes en Educación Física.

Por otra parte, Batalla (2000) habla de que a lo largo de nuestra vida nos encontramos con diferentes problemas que requieren de una solución, algunos de estos problemas necesitan de una actividad motriz para su resolución efectiva. Partiendo de esta idea, el autor establece que se puede entender habilidad motriz como “la competencia de un sujeto frente a un objetivo dado, aceptando que, para la consecución de este objetivo, la generación de respuestas motoras, el movimiento, desempeña un papel fundamental e insustituible”. (pág. 8)

Además, Batalla (2000), hace referencia a la distinción de las habilidades motrices básicas con respecto a las habilidades motrices específicas. Afirma que el ser humano nace con unas conductas motoras innatas, generalizadas y poco especializadas, que poco a poco evolucionan hacia estadios más complejos, especializados y específicos de cada entorno físico, social y cultural.

4.4.2 Habilidades motrices básicas y específicas

Las habilidades motrices básicas, según lo dicho por Fernández García et al. (2007), se diferencian de las más especializadas en que son comunes a todas las personas. Esto es debido a que a lo largo de la historia han permitido la supervivencia del ser humano, y hoy en día todavía conservan su funcionalidad. Tanto es así, que son el fundamento de futuros aprendizajes motrices.

A partir de esta idea, podemos entender que las habilidades motrices básicas son aquellas generales y comunes a un grupo de individuos, que servirán de base para el posterior aprendizaje de habilidades más complejas. Volviendo a Batalla (2000), se puede establecer la siguiente clasificación de habilidades motrices básicas:

- Desplazamientos: Hace referencia a las habilidades relativas al desplazamiento del sujeto de un lugar a otro. Dentro de estos desplazamientos están los habituales y los no habituales.
- Saltos: Acción caracterizada por elevarse del suelo con el impulso generado con el tren inferior.
- Giros: Movimientos de rotación del cuerpo alrededor del eje longitudinal, transversal y anteroposterior.
- Manejo y control de objetos: Dentro de este grupo, encontraremos las que se realizan con las manos, los pies, la cabeza y el uso de objetos.

Por otra parte, centrándome más en las habilidades motrices específicas, que es el tema principal sobre el que versa el trabajo, podríamos definir las como aquellas que requieren de movimientos definidos mediante el uso de la técnica, gracias al aprendizaje anterior, y que tienen la intención de llegar a un objetivo en concreto. De esta manera, comprobamos que verdaderamente las habilidades motrices básicas son la base de las específicas.

Por su parte Díaz Lucea (1999), afirma que mientras las habilidades motrices básicas suponen una base motriz que ayuda a obtener aprendizajes posteriores y a conseguir una mejor calidad de vida, las específicas tienen por objetivo la consecución de técnicas o maneras de hacer dirigidas a tener una mayor eficacia o eficiencia en una determinada especialidad. De esta manera las habilidades motrices específicas serían aquellas presentes en deportes, juegos como el que creó el alumnado para este trabajo...

Por último, hay que hacer referencia a Bañuelos (2002), quien utiliza una tabla comparativa para diferenciar a las unas de las otras en la que se podría destacar que:

- Mientras que las habilidades básicas se desarrollan entre los 6 y los 12 años las habilidades específicas se aprenden de los 10 años en adelante.
- Las habilidades son más generales mientras que las específicas son más concretas.
- Las habilidades básicas desarrollan conductas de adaptación mientras que las específicas desarrollan conductas de resolución en relación con un objetivo a conseguir.
- Las habilidades básicas son menos exigentes en lo que a cualidades físicas se refiere mientras que las habilidades específicas lo son más.

En el juego se puede ver presente una riqueza innata en lo que respecta a las habilidades. Por ello su trabajo supondrá una mejora del propio juego. Pero es necesario entender, que no todo el alumnado parte de las mismas circunstancias ni tienen las mismas capacidades. Es aquí donde se encuentra la cuestión de mi propuesta, y es que ya he mencionado anteriormente que con este trabajo no pretendo que el alumnado se desarrolle a un altísimo nivel técnico, sino que pretendo que el alumnado sea consciente de su nivel dentro del juego para posteriormente trabajar con situaciones y datos que le permitan probar y aprender nuevas formas de hacer. De otra manera habrá parte de los participantes que vean limitada o condicionada su participación por tener un bajo nivel o por simplemente no tener adquirida alguna habilidad.

Para apoyar la idea que acabo de expresar volveré a tomar como referencia lo establecido por García (2005), el cual afirma que el juego está sustentado por una serie de habilidades, pero como hemos visto con otros ejemplos, el desfase emocional que a menudo tiene lugar en los juegos provoca que el alumnado no pueda ser consciente de su nivel de competencia y por lo tanto no pueda evolucionar.

El trabajo con este tema permitirá que el alumnado pueda descubrir nuevas habilidades para evolucionar conforme a su nivel y jugar mejor. Además, este trabajo posibilitará que rompan los bloqueos que pudieran tener en un principio y potencien su interés por progresar dentro del juego. Para ello utilizaré un modelo de enseñanza que se pueda ajustar a los objetivos que pretendo cumplir. Más adelante especificaré que modelo es este.

Por ello y volviendo a lo que establece Díaz Lucea (1999), debemos partir de una concepción constructivista del aprendizaje de las habilidades en el que se fomente la comprensión de aquello que se hace y la construcción de contenidos junto con su significación. Todo ello en un proceso que tiene en cuenta el nivel del alumnado proporcionándole propuestas adecuadas a sus capacidades que se ajusten a los distintos ritmos de aprendizaje que habrá dentro del grupo y que permitan aplicar dichos aprendizajes al juego real.

Pero, para poder mejorar estas habilidades, habrá que dotar al alumnado de contextos donde puedan trabajar sin estar condicionados por las emociones que provoca el juego. En este sentido, Blández (2010) habla de la utilización de ambientes de aprendizaje que mediante una serie de recursos inviten a su utilización para unos fines concretos. Así, es importante formar entornos motivantes para el alumnado, con un nivel de complejidad justo, para que las tareas no sean ni demasiado difíciles ni demasiado fáciles y que por lo tanto favorezcan a la adquisición de aprendizajes en entornos socializantes donde estarán presentes aspectos como la colaboración, la cooperación y la ayuda.

Así, el trabajo de las habilidades dentro de los juegos provoca en el alumnado los siguientes aprendizajes (García, 2005, p. 824):

- Tomar conciencia de la propia habilidad, así como de la posibilidad de mejora 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 éste interesante para todos.
- Tener la oportunidad de probar en un ambiente tranquilo diferentes posibilidades de respuesta y sentir la satisfacción de dar nuevas y mejores respuestas.

4.4.3 La utilización de material escrito en el proceso de enseñanza aprendizaje de las habilidades

A lo largo de la unidad que se presentará más adelante uno de los elementos fundamentales que caracterizará el trabajo será la utilización de material escrito en forma de fichas. Su fundamento radica en la búsqueda de encuentros que verdaderamente formen procesos de enseñanza aprendizaje que den valor al trabajo que realizamos en la asignatura. En este sentido, Ogalde Careaga (1997) afirma que utilizar materiales didácticos como por ejemplo el escrito o impreso influyen de manera positiva en el aprendizaje del alumnado haciendo más duradero el conocimiento, impulsando el desarrollo del pensamiento y la creatividad, motivándoles...

Por otra parte, dirigiendo nuestra mirada hacia lo establecido por Morales (2012), podemos afirmar que este tipo de material favorece el desarrollo de habilidades dando al alumnado un mayor conocimiento tanto de sí mismo como de los demás. En el caso de la unidad presentada en este trabajo, funciona tanto para que el alumnado pueda medir su nivel como para orientar su acción dentro del trabajo específico del trabajo que se esté haciendo.

Por su parte Bores (2006), en relación con el material escrito dentro de las clases de Educación Física, afirma que la utilización del cuaderno durante las sesiones responde a la intención de desarrollar un verdadero proceso de reflexión sobre la acción, en el que nos alejamos de aquellos planteamientos que defienden la actividad por la actividad y nos acercamos a un planteamiento que permita al alumnado entender lo que se hace en las clases, la razón de que sea haga y lo que se aprende con ello. Este proceso va a suponer

un esfuerzo para el maestro para organizar los aprendizajes sistemáticamente y transmitir los aprendizajes que se pretendan de una forma coherente.

Prosiguiendo con esa búsqueda de la reflexión sobre la acción, tengo que hacer referencia al concepto de propiocepción. Según Abardía y Medina (1997), la propiocepción podría definirse como “la percepción total que tenemos de nuestro cuerpo en reposo o en movimiento” (p. 149). Este término se convierte en uno de los pilares fundamentales a la hora de tratar algunos aspectos educativos como: el conocimiento del cuerpo, el dominio corporal o la valoración de las posibilidades de cada uno. Cosas que en este caso se verán reforzadas con la evaluación que hará cada alumno de sí mismo dentro del material entregado, para ver cuál es su nivel inicial y su posterior evolución.

Volviendo a Bores (2006), la utilización de un cuaderno en blanco favorece a la realización de una práctica reflexiva que proviene de la participación del alumnado dentro de un proceso. Además, el cuaderno va a servir para conocer los conocimientos previos que tiene el alumnado sobre los contenidos que pretendamos desarrollar. Por otra parte, es útil presentar de forma clara los nuevos contenidos que pretendemos desarrollar en la unidad, para situar al alumnado. A partir de este conocimiento sobre los aprendizajes que cada alumno posee, podemos aprovechar para potenciarlos y plantear retos que estén a su alcance.

Por último, una de las cosas a las que hace referencia el autor es a la utilización del cuaderno en la acción. Considera que si la propuesta está correctamente formulada debería de involucrar al alumnado de diferentes formas, dando esto lugar a un amplio abanico de respuestas y ritmos. Así, durante estos momentos, el cuaderno puede funcionar como una guía de acción, que además propicie momentos para la reflexión sobre una práctica comprometida. En el caso de la propuesta que yo planteo, el alumnado tiene la oportunidad de trabajar por niveles con la referencia constante de la ficha que les sirve tanto para saber dónde están y que tienen que hacer, como para mostrar nuevas formas de hacer.

4.5 HABILIDADES DEL JUEGO CREADO

Dado que el juego fue creado por el alumnado desde cero no hay ninguna referencia específica a las habilidades de este. Aun así, partimos de las habilidades del hockey, por lo que basándome en lo establecido por Martínez (1991), las habilidades del hockey que también están presentes en nuestro juego son las siguientes:

- El lanzamiento a portería o tiro: Esta acción debe reunir una serie de características como son la precisión para que la bola llegue a tu objetivo y la potencia para dificultar su recepción. En el juego creado por mi alumnado el tiro además será empleado para pillar.
- El desplazamiento o conducción: Es referido a la capacidad para desplazarse de un lugar a otro cuando se está en posesión de bola. En el caso del juego creado será empleada tanto por los atacantes como por los defensores.
- El pase: Permite que los miembros de un equipo puedan conectar entre ellos. Para que sean efectivos hay que tener un entendimiento con el resto del equipo. En el caso del juego creado se verá sobre todo la presencia de pases cortos, aunque también hay pases largos.
- Recepción: Esta acción será un enlace entre distintas acciones. Así el jugador podrá hacer con el control de la bola una vez que ha recibido un pase para hacer una conducción, pasar o tirar.
- Parada: Habilidad consistente en parar la bola y evitar que el rival marque gol cuando este dirige la bola con fuerza hacia la portería.

4.6 MODELOS PARA LA ENSEÑANZA DE LAS HABILIDADES

Existe cierta discusión entre los propios profesionales del sector sobre la idoneidad de la enseñanza de la educación física desde modelos más técnicos, frente a aquellos que optan por modelos comprensivos donde se incluye la técnica y la táctica, las progresiones, los juegos modificados... En referencia a este tema, Contreras Jordán et al. (2017) afirman que el modelo que utiliza buena parte del profesorado de Educación Física se basa en una enseñanza homogeneizada y centrada en los contenidos. Así, muchas veces se utilizan tareas y propuestas muy similares en los diferentes modelos de enseñanza.

Para conseguir que el alumnado pueda llegar a adquirir todos los aprendizajes que he mencionado anteriormente no valdrá con utilizar cualquier tipo de metodología. Y es que, por lo general, en nuestra época escolar la mayoría de nosotros hemos vivido experiencias metodológicas caracterizadas por el mando directo, con una sucesión de actividades sin ninguna conexión o sentido que alejaban bastante al alumnado de la toma de conciencia de la propia habilidad.

Partiendo de estas premisas, y atendiendo al trabajo de las habilidades en el juego, tema en torno al que gira el trabajo, se hace muy necesario ser consciente del método que se va

a escoger para cumplir los objetivos que se pretenda. Y es que, ya en su momento Lawther (1983), dijo que la práctica no constituía una garantía de aprendizaje en lo que a las habilidades motrices se refiere.

Sí atendemos a lo establecido por Bañuelos (2002), tanto los métodos como cualquier otro tipo de elemento metodológico no son neutrales, sino que transmiten una serie de valores tanto de manera intencionada como involuntaria. Por ello cobra tanta importancia la utilización de una metodología que sea acorde a los propósitos educativos que se pretenden alcanzar. De esta manera, cada método fomentará una serie de valores, y por ello será necesario delimitar y conocer tanto aquellos modelos más directivos, tradicionales y reproductivos, centrados en el profesor, como aquellos más participativos, no directivos y productores, centrados en el alumnado. Esta es la manera de seleccionar el que más se ajuste a tus intenciones como profesor.

4.6.1 Modelo de instrucción directa

Este modelo es muy posiblemente, el que la mayoría de nosotros hemos vivido en nuestra época escolar, y puede ser considerado como el más tradicional en el ámbito de enseñanza de la Educación Física. Está basado en la ejecución de las órdenes que imparte el maestro. Sí atendemos a lo dicho por Bañuelos (1992), con el mecanismo de aprendizaje por imitación, al niño se le presentan una serie de dificultades, así que percibe como otros las resuelven para imitarlos. Es decir, el profesorado otorga información directa al alumnado sobre la forma de solucionar dicho problema. Los defensores de este modelo afirman que esta forma de hacer las cosas facilita el desarrollo y mejora de la ejecución de las habilidades motrices en un tiempo más reducido y sin afianzar los errores que tenga el alumnado.

Partiendo de las premisas establecidas, nos encontramos con un modelo en el que el maestro tiene una posición destacada con respecto a los alumnos, que se dedican a seguir las órdenes de este mediante la ejecución de una secuencia fija de ejercicios. Todo ello en un modelo que defiende una progresión grupal, en la que no se facilita la reflexión del alumnado de manera individualiza, por lo que los aprendizajes quedan condicionados.

En contra de este modelo, Castañer y Camerino (1991) abogan por métodos no directivos para favorecer el desarrollo de la motricidad del alumnado. Por ello, defienden la utilización de metodologías que respeten la naturaleza exploratoria de la motricidad y el

alumnado y que por lo tanto no limiten su acción a una serie de propuestas cerradas y genéricas.

4.6.2 La combinación de modelos

Sabiendo que existen diferentes modelos que podemos utilizar para el proceso de enseñanza aprendizaje de las habilidades y de la Educación Física en general, es necesario comentar la oportunidad que tenemos de combinarlos según su complementariedad. Un buen ejemplo de ello podría ser la combinación de aquellos modelos que se basan en el aprendizaje activo y están centrados en el alumnado. Este tipo de colaboraciones se harán con la intención de adaptarse al contexto y tratar de cumplir los objetivos a los que se pretenda llegar.

4.6.3 Metodología del TPC en la lección de juegos

A continuación, voy a explicar el modelo escogido para desarrollar la unidad de habilidades en el juego que presentaré a continuación. He optado por utilizar la metodología del Tratamiento Pedagógico de lo Corporal debido a que considero que es la más adecuada para el trabajo de las habilidades específicas en el juego.

La selección de esta metodología se fundamenta en varios motivos. El primero de ellos es que con la metodología del TPC, el alumno es el principal protagonista del proceso de enseñanza-aprendizaje, y además es consciente en todo momento de la habilidad y de la posibilidad de mejorarla. Por lo tanto, nos alejamos de aquellos modelos que defendían un papel primordial del profesor por encima del alumno. Además, la mejora de la habilidad proviene del propio análisis que hace el alumno sobre su acción y experimentación motriz. Esto no sería posible si utilizáramos uno de esos modelos que restringe la acción del alumnado a una serie de tareas cerradas en las que tampoco se les permite reflexionar sobre su propia acción. Y es que, sí no damos la oportunidad a los alumnos de analizar su propia acción y la de sus compañeros, no estaremos permitiendo que desarrollen una gran cantidad de aprendizajes.

Sí atendemos a lo dicho por Bores et al. (2005), dentro de la metodología del TPC podemos encontrar el tipo de lección en juegos, donde se da información de cómo se deben tratar los juegos y los deportes. Dentro de esta metodología, se nos habla de dejar tiempos para que el alumnado se haga responsable de la construcción de su aprendizaje. Por ello, aspectos como su interés, su participación, los conocimientos que les permitan mejorar y su capacidad de organización son fundamentales.

Partiremos de las posibilidades que muestra el alumnado en el juego inicial para después dotarles de los conocimientos y oportunidades que les permitirán sentirse retados en el trabajo del tema que se esté desarrollando, en este caso las habilidades específicas en el juego. Esta es una forma de que se sientan protagonistas de su aprendizaje y puedan trabajar e implicarse de acuerdo con sus posibilidades.

Dentro de esta idea, Bores et al. (2005), continúan explicando las dos partes clave que hay en las lecciones:

- La primera está centrada en la dotación de unos conocimientos básicos por parte del profesor hacia el alumnado. Estos conocimientos permitirán a los alumnos trabajar posteriormente en situaciones menos complejas.
- En la segunda parte los alumnos aplican sus aprendizajes en situaciones menos complejas y con un mayor número de posibilidades de acción y protagonismo. Esto dará la oportunidad de que el alumnado trabaje a su ritmo, de acuerdo con sus intereses y seleccionado retos adaptados a su nivel.

Por otro lado, se señala la estructura que deberían tener las sesiones:

El juego de inicio: Es necesario que en el confluyan los intereses del alumnado y del docente, dado que si el juego no les despierta interés será disfuncional que el profesor trate de que profundicen y aprendan cosas sobre él. Por ello, en nuestro caso, hemos partido de la creación de un juego bueno con sticks, un elemento que les llamaba la atención y con el que apenas habían trabajado, para que después la profundización en las habilidades específicas del mismo les pueda motivar a aprender cosas nuevas.

Los elementos a identificar: El maestro debe tener muy claro qué es lo que quiere enseñar, dado que si no es complicado que los alumnos puedan dar respuestas diferentes a las que ya sabían. Por ello, es fundamental que el docente vaya abriendo opciones que profundicen en el tema con el objetivo de que los alumnos puedan dar respuestas elaboradas y evolucionadas con respecto a lo que ya sabían. Si no, estaremos incurriendo en el error de aportar cosas demasiado generales que no dan la oportunidad al alumnado de desarrollar una cultura más elaborada.

Tiempo de trabajo autónomo en pequeños grupos: Estamos ante un trabajo exigente para el alumnado, dado que realizan tareas que les obligan a indagar sobre el tema tratado sin una presencia constante del profesor. Al haber tantos grupos, el maestro deberá tener pensada una estrategia para que el alumnado pueda trabajar centrado y sin distraerse. Es

aquí donde vemos la importancia de cosas como su interés por el tema, sus conocimientos, la presencia de espacios de trabajo claros, la posesión de una referencia para evaluarse y guiar su actuación... En este sentido, el trabajo con fichas será una parte fundamental de la unidad didáctica que desarrollemos, de tal manera que estas funcionaran como guía para el alumnado.

Habiendo aclarado que seguiré el modelo de lección propuesto por el Tratamiento Pedagógico de lo Corporal, a continuación, voy a exponer la estructura de lección que propone Vaca (2008):

- Momento de encuentro: Es el momento en el que se busca el compromiso del alumnado haciendo que comprenda y genere interés por el tema que se vaya a tratar. También será el momento de recordar aspectos importantes como lo hecho en sesiones anteriores.
- Momento de construcción del aprendizaje: En este momento se plantean retos y situaciones que se ajusten a las características del alumnado. Se realizarán periodos de acción reflexión para que el alumnado pueda indagar sobre el tema que se esté tratando, en este caso las habilidades, y pueda resolver las cuestiones y problemas que vayan surgiendo.
- Momento de despedida: Será el momento de repasar todo lo que se haya hecho durante la hora y plantear aquello que se trabajará el próximo día.

5.PROPUESTA DE INTERVENCIÓN Y METODOLOGÍA PARA EL ANÁLISIS

La intervención, en la cual voy a sustentar todo el análisis que presentaré a continuación, fue realizada con la intención de obtener datos sobre la toma de conciencia del alumnado con respecto a su nivel de habilidad y su posterior evolución en un juego bueno creado con anterioridad. En los anexos se podrá encontrar el planteamiento de la unidad didáctica, junto con la narración y el análisis de cada una de las sesiones realizadas con la clase de 6º. Todo el trabajo de esta unidad se encamina al análisis del proceso que sigue el alumnado en la toma de conciencia y mejora de su nivel de habilidad. Para conseguirlo me serviré de los instrumentos que comentaré a continuación.

5.1 EL JUEGO BUENO DEL QUE PARTIMOS

La unidad didáctica que está presente en los anexos, y sobre la que basaré mi análisis, se encuentra en conexión directa con una unidad previa relativa a la creación de un juego bueno. Esta unidad fue desarrollada antes de las vacaciones de Semana Santa. En el momento de plantearla ya tenía claro que mi trabajo giraría en torno a las habilidades en el juego, por lo que, junto a mi tutor del Trabajo Fin de Grado, Nicolás Bores, pensé que lo mejor sería partir de un juego que fuera muy rico en habilidades. Por ello, consideré que la utilización de sticks y pelotas sería un buen punto de partida para construir un juego con muchas habilidades en el que, además, no hubiera grandes diferencias de nivel en cuanto a las capacidades iniciales del alumnado. En este caso, ningún participante practicaba o había practicado un deporte con sticks nunca.

La construcción de este juego bueno, la cual se puede encontrar narrada y analizada en mi memoria de prácticas (Garrido, 2022), dio lugar a un juego cuya regla primaria es: “Hacerse con un espacio a través de un objeto”. En este juego se pueden encontrar dos equipos de 4 personas. Por una parte estarán los atacantes, cuyo objetivo será hacer punto marcando gol o haciendo 7 pases sin que den a la persona que tiene la única pelota con la que están atacando. Por otro lado, el equipo defensor dispondrá de un portero y 3 defensores con una pelota cada uno. Su única manera de evitar que les hagan punto es dar a uno de los atacantes mientras este tiene la pelota. Cada vez que se tira a portería o los defensores consiguen dar al atacante con pelota se produce un cambio de papeles.

Como resultado obtuvimos un juego parecido al hockey con algunas de sus habilidades, pero que permite una mayor intervención de todos sus participantes. Las habilidades que resultaron de este juego fueron: Conducción, pase, recepción, tiro y parada.

5.2 HERRAMIENTAS UTILIZADAS PARA LA OBTENCIÓN DE DATOS

Para poder llevar a cabo un seguimiento de las lecciones y obtener información interesante para mi propósito, me he servido de la narración y análisis de lo acontecido en cada una de las sesiones de la unidad presentada en los anexos. La realización de estas narraciones y análisis parte de la observación que hacía lo largo de las sesiones, la cual me permitía obtener datos relevantes sobre el nivel de desempeño que mostraba el alumnado, tanto en los momentos de trabajo específico de las habilidades, como en los momentos de juego real. También me he servido de preguntas guía para conducir al alumnado hacia los escenarios que me interesaban y obtener información boca a boca de lo que pensaban. En este sentido, también tengo que añadir la utilización de dos fichas, una en la sesión 1 y otra en la sesión 5 (**Anexos 5 y 14**), por medio de las cuales he podido obtener información sobre sus conocimientos a partir de las reflexiones que en ellas presentaban.

Por otra parte, para la mejora de las habilidades se emplearán tres fichas, una por cada sesión en las que trabajamos las habilidades de forma concreta. En estas fichas (**Anexos 7, 9 y 11**), se presentan una serie de criterios de realización y de éxito que pretendían fomentar el trabajo por niveles y la reflexión sobre la acción.

Otro de los pilares que fundamentará y sostendrá los datos que voy a presentar, será las fichas que he utilizado para recoger datos sobre la evolución del alumnado en cada una de las habilidades. En estas fichas (**Anexos 3 y 4**), recogí el nivel de habilidad inicial y final de tres participantes del juego.

Para poder obtener información sobre el proceso de toma de conciencia y mejora del nivel de habilidad del alumnado, me he servido de las fichas que estos fueron rellenando a lo largo de las sesiones. En ellas (**Anexos 6, 8, 10 y 12**), a partir de una serie de parámetros que les marcaba previamente, el alumnado valoraba su nivel de habilidad inicial y posteriormente su evolución.

Por último, en la quinta sesión, cada uno de ellos utilizó una ficha (**Anexo 13**) de evaluación para valorar el desempeño de sus compañeros en cada una de las habilidades.

Esto me sirvió para comparar su punto de vista con el mío y para introducir el papel de entrenadores-observadores y que estos siguieran aprendiendo mientras evaluaban.

5.3 CONTEXTO

El Trabajo Fin de Grado que estoy presentando se desarrolló en el centro público Modesto Lafuente de la capital palentina, en el momento en el que me encontraba realizando el Prácticum II.

El grupo elegido para desarrollar mi unidad fue el de 6º de Primaria, conformado por un total de 19 alumnos, de los cuales 10 son chicas y 9 son chicos. El tutor de este grupo, Luis Alberto Martínez, me dio plena libertad para poder realizar las clases con la metodología que considerase, lo cual facilitó bastante mi labor.

El grupo trabajaba bien en las clases de Educación Física, aunque tenía problemas de participación en los momentos de reflexión. Los niveles de habilidad eran dispares, aunque no había grandes desigualdades en las habilidades que trabajamos durante la unidad.

Para terminar, hay que clarificar que pese a que había alumnos que requerían apoyo en otras materias, en este caso no se tuvo que llevar a cabo una adaptación especial para ninguno ellos. Por otra parte, la metodología utilizada se ajustaba a las necesidades del alumnado, dado que les daba la oportunidad de trabajar conforme a su nivel.

Añadir, aunque ya lo he comentado en la introducción, que los nombres que aparecerán a continuación serán inventados con el fin de proteger los datos de las personas que intervinieron en esta unidad didáctica. En las fichas de los anexos a las que haré referencia, los nombres estarán tapados salvo los dos casos del **Anexo 3**, dado que en esas utilicé un nombre inventado directamente.

6.PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS

Para poder hacer una reflexión profunda, ordenada y con sentido del tema de mi Trabajo Fin de Grado, he decidido subdividir este en varias preguntas. Cada una de ellas abordará uno de los subtemas que he considerado importantes para este trabajo. Algunos de estos puntos serán referidos a mi como profesor, tanto en la acción de trabajar la mejora de esas habilidades como en la percepción de la mejora de estas. Los otros subtemas serán relativos, por un lado, a la toma de conciencia del alumnado de su nivel de habilidad y, por otro, a la conciencia de su mejora. Todo ello en un proceso en el que pretendo demostrar la influencia de estos factores sobre el juego.

Para responder a estas preguntas, me sustentaré en las narraciones, análisis, fichas y observaciones que he ido recogiendo durante las lecciones.

6.1 ¿POR QUÉ SÉ YO QUE NO JUEGAN BIEN O QUE NECESITAN DE LA MEJORA DE ESAS HABILIDADES?

Como ya he mencionado con anterioridad, este juego no le empezamos a trabajar por primera vez en la presente unidad didáctica, sino que parte de la creación que ellos mismos hicieron antes de Semana Santa. Estas clases previas ya me dieron información interesante sobre el nivel de habilidad del alumnado en los diferentes papeles del juego, pudiendo observar ciertas carencias en diversos aspectos. Aunque, para poder dar una respuesta coherente y bien fundamentada, me basaré en los datos que pude recoger de la primera sesión de esta unidad.

En primer lugar, si me retomo a la narración de la sesión 1 (**Anexo 2.1.B**), escribí lo siguiente: “*selecciono 3 participantes del juego para evaluar su nivel de desempeño en las diferentes habilidades que yo ya sé que hay en el juego. Con esto pretendo ver su nivel inicial en cada una de estas para compararlo con el nivel que demuestren cuando termine la unidad*”.

En los anexos se encontrará el ejemplo relativo a uno de los tres alumnos seleccionados, Lucas (**Anexo 3**). En todo caso, puedo confirmar que en las tres fichas se observa que el nivel de desempeño de los tres casos es normal tirando a bajo.

Lucas es un alumno que por lo general tiene problemas para ejecutar con un cierto nivel las habilidades que trabajamos en clase, tanto las relativas a este juego como las relacionadas con otros deportes. En su ficha (**Anexo 3**) se puede observar que en tres de

las cinco habilidades tiene la peor valoración posible y, en las restantes, tiene un dos, una valoración que, aun siendo mejor, no llega a ser buena dentro del juego.

Atendiendo al caso concreto de Lucas, que puede llegar a ser representativo de otros compañeros, vemos que hay una necesidad evidente de trabajar sobre las diferentes habilidades para mejorar.

Para darle todavía un mayor sustento a las razones que me llevan a pensar que el alumnado no juega bien y, por lo tanto, necesita mejorar, nos podemos ir a lo narrado durante los últimos 10 minutos de la sesión 1 (**Anexo 2.1.B**), donde pude hacer una observación más general del alumnado mientras jugaban. En estos momentos, observo, entre otras cosas, las siguientes situaciones que me llevan a confirmar la necesidad de trabajar las habilidades de este juego:

- *“Había un gran descontrol con los pases. Muchos salían desviados y pude comprobar que en varias ocasiones había alumnado que ejecutaba pases impulsivos y poco reflexivos ante el miedo a controlar la pelota sin que se les escapara.”*. Aquí vemos cómo afecta la desconfianza en el nivel de habilidad en el desempeño dentro del juego. Es decir, en este caso ya no solo es que observe que los pases salían desviados, también se puede ver esa necesidad de mejora en las actitudes completamente impulsivas, provocadas por el nerviosismo que le producía ejecutar mal el pase o hacer mala la recepción en este caso.
- *“Muchos alumnos optaban por la fuerza bruta con los tiros, tanto a la hora de pillar como para intentar marcar gol, lo cual provocaba que estos mayoritariamente fueran desviados”*. Aquí podemos encontrar un claro ejemplo sobre la pobreza técnica en la ejecución de la mayoría de las habilidades. El alumnado no conocía otra forma de tirar que la que ellos mismos pensaban como la mejor, en este caso tirar muy fuerte, o la que veían o imitaban a otros compañeros, que venía a ser la misma. Por lo tanto, de nuevo se puede entender esa necesidad de dar más oportunidades de acción al alumnado por medio del trabajo específico de las habilidades.

En la narración de la sesión se puede encontrar algún ejemplo más de todas estas circunstancias que pude observar en el juego. Aun así, considero que los datos recogidos en las fichas de observación, junto con elementos observados presentados aquí, dan fundamento suficiente para ver que el alumnado necesita trabajar esas habilidades para

mejorar su intervención en el juego, tener más confianza en sí mismos y poseer una mayor riqueza de ejecución en cada una de las habilidades a partir del conocimiento de las diferentes técnicas que pueden emplear según la situación.

6.2¿CÓMO HAGO CONSCIENTE AL ALUMNADO DE LA PRESENCIA DE LAS HABILIDADES, DE SU NIVEL Y DE LA INFLUENCIA QUE TIENE ESTE EN QUE JUEGUEN BIEN O MAL?

Para poder responder a esta pregunta, de nuevo tendremos que dirigir nuestra mirada hacia lo narrado en la sesión 1. (**Anexo 2.1. B**). Allí encontraremos las preguntas, fichas y respuestas que utilizaré para presentar los datos que voy a mostrar a continuación. Como esta pregunta está dividida en tres subtemas que, aunque relacionados los unos con los otros, son diferentes, abordaré cada uno de ellos de manera individual para terminar explicando la conexión que subyace entre estos.

6.2.1¿Cómo les hago conscientes de la presencia de esas habilidades?

Para poder tener claro qué es lo que tienen que identificar, primero deben saber exactamente qué es una habilidad y cómo podemos distinguir habilidades motrices básicas de habilidades motrices específicas. Con el objetivo de ver sus conocimientos previos sobre el tema, el alumnado respondió a la primera pregunta de la ficha de esta sesión (**Anexo 5**), en la cual se les cuestionaba acerca del significado la palabra habilidad.

Una vez que el alumnado dio sus primeras respuestas, traté de ir centrándolos en el tema que a mí me interesaba introduciendo los conceptos de “habilidad motriz” y “habilidades motrices básicas y específicas”. Cuando les cuestioné sobre el concepto de habilidad motriz recibí respuestas como *“una habilidad que requiere de movimiento”*. También en lo referente a las habilidades específicas, tienen un consenso general al decirme que “son las que están en los juegos”. Como se puede ver, estas preguntas no encaminan al alumnado al descubrimiento directo de las habilidades del juego, pero sí forman la base que les permitirá centrar su mirada cuando verdaderamente tengan que descubrirlas.

Para que entiendan que nuestro juego, al igual que otros, está compuesto de una serie de habilidades, en lo narrado de la sesión 1 (**Anexo 2.1.B**) se puede encontrar la siguiente pregunta: *“¿qué habilidades específicas sabrías decirme del baloncesto?”* La razón para utilizar el baloncesto como ejemplo previo, parte de que el alumnado había trabajado hacía poco con esas habilidades. Con esto pretendía que comenzasen a relacionar el hecho de que si en el baloncesto hay unas habilidades en su juego habrá otras.

Ahora, habiendo puesto los cimientos del conocimiento sobre las habilidades, les hice la siguiente pregunta: “*¿Nuestro juego tiene habilidades específicas igual que las tiene el baloncesto?*”. Las respuestas positivas a esta pregunta son las que me indican que es el momento de que pasen a la acción para descubrir dichas habilidades. Saben que están ahí, por lo que es el momento de identificarlas.

Para poder identificar dichas habilidades, me sirvo de la propia experiencia durante el juego. Así, en el narrado de esta sesión se podrá observar que se propone al alumnado jugar durante unos minutos para posteriormente reflexionar sobre las habilidades que han utilizado. Además, me sirvo de nuevo de la ficha (**Anexo 5**), para que una vez que jueguen respondan a la segunda pregunta: *¿Qué habilidades hay presentes en nuestro juego?*

Como de primeras no conseguirán identificarlas todas, utilizo diferentes preguntas para que lo vayan consiguiendo. Pero, primeramente, hago una pregunta genérica para que comenten las que han escrito. De nuevo me apoyaré en la narración de la sesión 1 (**Anexo 2.1.B**) para poder analizar esto.

Rubén, es el primero que se anima a decir una y menciona “el pase”. Posteriormente, Sara menciona “el control de bola”. El control o recepción es una habilidad, pero pretendo que todos la puedan identificar y en estos momentos había alumnado que miraba a su papel extrañados. Por ello, pido a Sara que explique lo que quiere decir con esto, y sus razones parecen hacer entender al resto de los compañeros la habilidad (**Anexo 2.1.B**): “*es lo que hacemos cuando nos pasan una pelota y tenemos que controlarla para que no se escape*”

La salida de estas dos habilidades ya me demuestra que el alumnado comprende lo que es una habilidad motriz específica y es capaz de identificarlas en el juego. Por mi parte, trato de que la mayoría participe en estos momentos de reflexión, pero siempre hay alumnado al que cuesta más hacer participar.

Mi interés, además de que descubran la habilidad es que sepan su utilización concreta en el juego, dado que a pesar de que las habilidades son las del hockey, no estarán presentes todas las de este deporte y tampoco tendrán la misma utilidad en todos los casos. Un buen ejemplo de ello lo puedo mostrar cuando sale la habilidad del tiro. En ese momento hago las siguientes preguntas (**Anexo 2.1.B**): “*¿En qué partes del juego está presente esta habilidad?*”, “*¿Solo utilizan el tiro los atacantes?*”. Con ellas pretendo que el alumnado identifique esa habilidad desde la perspectiva específica de su juego, y no mirando a la generalidad del deporte del hockey.

Para la identificación de las dos últimas habilidades, me sigo sirviendo de preguntas guía que les conducen hacia las respuestas que quiero a partir de la propia experiencia en el juego. Por lo tanto, en la narración de la sesión se podrá comprobar que se van intercalando momentos de juego con momentos de parada y reflexión.

Así en el caso de la “parada”, podemos dirigir de nuevo la vista a lo narrado de la sesión 1 (**Anexo 2.1.B**) donde se encontrará lo siguiente: *“Pregunto de nuevo si hay alguna habilidad que asocien directamente con el tiro y en seguida me mencionan al portero.”* Por medio de esta pregunta, no solamente consigo que identifiquen esta habilidad, sino que también se dan cuenta de la unión entre unas habilidades y otras. Esto servirá para que posteriormente puedan ver un sentido al trabajo conjunto del pase y la recepción y de la parada y el tiro. Otorgando los conocimientos para que entiendan la necesidad de su trabajo conjunto para su posterior aplicación en el juego.

Por último, la conducción es la última habilidad que sale a la luz cuando un alumno pregunta lo siguiente: *“¿podría ser la habilidad de llevar la bola?”*.

Así, utilizando la reflexión sobre la acción en el juego y las preguntas guía que he hecho, tanto en alto como en la ficha, he conseguido que el alumnado identifique las habilidades del juego partiendo de unos conocimientos previos sobre el concepto de habilidad motriz que, a su vez, han orientado sus criterios de búsqueda dentro del propio juego.

6.2.2 ¿Cómo hago consciente al alumnado de su nivel?

Para que el alumnado consiga ser consciente de su nivel de desempeño en cada una de las habilidades del juego se ha trabajado con varias fichas durante las sesiones 2, 3 y 4.

El primer tipo de ficha al que quiero hacer referencia es a la de autoevaluación inicial. Se han entregado 3 fichas de este estilo al principio de las sesiones 2, 3 y 4 (**Anexos 6, 8 y 10**). Más concretamente se ha entregado una por cada sesión. En ellas venían reflejados una serie de criterios de autoevaluación para que el alumnado simplemente tuviera que marcar con una “x” el nivel en el que consideraba que estaba.

Este tipo de fichas permitían que el trabajo fuera dinámico y el alumnado pudiera centrarse en una serie de aspectos concretos de la habilidad, para localizar tanto sus dificultades como sus capacidades iniciales por medio de dos tablas referidas a estos temas. Esto queda reflejado en lo narrado de la sesión 2 (**Anexo 2.2.B**): *“Antes de que comiencen a jugar, les recalco la importancia de que presten atención a su nivel de habilidad conduciendo la pelota. Además, con el ánimo de centrar su atención, les hago*

entrega de la ficha de autoevaluación para que observen los criterios en los que se tienen que fijar". De esta manera, la entrega de la ficha antes de que comiencen a jugar dará la oportunidad al alumnado de saber en qué cosas se tiene que fijar exactamente. Esto ha hecho que la valoración de su nivel inicial sea más certera. Además, el hecho de que solamente tengan que marcar una casilla y no escribir, facilita mucho el proceso y hace que todos se puedan valorar desde los mismos parámetros.

Las preguntas son otra parte importante a la hora de que el alumnado se dé cuenta de sus dificultades y su nivel. Así, dirigiendo la mirada hacia el final de las sesiones 2,3 y 4 se podrá apreciar que siempre hago la siguiente pregunta: *¿Qué dificultades habéis tenido?*, esto fomenta en el alumnado la capacidad de ser realistas a la hora de identificar las cosas que les cuesta, dado que este será el punto de partida para progresar.

6.2.3 ¿Cómo hago consciente al alumnado de la influencia que tiene el trabajo de estas habilidades para que estos jueguen bien o mal?

Una vez que todas las habilidades han sido descubiertas es el momento de que el alumnado comprenda la influencia que puede tener su trabajo específico a la hora de jugar mejor. Esto no quiere decir que ellos quieran mejorarlas, pues puede darse el caso de que parte del alumnado no esté interesado en el juego y, por lo tanto, no tenga ningún interés en mejorar dentro de él, pero en este caso tenemos la ventaja de que partimos de un juego que les gusta y que han creado ellos mismos.

Para hacerles conscientes de la influencia de esta mejora utilizo, fundamentalmente, preguntas. Un buen ejemplo de ello podemos encontrarlo en la narración de la sesión 2 (**Anexo 2.2.B**), donde pregunté lo siguiente: *“¿Por qué deberías mejorar estas habilidades?”*, *“¿Creéis que la mejora de esas habilidades hará que juguéis mejor?”* Con estas preguntas consigo no ser yo el que les exprese directamente la necesidad de trabajar dichas habilidades, sino que sean ellos quienes reflexionen sobre el porqué. Así, en la narración de esta sesión encontramos respuestas como la de Marta: *“A mí por ejemplo no se me da muy bien pasar, pero sí lo entreno seguro que mejoro”*. Con esta respuesta Marta demuestra comprender la influencia del trabajo de las habilidades dentro del juego. Esto es lo que buscaba, que vieran el sentido y la razones que los llevan a querer mejorar.

6.3¿CÓMO HAGO QUE MEJOREN ESAS HABILIDADES Y COMPRUEBO QUE LAS HAN MEJORADO?

Para mejorar estas habilidades he utilizado un tipo de trabajo por zonas. Si ponemos la vista sobre la narración de las sesiones 2, 3 y 4 (**Anexos 2.2.B, 2.3.B y 2.4.B**) se podrá ver, tanto por escrito como por medio de las imágenes que presento, el empleo de zonas para el trabajo específico y mejora de esas habilidades. En la sesión 1 la conducción, en la 2 el pase y la recepción y en la 3 el tiro y la parada.

Como digo, en cada una de estas sesiones se llevó a cabo un trabajo por zonas, reflejado en las fichas entregadas justo antes de iniciar el trabajo específico de las habilidades (**Anexos 7, 9 y 11**). En estas fichas se encontrarán tres columnas, en la primera vienen nombradas las zonas junto con un dibujo representativo de lo que tienen que hacer ahí. En la segunda se encuentran los criterios de éxito, donde el alumnado se encontrará con 3 niveles distintos para que cada uno pueda trabajar según sus posibilidades y en la tercera dispondrán de unos criterios de realización para poder hacer mejor.

Desmenuzando todo lo anterior, el trabajo por niveles responde a la necesidad de que cada alumno pueda seguir su propio ritmo y no se vea obligado a hacer exactamente lo mismo que los demás. Sí volvemos a lo narrado en la sesión 2 (**Anexo 2.2.B**) podremos encontrar afirmaciones del tipo de: *“He incidido especialmente en que el objetivo no era que todos hicieran los 3 niveles, sino que por el contrario pretendo que trabajen conforme a su capacidad. Además, también he remarcado la importancia de atender a los criterios de realización para poder hacer mejor, sobre todo cuando no les sale un nivel.”* Con esto pretendía que cada uno siguiese su propio ritmo y que, en caso de que encontraran problemas con algún nivel, tuvieran un lugar claro al que mirar para hacer mejor. Además, aprovechando la tabla de dificultades que habían rellenado con anterioridad, pudieron trabajar con parejas de un nivel similar que también les ayudaran a darse cuenta de sus errores y a progresar conjuntamente.

Para reforzar más las razones que justifican la utilización de este tipo de trabajo por niveles podemos poner la vista sobre lo establecido por García (2005), quien afirma que la mejora de las habilidades supone un camino particular para cada persona y por lo tanto el maestro, en este caso yo, debe de habilitar tiempos, espacios y tareas que permitan al alumnado trabajar conforme a sus necesidades.

Por otro lado, para poder ver que habían mejorado tengo que destacar dos instrumentos:

El primero de ellos es la observación durante el juego. Como todas las clases dedicamos una buena parte de la lección a jugar, y pude ir observando cómo el alumnado iba mejorando. Para comprobar esto podemos atender a la narración de la sesión 3 (**Anexo 2.3.B**): *“Durante el juego observo que un par de alumnas, a las que se les daba particularmente mal conducir la pelota, han mejorado sobre todo en su capacidad para ir con la cabeza alzada. Además, están con una posición más adecuada a la que utilizaban en la primera sesión”*. Como este, se pueden encontrar más ejemplos de observaciones en las que pude corroborar la evolución del alumnado.

Por otra parte, están las fichas que utilicé en la última sesión para ver la evolución de los tres alumnos que escogí al comenzar la unidad. Y, efectivamente, pude comprobar la evolución de los tres casos seleccionados. En los anexos muestro el caso de Lucas para poder tener una referencia visual a la hora de comparar. Por lo tanto, de nuevo me centraré en él.

Lucas fue uno de los alumnos que más evolucionó de toda la clase. Si atendemos a su ficha final (**Anexo 4**), veremos que pasó de tener tres habilidades con la peor valoración posible a subir dos de ellas hasta el nivel 3 y otra hasta el 2. Por otra parte, en las otras dos habilidades en las que tuvo un 2 inicialmente, consiguió subir hasta un 3 y un 4. Sin duda, es un caso exitoso que tuvo una evolución muy notoria en general.

Por lo tanto, quedó demostrada esa evolución, tanto a nivel general con las observaciones que fui haciendo como a nivel particular con el caso particular que estoy atendiendo.

6.4¿CÓMO SE HACEN CONSICIENTES DE SU MEJORARÍA Y DE LA DE SUS COMPAÑEROS?

Al igual que era importante que el alumnado se diese cuenta de su nivel inicial, también es fundamental que sean conscientes de su mejoría en caso de que consideren que han mejorado en todas o en alguna de las habilidades.

Para que fuesen conscientes de ello en primer lugar me serví de la ficha de “progreso” (**Anexo 12**), utilizada en las sesiones 3, 4 y 5. En esta ficha, como se podrá comprobar, vienen recogidas tres tablas con las diferentes habilidades trabajadas. En cada una de esas tablas el alumnado se encontró con una serie de criterios para medir su evolución directamente relacionados con los criterios que habían utilizado en las tablas de nivel inicial. Esto, sin duda, facilitó la acción de los estudiantes a la hora de valorar su evolución en cada uno de los parámetros sobre los que ya se habían evaluado con anterioridad.

Otra de las herramientas que utilicé para que el alumnado se diese cuenta de su nivel fue la ficha entregada al finalizar la sesión 5 (**Anexo 14**). En esta ficha se preguntaba de forma directa sobre la habilidad que pensaban que habían mejorado más. En el ejemplo que se expone se puede ver con claridad que el alumno, no solamente es consciente de su mejora en una de las habilidades, sino que también justifica esa mejora con una serie de criterios que demuestran su comprensión sobre la habilidad y su utilidad en el juego.

Por último, también me he servido de preguntas a viva voz, para que el alumnado pudiese reflexionar en alto sobre su propia mejora. Un buen ejemplo lo encontramos en la narración de la sesión 5 (**Anexo 2.4.B**), donde una alumna dice lo siguiente: *“A mí me costaba mucho levantar la pelota con el stick, pero ahora se me da bien. Es fácil una vez que aprendes”*. Así, haciéndoles pensar sobre esto, hacen un proceso de introspección que les ayuda a indagar sobre su propia evolución.

Con respecto a la mejoría de sus compañeros, la última sesión fue destinada íntegramente a realizar una coevaluación entre los participantes. Para realizarla utilizaron la ficha de “coevaluación” (**Anexo 13**), donde venían exactamente los mismos criterios de valoración que había utilizado yo para evaluar a los tres alumnos que mencioné antes. Si atendemos a la narración de la sesión 5, podemos observar la siguiente reflexión (**Anexo 2.5.B**): *“Comienzan a jugar y veo que las personas evaluadas se están tomando muy seriamente su tarea. Algunos, incluso se levantan a preguntarme alguna duda con la intención de hacer la valoración más ajustada a la realidad posible”* Por lo tanto, el alumnado se vio completamente inmerso en la tarea de evaluar a los compañeros, no simplemente por el hecho de hacerlo, sino también como una forma de decirles que es lo que podrían mejorar más. De esta manera, introduciríamos el papel de entrenadores-observadores. Además, esto funcionó como una confirmación de su conocimiento sobre las habilidades, al no solo ser capaces de identificarlas, sino también de evaluarlas.

6.5; CÓMO SE TRASLADA ESTE TRABAJO AL JUEGO REAL?

Cuando planteé este trabajo, mi intención no era que el alumnado mejorase las habilidades de una forma aislada sin encontrar relación con el juego. Al contrario, en todo momento he pretendido que el alumnado relacionase el trabajo que estábamos haciendo con el juego real, dado que, al fin y al cabo, es ahí donde quiero que mejoren las habilidades.

Además, volviendo a lo establecido por García (2005), es fundamental que el alumnado comprenda que la práctica en actividades de menor presión y mayor participación es lo

que le permitirá progresar en las habilidades que reclama el juego. Si no se logra que el alumnado vea esta relación, es muy probable que su interés y participación disminuyan al no entender para qué están realizando esas actividades. Esto producirá efectos negativos en su concentración y dificultará su trabajo autónomo.

En primer lugar, para que el alumnado viese la relación del trabajo específico de las habilidades con el juego real, empleé pequeños “minijuegos en algunas zonas”. Estos no son muy numerosos, pero sí recrean algunas situaciones del juego real. Un buen ejemplo de ello lo encontramos en la ficha del tiro y la parada (**Anexo 11**), donde el alumnado tiene que tirar a una portería con portero o dar a un compañero que trata de evitar ser dado, situaciones que también se dan en el juego.

Por otra parte, utilizaba preguntas después del trabajo por zonas para que, en caso de que no lo hubieran hecho ya, el alumnado traspasase el aprendizaje de nuevas técnicas a las situaciones que se dan en el juego. Un buen ejemplo de ello lo podemos encontrar en la narración de la sesión 4 (**Anexo 2.4.B**), concretamente en el momento en el que pregunto sobre en qué situaciones del juego se podría utilizar el tiro aéreo. Esto llevó a que ocurriese lo siguiente: *“Mario levanta la mano enérgicamente y responde que “para pillar a los atacantes”. Ante esta respuesta les pregunto por qué los pilladores querrían utilizar ese tiro y una alumna dice que “porque es más fácil elevar la pelota de gomaespuma que golpearla, además tienes más posibilidades de dar”*. En este caso, no solamente entienden la relación que tiene la técnica que han aprendido con el juego, sino que además comprenden las ventajas que les da dentro de este, lo que sin duda refuerza su comprensión del sentido de lo que se está haciendo.

Por último, quiero destacar la dinámica que seguíamos durante las clases. En el planteamiento de las sesiones 2, 3 y 4 (**Anexos 2.2.A, 2.3.A y 2.4.A**) se podrá comprobar que jugábamos al juego nada más comenzar la clase y también justo después de trabajar las habilidades. Esto provocaba que, cuando jugaban después de haber trabajado las habilidades de forma autónoma y por parejas, pudiesen aplicar todo lo que habían aprendido hacía apenas unos minutos. Y, efectivamente, esto era así y lo puedo corroborar con lo narrado en los últimos 10 minutos de juego de la sesión 4 (**Anexo 2.4.B**): *“En estos minutos me alegra ver una mayor riqueza en las técnicas que estos utilizan. Además, el número de alumnos que tratan de elevar la pelota cuando van a pillar a alguien ha aumentado bastante”*. De esta manera, lo aprendido en el trabajo por zonas realmente encuentra su aplicación en el juego real.

Aun así, considero que introducir más juegos reducidos en cada sesión o en una clase en concreto, también habría ayudado a trasladar todo lo aprendido al juego real. Sobre esto reflexionaré en el apartado de mejoras que aparecerá posteriormente.

6.6¿POR QUÉ LA METODLOGÍA ESCOGIDA ES LA MEJOR PARA CUMPLIR MIS OBJETIVOS?

Como ya he venido mencionando en la fundamentación teórica, la metodología empleada para llevar a cabo estas sesiones es la del TPC. Las sesiones del TPC siguen una estructura que queda reflejada en el planteamiento y narración de las sesiones de la unidad presente en los anexos. Así, se comienza con un calentamiento específico de la habilidad que se vaya a trabajar, se prueba el juego sobre el que se está intentando mejorar, posteriormente se reflexiona sobre las cosas que salen y no salen, para después investigar sobre las posibles respuestas que se pueden dar en el juego. Hecho esto, se prueban estas soluciones individualmente o en pequeños grupos, en nuestro caso fue individualmente y por parejas. Lo más importante en este momento es que el alumnado sea consciente de su progreso en la habilidad. Y al final se pone en común todo lo aprendido y trabajado.

Queda claro que el planeamiento y narración de mi unidad, con sus matices, coge como base todo este esquema. Mi objetivo no era buscar que el alumnado se convirtiese en un experto ejecutor de todas las habilidades del juego (sí lo conseguían perfecto, claro). Mi objetivo era que cada uno pudiese trabajar conforme a su nivel de habilidad en situaciones de no tanta presión como las que ocurren en el juego, para que pudiese dar respuestas más reflexivas y meditadas. Esto ha permitido que el alumnado lleve esa acción más reflexiva y menos impulsiva hacia el juego real, lo que no solo ha provocado que tengan una mayor confianza en lo que respecta a su desempeño dentro del juego, sino que también les ha dado la oportunidad de ser conscientes de su evolución y de la de los demás compañeros a partir de los conocimientos que iban adquiriendo durante las sesiones con la ayuda de las fichas que iban utilizando.

Quizás la cuestión no sea tanto por qué esta metodología es la mejor, como sí lo podría ser por qué esta metodología particularmente ha servido para conseguir los objetivos que me planteaba para este TFG. En todo caso, los resultados demuestran esa conciencia que ha adquirido el alumnado al respecto de su nivel inicial y progreso.

6.7 ¿POR QUÉ LOS DOCUMENTOS ESCRITOS HAN SIDO IMPORTANTES PARA LA ENSEÑANZA DE LAS HABILIDADES EN EL JUEGO?

Las fichas en esta unidad didáctica han sido el instrumento que el alumnado ha usado como guía tanto para reflejar su proceso de mejora en las habilidades en el juego, como para orientar su acción y darles criterios para poder hacer mejor dentro de las diferentes situaciones que se pueden dar en el juego.

En este sentido, si nos vamos al final de la narración de la sesión 5 (**Anexo 2.5.B**), podremos ver que cuando cuestiono al alumno acerca del valor que han tenido las fichas en su formación durante las semanas que ha durado la unidad salen respuestas como las siguientes de Alejandro y Sara: *“Yo creo que sí porque nos han ayudado a aprender cosas. A mí por ejemplo me han servido para aprender a elevar el balón, que antes no sabía.”*, *“Tener las explicaciones en un papel a mí me ha ayudado, porque si no muchas veces se me olvidaba la forma de hacer bien las cosas”*. Aquí, el alumnado reconoce la importancia que han tenido las fichas a la hora de mejorar su acción, lo cual es una demostración del valor de estas en el aprendizaje de las habilidades.

Volviendo a lo establecido por Bores (2006), la utilización de estas fichas ha permitido que la acción no se reduzca a la actividad por la actividad, sino que por el contrario tenga lugar un verdadero proceso de enseñanza-aprendizaje, en el que las fichas, han servido para la reflexión sobre la propia acción, tanto a la hora de localizar el nivel individual en cada una de las habilidades, como a la hora de trabajar sobre los aspectos técnicos que se relacionan con cada una de ellas. Esto les ha dado conocimientos sobre las técnicas concretas a utilizar según la situación del juego, permitiendo que el alumnado asimile que la necesidad de emplear unas u otras dependiendo de los requerimientos de la situación. Así, las fichas también han servido como punto de unión con el juego, dado que, dentro de ellas, se aconsejaba el empleo de unas técnicas u otras partiendo de situaciones del juego real y no tomando como referencia situaciones descontextualizadas.

6.8 COSAS QUE MEJORARÍA

Cuando nos vemos involucrados en un proceso educativo como este, es normal que se cometan fallos de los que nos damos cuenta en el momento o posteriormente cuando analizamos nuestra práctica. En mi caso, con el transcurso de las sesiones y los análisis que hacía de cada una de ellas, me di cuenta de una serie de cosas que se podrían haber

hecho mejor. Así, a continuación, aparecerán dos aspectos sobre los que creo que se podría mejorar.

1- Hacer una sesión de juegos reducidos o modificados

Uno de los aspectos de los que me pude dar cuenta con el transcurso de las sesiones, fue la falta de juegos reducidos en los que el alumnado pudiera tener muchas posibilidades de hacer en situaciones que simularan al juego real.

Teniendo en cuenta esto, si se hubiera dispuesto de más tiempo, en progresión con lo que se ha hecho en las 4 primeras sesiones, se podría haber añadido una lección más. En esta sesión, se hubiera seguido trabajando por zonas, solo que estas, en vez de ir referidas a aspectos técnicos, estarían compuestas por “subjuegos” que simularan en pequeños grupos el juego real. Esto es debido a que las habilidades no tienen que mejorar en la nada, sino que deben tener una relación directa con el juego. El objetivo sería que pusieran en práctica lo aprendido dentro de situaciones parecidas al juego, pero de una menor presión. Así, al final de la sesión, al igual que he hecho con las lecciones 2, 3 y 4, el alumnado destinaría un tiempo a jugar dentro del juego real otra vez.

Hay que decir que también cabría la posibilidad de introducir estos juegos reducidos justo después del trabajo de las habilidades en específico. Pero esto requeriría de aumentar el tiempo de las sesiones para que al final se pudiera jugar al juego real.

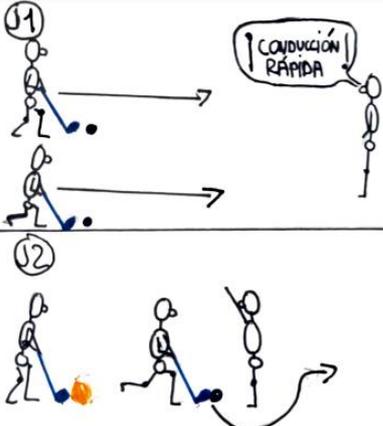
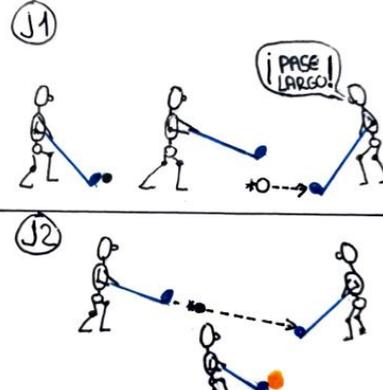
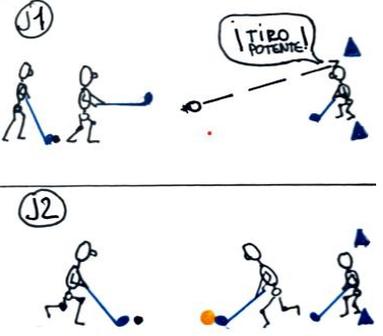
Así, en esta sesión rellenarían tres tablas como las hechas para medir su nivel inicial, solo que en este caso estarían referidas a su nivel dentro de estos juegos reducidos. Esta sería una gran oportunidad para que comprobaran su nivel en juegos más simples y con una menor cantidad de participantes. Las tablas serían como la que se presenta a continuación:

Tabla1: Pases y recepciones en el juego reducido

MI NIVEL	Nunca	A veces	Siempre
Soy capaz de dirigir los pases a corta distancia.			
Soy capaz de dirigir y controlar la fuerza de los pases largos.			
Soy capaz de hacer pases de revés sin que salgan desviados.			
Soy capaz de hacer pases en movimiento sin que salgan desviados.			
Soy capaz de recepcionar la bola sin que se me escape.			

Por otra parte, para esta sesión se introduciría la siguiente ficha:

¡JUGAMOS EN PEQUEÑOS GRUPOS!

JUEGOS	OBJETIVOS	REFLEXIONA Y CONTESA
<p>JUEGOS DE CONDUCCIÓN</p> 	<p>J1. Haz el tipo de conducción que indique uno de tus compañeros.</p> <p>J2. Conduce la pelota hasta la pared mientras un compañero te estorba y otro te intenta pillar.</p>	<p>¿Qué técnicas has utilizado en el primer juego? ¿Por qué?</p> <p>¿Has mirado a la bola de vez en cuando? ¿Por qué?</p>
<p>JUEGOS DE PASE Y RECEPCIÓN</p> 	<p>J1. Haz el tipo de pase que indique otro miembro del grupo.</p> <p>J2. Da 10 pases con un miembro del grupo y evita que te pille el que sobra.</p>	<p>Cuando te ha mandado pases cortos, ¿qué técnica has empleado?, ¿por qué?</p> <p>¿Cómo has hecho para dirigir tus pases bien? ¿Y para recepcionarlos?</p>
<p>JUEGOS DE TIRO Y PARADA</p> 	<p>J1. Haz el tipo de tiro que indique el portero.</p> <p>J2. Intenta marcar gol a un portero mientras el otro te intenta pillar.</p>	<p>¿Qué tipo de tiro has utilizado para intentar pillar? ¿Por qué?</p> <p>Y para parar, ¿has utilizado alguna técnica en especial?</p>

Para rellenar estas tablas, el alumnado, en pequeños grupos, tendría la oportunidad de practicar en situaciones que recrean el juego, a la vez que reflexionan en la acción y por escrito sobre las técnicas utilizadas, sabiendo las razones que los han llevado a usarlas.

Después de pasar por cada zona sería el momento para que respondiesen a las preguntas planteadas y rellenasen tablas como la presentada anteriormente para valorar desempeño en estos “minijuegos” y compararlo con el que habían conseguido en el juego real.

2. Economizar más el tiempo

Si vamos a mi análisis de la sesión 1 (**Anexo 2.1.C**), nos encontraremos con la siguiente reflexión: *“Ha habido un par de paradas que en mi opinión han resultado ser demasiado largas. El motivo muy posiblemente ha sido el miedo a que no se descubriesen todos los temas que yo tenía planteados, lo cual en alguna ocasión me ha llevado a dedicar más tiempo a hacer preguntas guía”*. En los narrados de las sesiones se podrá comprobar que el tiempo de las clases muchas veces se me echaba encima. Esto, en parte, venía de la excesiva cantidad minutos que empleaba en algunos de los momentos de reunión con el alumnado. Sin duda, esto es algo que seguro se mejora con el tiempo y la experiencia, pero aun así lo quería destacar.

6.9 CONSIDERACIONES FINALES

En general, los resultados de la unidad didáctica pueden ser considerados como positivos y personalmente me han demostrado la importancia de que el alumnado pueda trabajar a su propio ritmo y que sobre todo tenga más oportunidades de participar para poder mejorar. Creo que su motivación fue consecuencia de encontrar propuestas que suponían un reto real para ellos y que les permitían sentirse capaces de tener éxito y mejorar.

Por otra parte, habría que tener en consideración que, si este trabajo hubiera tenido continuidad con la clase con la que lo desarrollé, el proceso natural de las habilidades y del juego en sí nos hubiera llevado hacia el hockey, donde ya se hubiera hecho un trabajo todavía más específico de la técnica.

En Educación Física las cosas parecen pasar a una velocidad a veces excesiva, tanto es así que en el desarrollo de esta unidad me he dado cuenta de que el trabajo de habilidades como las de este juego, quizás requieren de un proceso más largo de progresión, pero el tiempo es un condicionante del que no podemos librarnos. Aun así, dentro de las posibilidades que se han tenido con el tiempo disponible, el alumnado ha tenido la oportunidad de trabajar de una forma consciente y reflexiva, lo cual ya es un éxito.

7.CONCLUSIONES

La realización de este TFG me ha permitido verme inmerso en un trabajo de indagación sobre el proceso de mejora de las habilidades en el juego. En el camino de su realización me he nutrido de los aspectos conceptuales y teóricos obtenidos gracias a la formación recibida en las asignaturas de la mención de Educación Física y a las investigaciones realizadas por diversos autores en esta área. Además, la utilización de los datos que pude obtener durante la práctica ha dado un mayor peso a mis respuestas en lo relativo a los planteamientos hechos para este trabajo.

Investigar sobre las habilidades motrices dentro del juego, no solo me ha dado la oportunidad de leer diversos trabajos de autores de gran relevancia que han nutrido enormemente lo que ya sabía sobre el tema. También me ha ayudado a valorar el trabajo de estas como una excelente forma de que el alumnado se vea inmerso en un proceso cautivador en el que es a la vez partícipe y protagonista de su aprendizaje y sobre todo es consciente de lo que sabe, aprende y hace.

Por otra parte, he comprendido las posibilidades educativas que otorga el juego en la formación del alumnado y en el trabajo de otros temas. Más concretamente, el hecho de que el alumnado haya sido quien ha construido el juego antes de comenzar el trabajo de las habilidades, ha hecho que sean más conscientes de su normativa y posibilidades. Así, su experiencia previa con él ha facilitado que se sientan más interesados por mejorar, dado que su creación partía de sus intereses y necesidades. Todo ello, ha ayudado a que se hagan conscientes de su nivel de habilidad para trabajar conforme a este y mejorar.

El desarrollo de la unidad didáctica no ha hecho más que confirmar la necesidad de trabajar las habilidades de una manera autónoma o por pequeños grupos, como una forma de que el alumnado siga su propio proceso evolutivo y no se vea sometido a unas demandas genéricas que no se corresponden con sus necesidades. Así, este trabajo les ha dado la oportunidad de trabajar dentro de su zona de desarrollo próximo, lo que ha hecho que se puedan sentir motivados y retados al verse capaces de realizar las propuestas que se les pedían, gracias a su esfuerzo y a la ayuda que suponían las fichas. Además, trabajar por parejas de un nivel similar ha facilitado que se ayudasen los unos a los otros en la superación de las limitaciones que podían tener en un principio.

La experiencia que he tenido durante las prácticas juntamente con la realización de este trabajo ha hecho que pueda valorar la metodología del TPC como la mejor para que el

alumnado cumpla con el objetivo de ser consciente de su nivel, trabajar conforme a él y mejorar en consecuencia. Así, la utilización de fichas ha funcionado como un gran facilitador a la hora de que el alumnado fuera capaz de localizar su nivel por medio de unos parámetros claros que centraban su atención en aspectos concretos y de interés, los cuales permitían tener una concepción lo más cercana a la realidad de sus capacidades iniciales y su evolución. Además, las fichas han ayudado a que el alumnado fuera más consciente de su aprendizaje. Así, podían acudir a ellas siempre que quisieran para revisar los criterios que les ayudaban a hacer mejor dentro del juego. Todo ello a partir de una identificación previa de las habilidades, que permitió una mayor comprensión del trabajo que estaban haciendo e hizo posible que trataran de mejorar siendo conscientes de por qué querían hacerlo.

Particularmente, cuando estaba planteando esta unidad didáctica, me sentía algo desorientado y abrumado por la cantidad de información que estaba manejando y las posibilidades de trabajo que se abrían ante mí. Para solucionar esta situación tuve que encontrar un equilibrio entre lo que era posible y lo que era necesario. Así, este planteamiento me ayudó a centrar mi acción en unos temas concretos que posteriormente se han visto reflejados en los datos obtenidos de la práctica. Por lo tanto, ese conocimiento previo de los temas que quería tratar ha facilitado que las fichas y preguntas que fui utilizando a lo largo de las sesiones pudieran aportarme datos interesantes que después he podido utilizar para mi análisis.

En lo que respecta a mis errores, los veo como un aprendizaje más dentro de todo este proceso que he seguido en los últimos meses. Uno de los aspectos más importantes de este TFG era llevar el trabajo concreto de las habilidades al juego real. A pesar de que en el planteamiento inicial sí que se puede ver una relación con el juego real, tanto en la planificación de las sesiones, donde siempre comenzábamos y terminábamos jugando a este, como en el trabajo por zonas, donde en algunos casos se reflejaban situaciones del juego, han faltado esos juegos reducidos que hubieran servido como un paso previo para probar los aprendizajes en situaciones de una menor presión y emocionalidad para el alumnado. Aun así, este tipo de errores les considero positivos en mi formación como maestro, la cual nunca termina. Así que tendré en cuenta esta experiencia para mejorar en mis futuras intervenciones.

8.BIBLIOGRAFÍA

- Abardía, F. y Medina, D. (1997). *Educación física de base, manual didáctico: una propuesta para la formación del profesorado*. Asociación cultural cuerpo, educación y motricidad.
- Batalla Flores, A. (2000). *Habilidades motrices*. Barcelona: INDE.
- Blández, J. (2010). *La utilización del material y del espacio en Educación Física. Propuestas y recursos didácticos*. INDE.
- Bores Calle, N. (2006). El cuaderno del alumno como herramienta potencialmente útil para mejorar los procesos de enseñanza, aprendizaje y evaluación de Educación Física. *Educación Física y Deporte*, 25, (1), 23-47.
- Bores Calle, N., & Vaca, M. (2005). *La lección de Educación Física en el Tratamiento Pedagógico de lo Corporal*. Barcelona: INDE.
- Bores, D.; García, A., & González, G. (2019). El acercamiento al Tratamiento Pedagógico de lo Corporal a través de la participación en una comunidad de práctica virtual. *Didacticae*, (7), 119-135.
- Castañer, M. y Camerino, O. (1991). *La Educación Física en la enseñanza primaria*. INDE.
- Contreras Jordán, O., Arribas Galárraga, S., & Gutiérrez Díaz del Campo, D. *Didáctica de la educación física por modelos para educación primaria*. Síntesis.
- Devries, R. y Kamii, C. (1988). *Juegos colectivos en la primera enseñanza*. Madrid: Visor.
- Díaz Lucea, J. (1999). *La enseñanza y el aprendizaje de las habilidades motrices básicas*. Barcelona: INDE, pp. 51-54.
- Fernández García, E., Gardoqui Torralba, M.^a L., & Sánchez Bañuelos, F. (2007). *Evaluación de las habilidades motrices básicas*. INDE: Barcelona.
- García, A. (2005). *Desarrollo curricular del juego en Educación Física Escolar: estudios de casos en el 2º ciclo de Educación Primaria*. Tesis doctoral (inédita), Universidad de Valladolid.

- García, A. (2011). Construyendo una lógica educativa en los juegos en Educación Física Escolar: “El juego bueno”. *Ágora para la Educación Física y el deporte*, (13), 35-54.
- García, A. y Martínez, L. (2000). Desmadejando la trama de género en Educación Física desde escenas de práctica escolar. *Tabanque. Revista Pedagógica*, (15), 93-119.
- Garrido, O. (2022). *Informe de Docencia, Prácticum II*. Universidad de Valladolid, Palencia.
- Huizinga, J. (1938). *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- Lawther, J. (1983). *Aprendizaje de las habilidades motrices*. Paidós Psicomotricidad.
- Martínez, M.C. (1991). *El niño y la actividad física y deportiva. Jugar y disfrutar con el hockey*. Gymnos.
- Morales, P.A. (2012). *Elaboración de material didáctico*. México: Red Tercer Milenio.
- Navarro, V. (2011). Aplicación pedagógica de juegos motores de reglas en Educación Física. *Ágora para la Educación Física y el Deporte*, 13 (1), págs. 15-34.
- Ogalde, I. y Bardavid, E. (1997). *Los materiales didácticos: Medios y recursos de apoyo a la docencia*. México: Trillas.
- Sánchez Bañuelos, F. (1992). *Bases para una didáctica de la educación física y el deporte*. Gymnos.
- Sánchez Bañuelos, F. (2002). *Didáctica de la Educación Física*. Madrid: Prentice Hall.
- Vaca, M (2002). *Relatos y reflexiones sobre el tratamiento pedagógico de lo corporal en la Educación Primaria*. AC. “Cuerpo, Educación y Motricidad”.
- Vaca, M. (2008). *Motricidad y Aprendizaje. El tratamiento pedagógico del ámbito corporal (3-6)*. GRAÓ.

9.ANEXOS

ANEXO 1. PLANIFICACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

“Mejoramos las habilidades de nuestro juego bueno y analizamos nuestro nivel para ver nuestra posterior evolución”

JUSTIFICACIÓN

Para comenzar, hay que aclarar que la intervención que voy a presentar a continuación se encuentra directamente ligada con una unidad didáctica previa dedicada a crear el juego bueno del que vamos a partir en esta unidad. Esto va a permitir que el alumnado parta de una base de trabajo bien sustentada por lo realizado durante las semanas previas al trabajo que presentaré a continuación. Además, este trabajo previo es el que me ha ayudado a guiar mi intervención.

La planificación que se va a presentar tiene el objetivo de que el alumnado no solamente mejore las habilidades de una manera aislada y descontextualizada, sino que además se haga consciente de su nivel inicial, para que poco a poco a partir de los contenidos técnicos que se irán desarrollando mediante la utilización de fichas, sean consciente de su proceso de mejora y terminen por aplicar dichas habilidades en el propio juego. De nada sirve que el jugador sea muy bueno en los entrenamientos sí luego en una situación de juego real no es capaz de aplicar lo aprendido.

Llegados a este punto, parto de la idea de que los participantes de este juego, que tienen edades comprendidas entre los 12 y los 13 años, tienen consolidadas una serie de habilidades básicas. Por ello, considero que es un momento idóneo para que comiencen a tratar con una serie de habilidades específicas.

A pesar de que el juego tendrá en su base algunas de las habilidades presentes en el hockey, no habrá una presencia directa de todas ellas. Al contrario, aun teniendo en cuenta que estamos ante un juego rico en habilidades, solamente estarán presentes aquellas que se ven reflejadas en el juego creado por ellos mismos. Estas habilidades serán: conducción, pase, recepción, tiro y parada.

La selección de los sticks como base para la realización del juego se ha hecho con la idea de que todo el alumnado parta de niveles relativamente parecidos. Es decir, es evidente que habrá diferentes niveles, pero las diferencias no serán tan pronunciadas como si estuviéramos partiendo de un deporte más cotidiano para algunos de ellos. Así, su

contacto con el hockey hasta este curso había sido prácticamente inexistente y ningún alumno practica este deporte fuera del aula. De esta manera, pretendo que el alumnado se dé cuenta de la presencia de esas habilidades y de la posibilidad de mejorarlas para después embarcarse en un proceso que les permita aprender fundamentos técnicos que ayudaran a su mejor desempeño en el juego real.

Para este trabajo se tendrá en cuenta de que no todos van a tener el mismo nivel, por ello no realizaran lo mismo siempre. De esta manera se desarrollará un trabajo por niveles que les permita trabajar dentro de su zona de desarrollo próximo.

CONTEXTUALIZACIÓN

El centro donde estoy desarrollando el Prácticum II y por lo tanto el lugar donde voy a desarrollar la unidad didáctica es el centro CEIP Modesto Lafuente situado en El parque del Salón de la capital palentina. Se trata de un centro público en el que destaca la presencia de alumnado extranjero.

La intervención ha sido desarrollada con el alumnado de 6º. En este caso con una sola clase, dado que el centro este año tiene una sola línea salvo en un curso donde sí hay dos clases. Además, la cantidad de personas presentes en la clase considero que es el ideal para el desarrollo de mi intervención. No es un grupo especialmente pequeño ni excesivamente grande.

El aula está conformada por un total de 19 alumnos de los cuales 9 son chicos y 10 son chicas. Es un grupo que por lo general funciona bien en las clases de Educación Física, aunque tiene una falta de participación bastante importante. Tanto es así, que lo normal es que sean 4 o 5 alumnos los que normalmente llevan la voz cantante.

Por otro lado, a pesar de que hay alumnado que recibe apoyo en otras áreas, ninguno requiere de una adaptación o de unas necesidades de apoyo superiores a las del resto de compañeros durante las clases.

En cuanto al contexto espacial, la unidad didáctica, que tendrá un total de 5 sesiones, será desarrollada de forma íntegra en el gimnasio del centro debido a que el patio está ocupado durante nuestras clases de Educación Física. Esto condicionará el tipo de propuestas presentadas en el trabajo ya que el espacio hará que nos tengamos que adaptar a las posibilidades de acción que este nos ofrece. Aun así, esto no supondrá un problema para ellos dado que el juego fue planteado en ese mismo espacio.

En cuanto al contexto material, he de decir que hemos podido acceder a los elementos necesarios para desarrollar la unidad con las máximas garantías posibles. El centro dispone de un total de 19 sticks, exactamente el mismo número que alumnos tiene la clase. Por otra parte, las pelotas utilizadas para el juego serán las de agujeros clásicas, aunque hemos tenido que añadir pelotas de tenis para los momentos de trabajo por parejas con el objetivo de que todos tuvieran la oportunidad de trabajar con una pelota. Por último, nos hemos servido de pelotas un poco más grandes y blandas para que los que están en el papel de pilladores puedan pillar sin hacer daño a nadie.

Previsión de dificultades: Quizás la mayor dificultad estará en que el alumnado se adapte a la dinámica que van a seguir las clases. Pese a que ya han tenido un primer contacto con una metodología más reflexiva, que combina momentos de acción con momentos de reflexión, en la que además tuvieron que llevar sus reflexiones al terreno escrito por medio de la utilización de fichas, esta unidad les requerirá todavía un poco más de atención y compromiso a ese trabajo constante con fichas.

Por otra parte, el espacio también será un condicionante, pero a pesar de ello considero que es suficiente para desarrollar el trabajo con las máximas garantías posibles.

OBJETIVOS

- Saber el significado de habilidad motriz.
- Descubrir las habilidades específicas implicadas en el juego bueno creado.
- Practicar el juego bueno creado y ser capaz de evaluarse a uno mismo y a los demás de forma coherente.
- Reconocer las dificultades propias.
- Atender a los criterios de realización para hacer mejor.
- Mejorar las habilidades motrices específicas del juego creado.
- Conocer la posición básica del hockey y saber mantenerla a la hora de conducir la pelota.
- Ser capaz de ejecutar diferentes tipos de pases en función de la situación con una fuerza y direccionalidad adecuadas.
- Aplicar los elementos técnicos que permiten hacer una buena recepción.
- Ejecutar distintos tipos de tiros según la situación con una fuerza y direccionalidad adecuadas.
- Realizar paradas aprovechando las posibilidades que ofrece el stick.

- Reflexionar en la propia acción sobre los errores propios y ajenos.
- Valorar su propia evolución mediante un proceso de aprendizaje basado en su interés por mejorar la técnica, sirviéndose de la información que sacan de su propia acción con la ayuda de fichas.
- Respetar a los compañeros y compañeras durante los periodos de acción y reflexión.

CONTENIDOS DIDÁCTICOS

Conceptuales

- Significado de habilidad motriz.
- Habilidades motrices específicas del juego creado: conducción, pase, recepción, tiro y parada.
- Posición básica del hockey.
- Elementos técnicos que ayudan a la ejecución de diferentes tipos de pases y tiros.
- Elementos técnicos que permiten conducir la pelota mejor.
- Elementos técnicos que de hacer recepciones y paradas con una mayor solvencia.

Procedimentales

- Identificación de las habilidades motrices del juego creado: Conducción, pase, recepción, tiro y pase.
- Aplicación de las técnicas aprendidas dentro del propio juego.
- Autoconocimiento del nivel personal para trabajar conforme a un nivel superando las dificultades con la ayuda de fichas.
- Reconocimiento de las dificultades propias.
- Búsqueda de soluciones ante las dificultades partiendo de los criterios de realización y de la ayuda de los demás.
- Utilización de diferentes técnicas de pase o tiro según los requerimientos de la situación.
- Mantenimiento de la posición básica durante la conducción.
- Uso de los elementos técnicos que ayudan a recepcionar o parar la pelota según la situación.
- Medición del nivel de los demás y de la evolución personal por medio de fichas.

Actitudinales

- Respeto a las capacidades de los compañeros y compañeras.
- Interés por la mejora de las habilidades del juego.
- Confianza en la capacidad propia de ejecución.
- Utilización segura del implemento del juego.
- Disposición y actitud positiva para mejorar las habilidades del juego.

TERMPORALIZACIÓN

La presente unidad didáctica va a tener un total de 5 sesiones de una hora. Es decir, teniendo en cuenta que las clases con este grupo se realizan los lunes y los viernes, se debería extender a lo largo de dos semanas y un día. Aun así, es probable que se alargue alguna semana debido a la pérdida de alguno de los días de clase como consecuencia de la fiesta del 2 de mayo y una salida al cine planificada de antemano para uno de estos días.

En lo que respecta a las sesiones, la primera estará fundamentalmente destinada a la identificación de las habilidades en el juego, las tres siguientes se destinarán a evaluar el propio nivel de habilidad para trabajar en base a él, atendiendo a diferentes aspectos técnicos mientras ven su evolución y la última se utilizará para realizar una evaluación entre el propio alumnado y servirá como punto final a todo el trabajo hecho.

METODOLOGÍA

La metodología utilizada queda especificada en la fundamentación teórica de este trabajo donde ya explico que utilizaré la metodología específica del Tratamiento Pedagógico de lo Corporal donde el alumnado es el principal protagonista del aprendizaje. El esquema de las sesiones será el siguiente:

Momento de encuentro: Este momento le utilizaré para introducir al alumnado en el tema de que se vaya a trabajar ese día. De esta manera, sobre todo trataré de que comiencen a generar interés por aquello que están a punto de hacer y que comprendan la naturaleza de su trabajo. Además, este momento también se utilizará para recordar lo hecho en sesiones anteriores.

Momento de construcción del aprendizaje: Trabajaremos con retos que se ajusten al nivel de habilidad del alumnado y que sobre todo les permitan ir al ritmo que necesiten. De esta manera, se utilizará un método de trabajo basado en la reflexión sobre la acción en el que

el alumnado, con la ayuda de las fichas de las que dispone, podrá ser consciente de su aprendizaje.

Momento de despedida: Aprovecharemos para recordar todo lo hecho en la sesión y comentar los problemas que hayan surgido en el transcurso de esta. Además, este momento servirá para introducir los objetivos de la siguiente clase.

CONTENIDOS DEL CURRÍCULUM

Los contenidos que aparecerán a continuación podrán ser encontrados dentro del currículum oficial de Castilla y León.

BLOQUE 1: Contenidos comunes

- 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.
- Lectura, análisis e interpretación de textos relacionados con el área de Educación física.
- Utilización del lenguaje oral y escrito para expresar ideas, pensamientos, argumentaciones y participación en debates, utilizando el vocabulario específico del área.

BLOQUE 2: Conocimiento corporal

- Ejecución de movimientos de progresiva dificultad con los segmentos corporales no dominantes en situaciones variables.
- Adecuación de la postura a las necesidades expresivas y motrices de forma económica y equilibrada.

BLOQUE 3: Habilidades motrices

- Asimilación de nuevas habilidades o combinaciones de las mismas y adaptación de las habilidades motrices adquiridas a contextos de práctica de complejidad creciente, lúdicos o deportivos, con eficiencia y creatividad.

- Identificación de las capacidades físicas básicas que intervienen en una actividad físico-deportiva.
- Asimilación de habilidades motrices específicas en contextos lúdicos o deportivos de complejidad creciente.
- Desarrollo de la iniciativa y la autonomía en la toma de decisiones. Anticipación de estrategias y procedimientos para la resolución de problemas motrices con varias alternativas de respuestas, que impliquen al menos tres jugadores, con actitud cooperativa y mentalidad de trabajo en equipo.
- Disposición favorable a participar en actividades diversas, aceptando las diferencias en el nivel de habilidad.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

BLOQUE 1: Contenidos comunes

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.

BLOQUE 2: Conocimiento corporal

3. Valorar, aceptar y respetar la propia realidad corporal y la de los demás, mostrando una actitud reflexiva y crítica.

BLOQUE 3: Habilidades motrices

1. Resolver situaciones motrices con diversidad de estímulos y condicionantes espaciotemporales, seleccionando y combinando las habilidades motrices básicas y adaptándolas a las condiciones establecidas de forma eficaz.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

BLOQUE 1: Contenidos comunes

- 1.2 Explica a sus compañeros las características de un juego practicado en clase y su desarrollo.
- 1.3 Muestra buena disposición para solucionar los conflictos de manera razonable.
- 1.4 Reconoce y califica negativamente las conductas inapropiadas que se producen en la práctica o en los espectáculos deportivos.

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.

BLOQUE 2: Conocimiento corporal

1.3 Adapta las habilidades motrices básicas de manipulación de objetos (lanzamiento, recepción, golpeo, etc.) a diferentes tipos de entornos y de actividades físico-deportivas y artístico expresivas aplicando correctamente los gestos y utilizando los segmentos dominantes y no dominantes.

3.1 Respeto la diversidad de realidades corporales y de niveles de competencia motriz entre los niños y niñas de la clase.

BLOQUE 3: Habilidades motrices

1.1 Adapta las habilidades motrices básicas a los distintos espacios en función de las actividades y los objetivos a conseguir

1.2 Realiza movimientos de cierta dificultad con los segmentos corporales dominantes y no dominantes.

1.3 Aplica correctamente los gestos técnicos en los lanzamientos, recepciones, golpesos, conducciones, etc.

EVALUACIÓN

Para la evaluación me serviré fundamentalmente de 2 aspectos: la observación y las fichas hechas por el alumnado de esta manera se puede hacer el siguiente desglose:

Actitud (30%): Se tendrá muy en cuenta la actitud del alumnado a lo largo de las sesiones tanto en lo referido al respeto de los demás compañeros como en lo referido a su acción en la práctica. Para poder valorar este apartado con el rigor suficiente se realizará la siguiente rúbrica con cada uno de los alumnos:

Nombre:

CRITERIOS	Nunca 1	A veces 2	Casi siempre 3	Siempre 4
Participa en las reflexiones.				
Respeto el turno de palabra de los compañeros.				
Conoce y respeta las diferencias de nivel presentes en la clase.				
No molesta al resto de compañeros en el trabajo de las habilidades				
Trata con cuidado los materiales que se utilizan.				
Se esfuerza y hace las tareas lo mejor posible.				

Ejecución de las habilidades (30%): Se tendrá muy en cuenta la capacidad del alumnado para aplicar los aprendizajes obtenidos por medio del trabajo en zonas dentro del juego.

La rúbrica referencia para esto será la siguiente:

CRITERIOS	Nunca 1	A veces 2	Casi siempre 3	Siempre 4
Conoce y ejecuta la posición básica del hockey				
Es capaz de hacer diferentes tipos de pases según la situación.				
Es capaz de realizar diferentes tipos de tiros en función de la situación.				
Recepciona la pelota empleando las técnicas enseñadas				
Mantiene una buena posición como portero y aprovecha las ventajas del stick				

Fichas (30%): En este caso se tendrá en cuenta la calidad, limpieza y buen uso de las fichas que se irán utilizando a lo largo de las sesiones. Se valorarán tanto aquellas

dirigidas a medir el nivel propio como las que se utilizaron para que reflexionaran sobre los temas tratados en clase.

Coevaluación (10%): Se tendrá en cuenta la valoración que hicieron en la última sesión del compañero que les correspondiese. En el caso de localizar que la evaluación estuvo condicionada para bien o para mal por la relación personal con la persona a la que evaluaban, el evaluador podrá recibir una penalización de hasta un punto.

Progresión (Porcentaje adicional 10%): Con el ánimo de recompensar la evolución del alumnado que ha tenido un gran progreso y de no penalizar a aquel que ya partía de un alto nivel, se añadirá este porcentaje para recompensar al alumnado que tenga una gran mejoría.

ANEXO 2. DESARROLLO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

Anexo 2.1.A- Sesión 1. Identificando las habilidades del juego

La sesión fue realizada el lunes 18 de abril a 3ª hora.

Curso: 6º

Participantes: 19

Duración: 1 hora

Espacio: Gimnasio del centro

Materiales: 19 sticks, 9 pelotas de agujeros, 9 pelotas de tenis, 6 pelotas de gomaespuma, fichas y bolígrafos.

Momento de encuentro

Llegaré al aula y al igual que siempre les pediré que cojan bolígrafo. Una vez hayamos bajado al gimnasio y estemos reunidos, realizaremos un pequeño recordatorio del juego que creamos antes de Semana Santa en la unidad didáctica de juego bueno. De esta manera refrescaremos su normativa.

Una vez visto esto les explicaré que esta unidad didáctica girará en torno a las habilidades. Para comprobar sus ideas previas lanzaré la siguiente pregunta: ¿Qué es para vosotros una habilidad? Para que todos den una definición personal, y no se vean condicionados por los demás, les dejaré un minuto para que escriban en papel su respuesta haciéndoles entrega de la ficha de esta sesión. Posteriormente las expondrán en alto ante los demás.

A partir de sus respuestas y mis aportaciones llegaremos a una definición común de habilidad y concretaremos el significado de habilidad motriz.

Teniendo claro el concepto de habilidad plantearé la siguiente pregunta: ¿Creéis que nuestro juego tiene habilidades?, con ella pretendo que se hagan conscientes de su presencia en nuestro juego. Además, me servirá para introducir el concepto de habilidad motriz específica.

Visto esto les comentaré que la clase de hoy va a ir dirigida al descubrimiento de esas habilidades y que para ello iremos jugando y parando para reflexionar.

Hay que aclarar que sabiendo que esta unidad será desarrollada con alumnado 6º, tengo en cuenta que ya deberían tener adquiridos una serie de conocimientos que les permitan resolver cuestiones de una mayor complejidad.

Además, se realizará un calentamiento de unos 5 minutos justo antes de comenzar.

Momento de construcción del aprendizaje

Una vez que esté claro cuál es el plan de la sesión de hoy, haremos equipos y realizaremos el último recordatorio de la normativa, incidiendo mucho en el apartado de seguridad ya tratado en su momento. Visto esto, comenzaran a jugar partidos de unos 5 minutos (duración que ya se había decidido durante la unidad anterior). Será importante remarcar justo antes de que comiencen a jugar la importancia de que se mantengan concentrados en tratar de identificar las habilidades que están presentes en el juego creado, dado que este es el objetivo primordial de la sesión.

Dado que habrá alumnos que de vez en cuando tengan que descansar, se les pedirá que estén especialmente atentos para identificar las habilidades presentes. Por lo tanto, realizaremos momentos de acción-reflexión, hasta que salgan a la luz todas las habilidades presentes. Las habilidades que deberían de hacer presencia al finalizar la sesión serán las siguientes: conducción, pase, recepción, tiro y parada. Tendré en cuenta que cabe la posibilidad de que el alumnado identifique estas habilidades, pero con un nombre diferente, aunque en todo caso lo importante es llegar a la identificación de las 5 que estoy tratando que encuentre.

Por otra parte, yo voy a seleccionar a 3 participantes del juego para evaluar su nivel de desempeño en las diferentes habilidades que yo ya sé que hay en el juego. Con esto pretendo ver su nivel inicial en cada una de las habilidades para compararlo con el nivel

que demuestren cuando termine la unidad. Para ello me serviré de una ficha de evaluación inicial y de la observación. En esta ficha cada habilidad tendrá una valoración del 1 al 4, siendo el 1 la peor valoración y el 4 la mejor valoración.

Momento de despedida

Al finalizar la clase ya se deberían de haber identificado todas las habilidades. Por lo tanto, explicaré que durante las 3 próximas clases nos dedicaremos a trabajar cada una de las 5 habilidades. Primero la conducción, después el pase y la recepción y por último el tiro y la parda. Además, deberán de responder a la última pregunta de la sesión de hoy en la que se les cuestiona sobre la habilidad que más les gustaría mejorar. Con esto pretendo que vayan desarrollando ese interés por la mejora de las habilidades a partir de la selección de aquellas que les llaman más la atención.

Anexo 2.1.B - Narración de lo ocurrido en la sesión 1

Momento de encuentro

Llego a la clase de 6º y como siempre les pido que cojan un bolígrafo para poder responder a las preguntas que he preparado para la clase de hoy. Bajamos y el alumnado se reúne en unos bancos situados en mitad del gimnasio. Estos bancos nos sirven en primer lugar para delimitar los campos donde se juega al juego que creamos con anterioridad y en segundo lugar como sitio de reunión aprovechando que la pizarra está cerca. Una vez dispuestos, les comento que la unidad didáctica que vamos a trabajar estas cinco sesiones va a tener que ver con las habilidades del juego bueno que crearon antes de Semana Santa.

Para comprobar sus conocimientos previos, en primer lugar, abordamos el concepto general de habilidad. Para ello les pido que respondan a la primera pregunta de la ficha que les he entregado “¿Qué es una habilidad para ti?” Con esto pretendo que cada uno de su propio punto de vista, de tal manera que se produzca una mayor riqueza en las aportaciones y no haya personas que ni si quiera reflexionen sobre el tema. Cuando todos han escrito su opinión, el alumnado va diciendo en alto lo que piensa sobre el tema. Salen como: “cualidad para hacer algo”, “talento”, “lo bueno que eres jugando a algo...” Una vez visto esto nos centramos un poco más en el concepto de habilidad motriz. Cuando menciono la palabra motriz buena parte del alumnado me mira extrañado. Aun así, me veo sorprendido por una alumna que entiende habilidad motriz como “una habilidad que requiere de movimiento”. Va muy bien encaminada y yo trato de complementar su definición añadiendo que “podríamos definirla como la capacidad de generar una serie de

respuestas motoras para cumplir un objetivo.” Ahondando un poco más en el tema les comento que podemos diferenciar “habilidades motrices básicas” y “habilidades motrices específicas” y que nosotros nos vamos a centrar en las específicas. Algunos parecen entender de primeras la diferencia entre unas y otras al decirme que las específicas “son las que están en los juegos”. Para centrarlos un poco más, aprovechando que cuando llegué al centro trabajamos con las habilidades específicas del baloncesto les hice la siguiente pregunta: “¿qué habilidades específicas sabríais decirme del baloncesto?” A muchos se les abren los ojos como platos al escuchar esta pregunta y rápidamente comienzan a levantar la mano enérgicamente para nombrar habilidades como “botar”, “pasar” o “tirar a canasta”. Todas ellas fueron trabajadas entre febrero y marzo en la unidad didáctica de baloncesto con la que estaban cuando llegué. Por otra parte, he intentado que relacionen los conceptos de técnica y habilidad, dado que es una relación que estará muy presente en la unidad.

Una vez que pusieron estos ejemplos, comienzo a hacer que relacionen el concepto de habilidades motrices específicas que acabamos de aprender con el juego que crearon antes de vacaciones. La clase parecía recordar muy bien el juego, al fin y al cabo, lo habían estado creando hasta hacía 2 semanas. Partiendo de este conocimiento del juego les hago la siguiente pregunta: “¿Nuestro juego tiene habilidades específicas igual que las tiene el baloncesto?” En un primer momento hay algunos alumnos que parecen dudar, quizás pensando que era una pregunta trampa, pero varios levantan la mano para decirme que “sí, tiene varias”.

Abordados estos temas han calentado durante 5 minutos antes comenzar.

Momento de construcción del aprendizaje

Llegados a este punto, les pregunto si me sabrían decir cuáles son esas habilidades. Como veo que a muchos les surgen dudas o dan respuestas que, aunque no están desencaminadas del todo, no se acercan a lo que pretendo, les explico que durante los próximos minutos nos dedicaremos a jugar partidos de entre 4 y 5 minutos para posteriormente analizar las habilidades que hayan localizado.

Antes de comenzar a jugar, recordamos la normativa del juego y les explico que es muy importante que reflexionen durante la propia acción acerca de cuáles son las habilidades presentes en el juego. Tienen que intentar descubrirlas partiendo de la ayuda que les proporciona la propia práctica de estas.

Por otra parte, selecciono 3 participantes del juego para evaluar su nivel de desempeño en las diferentes habilidades que yo ya sé que hay en el juego. Con esto pretendo ver su nivel inicial en cada una de las habilidades para compararlo con el nivel que demuestren cuando termine la unidad. Para ello utilizo una ficha de evaluación inicial y también me sirvo de las cosas que puedo observar durante el juego. En esta ficha cada habilidad tenía una valoración del 1 al 4, siendo el 1 la peor valoración y el 4 la mejor valoración. De tal manera, que utilizando los parámetros que había asociado a cada número, traté de dar una evaluación lo más cercana a la realidad posible.

Juegan durante unos minutos y paro el juego, en este momento les pido que antes de decir en alto las habilidades que han localizado, respondan en su ficha a la segunda pregunta. De nuevo, con esto pretendo que haya una mayor riqueza en las aportaciones del alumnado y que además estas sean más personales. Cada uno escribe en el papel las habilidades que ha sido capaz de localizar y posteriormente comenzamos el turno para que vayan diciendo lo que han descubierto.



Rubén levanta la mano y dice que la primera habilidad que ha localizado es el “pase”, argumenta que “es una habilidad muy importante porque además podemos hacer punto con ella”. Los demás compañeros coinciden. Visto esto, les pregunto si alguno ha escrito una habilidad que esté directamente relacionada con el pase, Sara levanta la mano y dice que “el control de la bola”, le pido que explique a que se refiere y me dice lo siguiente: “es lo que hacemos cuando nos pasan una pelota y tenemos que controlarla para que no se escape”, todos parecen estar de acuerdo con la definición de su compañero. Efectivamente esta es una de las habilidades y les comento que la vamos a llamar “control/recepción”. Pregunto por más habilidades que han aparecido y en seguida me comentan el “tiro”. Pueden cometer el error de pensar que el tiro solo está presente cuando intentar marcar gol. Por ello les hago conscientes de en qué partes del juego está presente esta habilidad por medio de la siguiente pregunta: “¿En qué partes del juego está presente

esta habilidad?” En un primer momento, como es natural, mencionan que los atacantes (no pilladores) la utilizan para meter goles. Viendo que nadie menciona a los defensores (no pilladores), les pido que vuelvan a jugar para pensar en las 2 habilidades que faltan y decirme sí el tiro se utiliza en alguna otra circunstancia del juego.

Juegan 5 minutos y volvemos a parar el juego. Antes que nada, les hago la siguiente pregunta: “Entonces, ¿Solo utilizan el tiro los atacantes?” Ahora varios alumnos levantan la mano enérgicamente y uno de ellos dice que “no, los defensores (pilladores) también lo utilizan cuando intentan dar a un atacante con la pelota”. Pregunto de nuevo sí hay alguna habilidad que asocien directamente con el tiro dentro y en seguida me mencionan al portero. En un primer momento no saben definir exactamente el nombre de esa habilidad, pero una alumna menciona lo siguiente: “podría ser la parada como los porteros de fútbol”, efectivamente es la parada por lo que ya hemos localizado 4 habilidades. Les pregunto que sí localizan alguna habilidad más, y nadie es capaz de decirme la última.



Ante esta situación, les pido que vuelvan a jugar durante 5 minutos para que se fijen en la presencia de alguna otra habilidad. Al volver a reunirnos, uno de los alumnos pregunta: “¿podría ser la habilidad de llevar la bola?”, le digo que efectivamente es esa y que la vamos a llamar conducción.

Cómo todavía restan 10 minutos de clase dejo que jueguen otro partido más antes de finalizar con la clase. Durante los tramos de juego que he podido observar a lo largo de la clase saco las siguientes conclusiones:

- Parte del alumnado no utilizaba una postura adecuada para facilitar las acciones del juego.
- Había alumnos, sobre todo alumnas, que parecían tener miedo a tirar a portería y a veces preferían pasar la pelota antes que tirar.

- Parte del alumnado utilizaba empuñaduras poco eficientes para las acciones que requiere el juego.
- Había un gran descontrol con los pases. Muchos salían desviados y pude comprobar que en varias ocasiones había alumnado que ejecutaba pases impulsivos y poco reflexivos ante el miedo a controlar la pelota sin que se les escapara.
- Parte del alumnado conducía la pelota con una excesiva lentitud y apenas levantaba la cabeza para ver dónde estaban los compañeros y rivales, lo cual dificultaba mucho su acción.
- Muchos alumnos optaban por la fuerza bruta con los tiros, tanto a la hora de pillar como para intentar marcar gol, lo cual provocaba que los tiros mayoritariamente fueran desviados.

Momento de despedida

Para terminar, hacemos una conclusión con todas las habilidades que hemos descubierto. Además, les he pedido que respondan a la 3ª pregunta de la hoja que les entregué al principio de la sesión para que reflexionen sobre la habilidad que más les gustaría mejorar.

Posteriormente les he explicado que durante las próximas tres sesiones vamos a trabajar cada una de las habilidades para ver nuestro nivel inicial, trata de descubrir técnicas que les ayuden a jugar mejor y ver su evolución.

Anexo 2.1.C - Análisis y replanteamiento de la intervención sesión 1

Con respecto a la primera parte de la clase, en la que fundamentalmente nos hemos dedicado a indagar sobre el concepto de habilidad, he podido comprobar como influyen los conocimientos previos del alumnado en su concepción sobre un tema concreto y en la necesidad de que el maestro le dedique más o menos atención a dicho tema. Mi intención didáctica con las preguntas y el trabajo con la ficha era comprobar sus conocimientos previos. Sí este trabajo se hubiera estado desarrollando con el grupo desde comenzaron la etapa de Educación Primaria, muy probablemente algunos de estos temas no habrían sido tocados, ya que se presupondría que el alumnado los tendría claros como consecuencia de la experiencia en cursos anteriores. Aun así, considero que las preguntas de la ficha, a pesar de que verdaderamente han sido útiles a la hora de que todos de un punto de vista personal, también podrían haberse utilizado como una conclusión al trabajado realizado en la clase. Habría servido como una especie de reflexión final de los

conceptos aprendidos en la clase que me hubiera permitido ver por escrito su nivel de comprensión. Pero, aun teniendo en cuenta esto, creo que su utilización como “previa”, ha servido para que contrasten lo que pensaban al comenzar, con lo que pensaba el resto de sus compañeros y además me ha servido a mí para que conozcan y generen interés por el tema que desarrollaremos a lo largo de las sesiones.

Por otro lado, hubiera sido interesante añadir una pregunta más a la ficha de la sesión en la que se cuestionase a los alumnos por su interés en mejorar dichas habilidades. Al fin y al cabo, no podemos presuponer que siempre van a tener ganas de mejorar las habilidades de un juego que quizás no les interesa o no casa con su personalidad. Aun así, el juego fue creado por ellos, lo cual creo que ha hecho que su grado de interés sea bastante alto por lo general.

Para terminar, tengo que decir que a pesar de que los momentos de reflexión han funcionado bien y el alumnado ha conseguido llegar a donde yo pretendía por medio de la reflexión sobre la propia acción y de las preguntas guía que yo les iba haciendo, considero que debería haber empleado menos tiempo en algunos momentos de reunión. Ha habido un par de paradas que en mi opinión han resultado ser demasiado largas. El motivo muy posiblemente ha sido el miedo a que no se descubriesen todos los temas que yo tenía planteados, lo cual en alguna ocasión me ha llevado a dedicar más tiempo a hacer preguntas guía. Sí volviera a hacer la sesión, planificaría estos tiempos de una forma más directa, permitiendo que la clase fuera más dinámica y dejando que los temas fueran aflorando poco a poco con la práctica.

Anexo 2.2.A – Sesión 2. Mejorando la conducción

La sesión fue realizada el viernes 22 de abril a 3ª hora

Curso: 6º

Participantes: 19

Duración: 1 hora

Espacio: Gimnasio del centro

Materiales: 19 sticks, 9 pelotas de agujeros, 9 pelotas de tenis, 6 pelotas de gomaespuma, 3 conos chinos, 5 conos, fichas y bolígrafos.

Momento de encuentro

Recogeré al alumnado en su clase y les pediré que como siempre cojan bolígrafo. Al llegar al gimnasio y reunirnos, se recordará lo hecho en la sesión anterior y explicaré que hoy van a medir su nivel en una de las habilidades descubiertas en la clase anterior, más concretamente nos centraremos en la conducción. Se les explicará que el objetivo de esto es que posteriormente trabajen con retos acordes a su nivel. Para poder identificar su nivel de partida les comentaré que la clase comenzará con un partido de entre 5 y 10 minutos. En él es importante que se fijen en su capacidad para conducir la pelota porque posteriormente tendrán que reflejar su nivel en la ficha de autoevaluación.

Aclarados los temas de la sesión de hoy calentarán durante 5 minutos antes de comenzar.

Momento de construcción del aprendizaje

Hecho el calentamiento, se dispondrán para jugar al juego que crearon durante unos minutos. Una vez hayan tenido la oportunidad de jugar centrándose en su nivel de desempeño en una habilidad en concreto tendrán la oportunidad de rellenar una ficha con la que se pretende medir su nivel de habilidad inicial. Esta ficha se les habrá entregado previamente a que comience el juego para que tomen conciencia de lo que se les pide. El objetivo de esta es que una vez rellenada, se junten por parejas con otra persona que tenga unas dificultades parecidas a las suyas para que puedan trabajar juntos y ayudarse mutuamente en las distintas propuestas que encontrarán a lo largo del gimnasio.

Una vez hecho esto les entregaré la segunda ficha de la sesión en la que vendrán explicados los diferentes retos que se les proponen, divididos en distintas zonas de acción. Será importante recalcar que a pesar de que en cada zona haya un total de 3 niveles, el alumnado no estará obligado a hacerles todos. Es más, les explicaré que lo importante es que cada uno trabaje conforme a su nivel y que, en caso de no conseguir uno, tendrán la oportunidad de mirar a los criterios de realización asociados a cada una de esas zonas, los cuales tendrán la función de guiar la acción de los alumnos o autocorregir algún aspecto que estuvieran realizando mal. De esta manera, si un alumno se queda en el nivel 1 de alguna de las zonas, su tarea se centrará en fijarse bien en los criterios de realización que se exponen para tratar de mejorar.

Las zonas con las que se trabajará en la sesión de hoy serán las siguientes:

- Zona posición básica: Esta zona no ocupará un espacio en el gimnasio, sino que servirá de apertura para todo el alumnado. Es una manera de que los estudiantes

se den cuenta de sí están cometiendo algún error en una posición fundamental para el resto de las habilidades.

- Zona conducción. Será la zona con más libertad de todas en la que el alumnado básicamente tendrán que conducir la pelota libremente por el espacio.
- Zona conducción de velocidad: Esta zona estará encaminada a que el alumnado aprenda y trabaje algunos aspectos técnicos que les pueden ayudar a la hora de ser más rápidos con la bola.
- Zona conducción de estudio: Considerando que la conducción de estudio es quizás una parte fundamental en la tarea que tienen los pilladores, en esta zona se trabajaran una serie de aspectos técnicos que ayuden a utilizarla más y mejor.
- Zona conducción de revés: Las circunstancias del juego en algunas ocasiones llevan a que la pelota tenga que situarse en el revés de la pala del stick, por lo que aquí se trabajará sobre el tipo de empuñadura y los elementos técnicos que permiten solventar la situación de la mejor manera posible.
- Zona dribbling: En el juego se ven varias situaciones en las que un no pillador tiene que esquivar a alguien para llegar a su objetivo. Por ello, en esta zona se plantearán diversas situaciones que permitan trabajar esto.

Una vez que todos hayan pasado por todas las zonas y aprovechando que todavía sobran algunos minutos, volverán a jugar al juego inicial de nuevo.

Momento de despedida

Este momento será utilizado para comentar con el alumnado las dificultades por las que han pasado a lo largo de las propuestas. También será interesante discutir con ellos las soluciones que han empleado para poder superar dichas dificultades. Visto esto, les adelantaré que la próxima clase trabajaremos con el pase y la recepción.

Anexo 2.2.B – Narración de lo ocurrido sesión 2

Momento de encuentro

Voy a buscar al alumnado a su aula para bajar al gimnasio. Varios están ya colocados en la puerta con el bocadillo y un bolígrafo en la mano preparados para bajar. Cuando ya estamos todos reunidos en los bancos al lado de la pizarra, lo primero que hago es preguntar por lo que hicimos durante la clase anterior. Fernando menciona que “aprendimos el significado de habilidad motriz específica”. Esther a continuación dice que “además descubrimos las habilidades de nuestro juego”. Ante esta aportación les

pregunto sí me podrían nombrar las 5 habilidades que descubrimos. A pesar de que no hay ninguno que sepa decírmelas todas, entre todas me las consiguen decir. Visto esto les hago las siguientes preguntas: “¿Por qué deberíais mejorar estas habilidades?”, “¿Creéis que la mejora de esas habilidades hará que juguéis mejor?” Rápidamente todos dicen que sí y hay Marta argumenta lo siguiente: “A mí por ejemplo no se me da muy bien pasar, pero sí lo trabajamos seguro que mejoro”. Una vez visto esto les explico que la sesión de hoy, como ya les adelanté al final de la anterior clase, la vamos a dedicar a trabajar sobre la conducción. Para ello, lo primero que harán será comprobar el nivel y las dificultades que tienen en relación con esta habilidad. Así, les explico que jugarán durante unos minutos para después rellenar la ficha relativa a su nivel inicial en la conducción.

Una vez que ha quedado claro todo calientan durante 5 minutos antes de proseguir con la clase.

Momento de construcción del aprendizaje

Antes de que comiencen a jugar les recalco la importancia de que presten atención a su nivel de habilidad conduciendo la pelota. Además, con el ánimo de centrar su atención, les hago entrega de la ficha de autoevaluación para que observen los criterios en los que se tienen que fijar. Es importante que realicen una valoración lo más ajustada a la realidad posible. Una vez que han pasado unos 10 minutos desde que comenzaron a jugar rellenan con una x las tablas de nivel y dificultades. En dificultades, he decidido dejar un hueco en blanco por sí algún participante considera que tiene una dificultad relacionada con esta habilidad que no está reflejada en el papel.

Visto esto, les entregué la ficha de tareas de la sesión y dediqué un par de minutos a explicar cómo debían de utilizar la ficha. He incidido especialmente en que el objetivo no era que todos hicieran todos los niveles, sino que por el contrario pretendo que trabajen conforme a su nivel. Además, también he remarcado la importancia de atender a los criterios de realización para poder hacer mejor, sobre todo cuando no les sale un nivel.

Hecho esto, se han puesto por parejas con el objetivo de que trabajaran con una persona de un nivel parecido al suyo. Para conseguir esto, nos hemos servido de la ficha de autoevaluación, que no solamente sirve para que vean su nivel inicial, sino que también la utilizamos para hacer dúos parejos partiendo de una base relativamente objetiva.

Antes que nada, decidí abordar la posición básica, algo fundamental de entender y de aplicar para el buen desempeño en el juego y en las propuestas que se van a encontrar hoy

en los próximos días. Para ello, pido que conduzcan la pelota durante un minuto por todo el espacio. Cuando lo han hecho, les reclamo que atiendan a los criterios de realización de la posición básica para ver si realmente los estaban cumpliendo. He podido observar que la mayoría adopta una buena postura y agarre, pero aun así queda algún alumno que todavía le cuesta. Cuando los han leído pido que vuelvan a conducir la pelota teniendo esos criterios en cuenta. La mejoría en algunos casos es notoria una vez se han hecho conscientes de su posición.

Cuando hemos aclarado esta cuestión básica comienza el trabajo por zonas. Las parejas se distribuyen por las 5 zonas y yo les comunico que pasaran un total de 5 minutos en cada una de ellas. Con el transcurso del tiempo observo lo siguiente:



En la “Zona conducción” todos parecen desenvolverse bastante bien. No hubo ninguna duda en su realización y he podido observar cómo las parejas tienen extremo cuidado en conducir la pelota manteniendo una postura adecuada. Se nota que acabamos de tratar ese tema porque la gran mayoría del alumnado mantiene una muy buena postura.



En la “Zona conducción de velocidad”, me he visto sorprendido por las dudas que tenían muchos alumnos en relación con el significado de “sprint”. Esto ha hecho que me tenga que acercar a más de una pareja para que viesan su significado. Por otra parte, me alegró ver la colaboración de las parejas para ayudarse los unos a los otros cuando algo no salía.

Se ha visto especialmente motivado al alumnado con el tercer nivel, donde enseguida todos entendieron que para ver si conseguían hacer el recorrido en menos de 10 segundos, tenían que servirse la ayuda de su pareja.



En la “Zona de conducción de estudio” tenían retos relacionados con mantener la cabeza alzada para poder ver dónde estaban sus compañeros. Este era un problema que había observado en buena parte del alumnado durante la clase anterior. Los dos primeros niveles, los consiguieron todos sin demasiados problemas, en cambio el tercero sí que supuso más dificultades. Aun así, me alegró ver como muchos, cambiando un aspecto tan simple como la empuñadura, han sido capaces de tener la cabeza alzada.



La “Zona conducción de revés” ha sido la que más problemas a supuesto a todo el alumnado. Algunas parejas han tenido dificultades a la hora de integrar el concepto y han adoptado posturas algo extrañas y forzadas cuando pretendían hacer los niveles. Muchos se han acercado preguntando alguna duda en relación con los criterios de realización que venían puestos en la hoja. Pero, una vez que lo entendían, la mayoría me ha terminado por decir que en realidad no era tan difícil.



Por último, estaba la “Zona de dribbling”, donde para mi sorpresa no ha habido muchos problemas. El alumnado parecía tener integrado que era más eficiente cambiar la pala del lado de la pelota cuando tenían que esquivar un objeto que girar todo su cuerpo. De esta manera han superado los niveles sin mayores problemas.



Cuando el alumnado ha pasado por todas las zonas, les reúno para comentar su experiencia. De esta manera, les pregunto a cerca de las mayores dificultades por las que han pasado. Salen cosas como: “me costaba mirar a mi compañero y llevar la pelota, pero al final lo conseguí hacer”, “llevar el stick con una mano me resultaba complicado”, “En la zona de dribbling a veces me costaba controlar la pelota porque se me escapaba, pero ir cambiando la pala de lado me ha ayudado.” En general todos dijeron que les había parecido fácil. Recogí sus fichas y pasamos al último tramo de la clase.

Cómo todavía sobraban 10 minutos volvieron a jugar al juego par que pudiesen poner en práctica aquello que habían aprendido.

Momento de despedida

Para finalizar repasamos las cosas que hemos aprendido hoy. Para ver su comprensión hago preguntas a algunos alumnos:

“¿Por qué creéis que es interesante utilizar la conducción de estudio en el juego?” Ángel afirma que “los pilladores la tienen que utilizar sí quieren ver dónde está la gente a la que quieren pillar.”

“¿La conducción de velocidad es útil para los dos equipos del juego?” Marina dice que “sí, para los defensores sí se quieren acercar muy rápido a alguien y para los atacantes sí quieren ir directos a tirar”

“¿Consideráis que la conducción de revés os va a ser útil en algún momento del juego? Un alumno responde que sí, cuando le pregunto el porqué, responde que “hay veces que no queda otra que conducir con el revés porque si no te pillan”

Veo que han entendido el sentido de lo que hemos hecho hoy y les adelanto que la próxima sesión nos dedicaremos a trabajar los pases y la recepción.

Anexo 2.2.C – Análisis y replanteamiento de la intervención sesión 2

En esta sesión se ha notado la “novedad” que ha supuesto para el alumnado esta forma de trabajar. Muchos, sobre todo al principio, parecían algo desorientados. No sabían muy bien a donde se tenían que mover o a donde debían mirar. Con el transcurso de la sesión esto fue mejorando y consiguieron adaptarse poco a poco a esta forma de trabajar. A pesar de que considero que dediqué el tiempo necesario a que el alumnado entendiese el significado y funcionamiento de las fichas, quizás, teniendo en cuenta que era la primera vez que trabajaban de esta manera debería haber recalcado más algunos aspectos fundamentales para que la clase fuera lo suficientemente dinámica. Hubo algún alumno al que incluso tuve que indicar que soltara la ficha mientras hacía las propuestas.

Por otra parte, el hecho de que trabajen por parejas considero que ha sido una muy buena decisión. Se ha notado una buena sintonía entre ellas dado que partían de las mismas dificultades, lo cual ha hecho que se puedan ayudar mutuamente y que ninguno sobresalga notoriamente por encima del otro. Lo contrario, podría haber supuesto un problema.

En lo que se refiere al trabajo por niveles, me alegró ver motivadas a un par de alumnas que en algunas ocasiones parecen un poco desapegadas con lo que hacemos en clase. Su actitud en todas las zonas era radicalmente opuesta a la que tienen cuando jugamos. Parecían sentirse motivadas con retos que realmente se veían capaces de conseguir. Incluso me vi sorprendido en un par de ocasiones cuando se dirigieron a mí para decirme alegremente que habían conseguido los tres niveles en alguna zona. Está claro que establecer un trabajo por niveles ha sido un acierto.

Anexo 2.3.A – Sesión 3. Mejorando el pase y la recepción

La sesión fue realizada el viernes 29 de abril a 3ª hora.

Curso: 6º

Participantes: 19

Duración: 1 hora

Espacio: Gimnasio del centro

Materiales: 19 sticks, 9 pelotas de agujeros, 9 pelotas de tenis, 6 pelotas de gomaespuma, 12 conos, fichas y bolígrafos.

Momento de encuentro

Pasaré a buscar a alumnado su clase para bajar al gimnasio. Como siempre cogerán bolígrafo. Una vez que estemos en el gimnasio reunidos recordaremos lo trabajado y aprendido en la sesión anterior. Posteriormente procederé a situarles en las cosas que vamos a hacer hoy. Además, en el día de hoy, aprovecharemos los minutos finales de la clase para que comprueben su evolución en la habilidad trabajada durante el día anterior.

Visto esto se hará un calentamiento de unos 5 minutos al igual que en el resto de las clases.

Momento de construcción del aprendizaje

Una vez situados en los objetivos de la clase de hoy, haremos equipos diferentes a los del otro día y se dedicarán entre 5 y 10 minutos a jugar para que posteriormente rellenen la primera ficha de la sesión, en la cual medirán sus dificultades y su nivel inicial. Cuando la hayan rellenado les entregará la ficha orientativa de los pases y las recepciones. Teniendo en cuenta las dificultades que hayan señalado, se irán yendo por parejas a cada una de las zonas, centrándonos sobre todo en trabajar con alguien de un nivel similar.

Las zonas propuestas para estas habilidades son las siguientes:

- Zona pases cortos 1: Estará centrada en pases que impliquen un desplazamiento menor de la pelota en el espacio. Así, se encontrarán diferentes tipos de propuestas con un nivel de dificultad progresivo.
- Zona pases cortos 2: Los pases cortos tendrán el privilegio de ocupar dos zonas teniendo en cuenta que son los más presentes en el juego. Por ello, aprovecharé para que en esta zona se centren en una técnica concreta y en la anterior en otra.

- Zona pases largos: Quizás no están tan presentes en nuestro juego, pero la zona estará planteada para que se acerquen a una técnica que les permite aumentar la potencia de los pases.
- Zona recepciones: La recepción en realidad ya estará presente en el resto de las zonas en una menor medida, pero en este caso la zona trata de que el alumnado acoja una serie de claves que les permitan hacer mejores recepciones.
- Zona pases de revés: De nuevo es fundamental que el alumnado sea capaz de saber solventar aquellas situaciones del juego donde lo mejor es utilizar el revés, por lo que en esta zona se encontrarán propuestas que les permitan trabajar este aspecto.

Terminado el circuito y aprovechando el tiempo que reste (unos 15 minutos), aprovecharemos para que jueguen al juego de nuevo y midan su evolución en la conducción, que es la habilidad que trabajaron en la clase anterior. Para ello se les entregará otra ficha que irán rellenando con el paso de las semanas.

Momento de despedida

En este momento analizaremos las dificultades que han visto en el circuito trabajado hoy y preguntaré sobre los aprendizajes obtenidos. Por último, introduciré las dos habilidades que trabajaremos en la próxima sesión, que en este caso serán el tiro y la parada.

Anexo 2.3.B – Narración de lo ocurrido sesión 3

Momento de encuentro

He comenzado la clase preguntando a los alumnos qué habilidades habíamos trabajado hasta este momento. Me he visto sorprendido por ver a muchos alumnos levantando la mano, parece que están motivados con esta unidad y eso me alegra enormemente. La respuesta es sencilla, porque hasta ahora solo hemos trabajado la conducción, por lo que pido que entre todos expliquen cuál fue la dinámica que seguimos en la clase anterior a una alumna que se ausentó de clase. Además, considero que es importante recordarlo dado que el lunes no pudimos dar clase como consecuencia de que el grupo había estado en el cine. Por ello, entre todos me fueron diciendo qué cosas aprendieron y mediante preguntas les fui orientando para recordar la forma de trabajar que empleamos. Así, les pregunté cosas como: ¿es obligatorio que todos hagáis los mismos niveles? A lo Laura respondió que “no porque hay gente más buena y gente menos buena”. También he querido incidir en la importancia de mirar los criterios de realización cuando no sale algo: “¿Qué tenemos que hacer si no nos sale un nivel?” Roberto responde que tienen que

“revisar los consejos que tú nos das en la hoja”. Con estas preguntas pretendí recordar la importancia de que cada uno trabajé a su ritmo y que sobre todo miren a los criterios de realización.

Una vez entendido esto les he explicado que la dinámica de esta sesión va a ser la misma que la de la sesión anterior con una pequeña diferencia. Comenzaremos jugando para midan su nivel de habilidad en el pase y la recepción, luego trabajarán por zonas estas habilidades y por último medirán su evolución en la habilidad trabajada la sesión anterior, volviendo a jugar al juego. Todos parecen entender la dinámica y me reclaman empezar ya.

Antes que nada, calientan durante 5 minutos para ahora sí, comenzar con el trabajo de hoy.

Momento de construcción del aprendizaje

Al igual que en la sesión anterior hemos hecho equipos para jugar un partido rápido de unos 10 minutos y les he entregado la ficha de autoevaluación para que la lean antes comenzar a jugar. En este partido les he pedido que sobre todo se fijen en su capacidad para pasar y recibir la bola. Durante el juego observo que un par de alumnas a las que se les daba particularmente mal conducir la pelota, han mejorado sobre todo en su capacidad para ir con la cabeza alzada, además están con una posición más adecuada a la que utilizaban en la primera sesión.

Por otro lado, sigo observando bastante descontrol con los pases. Un alumno en concreto es incapaz de dirigir los pases hacia el lugar que quiere dado que entre otras cosas no orienta bien su cuerpo. Otra alumna, parece tener muchos problemas para recibir la pelota correctamente e incluso veo que empieza a esconderse un poco para evitar que se la pasen.

Una vez han pasado los 10 minutos, rellenan la ficha de evaluación inicial, en la que tendrían que marcar sus dificultades y capacidades iniciales en lo que respecta a estas habilidades.

Posteriormente les he hecho entrega de la ficha con el trabajo por zonas de la sesión de hoy. Previamente a comenzar les he pedido que lean muy bien los tipos de pases que se recomendaban según la situación. Antes de nada, les insto a que lean los criterios de realización del pase de muñeca. Cuando lo han hecho, les pregunto si ese pase les suena de algo y una alumna responde que “es el pase que utilizo yo siempre”. Efectivamente,

este es el pase que de una manera natural en ellos han estado ejecutando en estas sesiones, con más o menos destreza. Antes de empezar les pregunto por alguna duda más y un alumno levanta la mano preguntando por el significado de “push”, yo les explico que significa empujar, e incluso les hago una demostración de cómo se debe hacer. Aun así, les pido que miren atentamente los criterios de realización para entender el sentido que tiene este tipo de pase.

Resueltas las dudas, de nuevo hacemos parejas partiendo de sus dificultades y comienzan a trabajar en las distintas zonas en periodos de unos 5 minutos:



En la zona “Pases cortos 1”, todos parecen desenvolverse con bastante soltura. La mayor parte de los alumnos utilizan ya sin darse cuenta el pase de muñeca. Hubo incluso un alumno que terminó muy rápido los tres niveles que me dijo lo siguiente: “me ha resultado muy fácil porque yo ese pase ya le sabía hacer”. En lo que respecta a los demás, vi bastante motivación, sobre todo en el nivel 1, en el que había que dar a un cono.

En la zona “Pases cortos 2”, para mí sorpresa aparecieron más dificultades en el nivel 2 que, en el 3, en el cual había que realizar un pase en movimiento. Hubo un par de parejas que me dijeron que no eran capaces de superar este nivel. Cuando me puse a verles me fijé en que únicamente estaban utilizando el pase de muñeca. Por lo tanto, les pregunté por qué no revisaban los criterios para hacer el push. Una vez que los revisaron vi una mejoría importante. Una alumna incluso me dijo que con ese tipo de pase era capaz de controlar un poco mejor la dirección de la bola. De nuevo recalqué la importancia de mirar a esos criterios para poder “hacer mejor”,



En la zona “Pases largos”, vi bastantes dificultades sobre todo a la hora de controlar la fuerza. Así, pude observar que buena parte del alumnado pasaba la pelota tan fuerte a su pareja que a esta le era imposible pararla. Muchos de ellos, a pesar de estar teniendo en cuenta la posición de las manos, lanzaban con una fuerza excesiva. Vi a algún alumno, que muy acertadamente probaba a hacer un push para pasar a su compañero. Quizás, la técnica de los pases largos no era la más adecuada teniendo en cuenta el espacio del que disponíamos.

En la zona “Recepciones”, he podido comprobar que la mayor parte del alumnado se desenvuelve bastante bien. La mayoría ha visto mejoría cuando giraban ligeramente el stick para detener a la bola con una mayor facilidad. Esto me demostró que realmente estaban atendiendo a los criterios de realización. Aun así, una alumna se ha quedado estancada en el primer nivel. Esta es aquella que había observado que tenía algo de miedo a recibir pases porque no era capaz de controlar la pelota. Cuando la ayudé a comprender la técnica recomendaba, notó una gran mejoría y consiguió superar el nivel. Estaba tan contenta, que me dijo lo siguiente: “Retrasar el stick a la vez que la pelota me ha ayudado mucho, ahora apenas se me escapa la pelota”



En la estación de “Pases de revés” se notó el trabajo que habíamos hecho el día anterior. La mayoría comprendió rápidamente la forma en que tenían que coger el stick. En cuanto a dificultad, puedo decir que la mayoría ha conseguido superar los niveles sin demasiadas

dificultades. Aun así, he tenido que recordar a alguno la forma de orientar el stick para dar a la pelota de revés.

Una vez que todos han pasado por las distintas zonas, nos reunimos de nuevo y les pregunto por sus dificultades. La mayoría dice que por lo general ha sido fácil. Se pudieron escuchar las siguientes aportaciones: “creo que para los pases largos empujar la pelota va muy bien porque no me paso de fuerza”, “al principio me costaba controlar la bola bien pero cuando comencé a girar el stick conseguía dejar la bola muerta”.

Por otra parte, les he preguntado si han conseguido mantener la posición básica que aprendieron el día anterior. Todos responden que sí, así que les mando levantarse y ejecutarla para que yo la vea. Me alegra ver que todo el alumnado ha integrado la posición básica correctamente, todos parecen hacerlo muy correctamente.

Además, haciendo referencia al push, les pregunto si me podrían decir en que momentos del juego sería interesante utilizarlo. Un alumno menciona que “cuando quieras hacer pases con más control”. Por otro lado, una alumna menciona lo siguiente: “yo también le he utilizado para los pases lejanos porque la técnica del slap me resultaba muy complicada” Les pregunto al resto y Marcos hace una aportación me replanteo la propuesta: “yo creo que realmente no hay pases largos, el espacio es muy pequeño y en el juego realmente no les utilizamos casi nunca”. Yo le respondo que puede ser que tenga razón

Una vez resueltos estos temas y aprovechando los 10 minutos restantes les muestro la ficha de “evolución”. Explico que tendrán que ir rellenándola según vayan pasando las sesiones y que hoy únicamente se tendrán que fijar en la primera tabla, la de la conducción. Juegan durante esos 10 minutos y proceden a evaluar su evolución indicando si creen que no han mejorado nada, un poco o mucho en los diferentes parámetros sobre los que ya analizaron su nivel inicial.

Momento de despedida

Como me he pasado 5 minutos de la hora estipulada para finalizar la clase les comento rápidamente que el próximo día nos dedicaremos a trabajar el tiro y la parada. Me despido de ellos y agradezco que me hayan concedido 5 minutos de su recreo para poder terminar la sesión.

Anexo 2.3.C – Análisis y replanteamiento de la intervención sesión 3

Se nota que esta es la segunda sesión trabajando por zonas porque el alumnado se ve mucho más centrado y apenas ha sido necesario dar explicaciones sobre la forma en la que se tenían que distribuir por el espacio o sobre cuándo y dónde tenían que utilizar las fichas. Todos han parecido integrar la dinámica y se les ve bastante motivados con esta forma de trabajar.

Por otra parte, ya he mencionado que estoy observando un progreso importante tanto a la hora de mantener la posición básica como en la capacidad de conducir la pelota del alumnado. Se nota que han cogido las claves que han la diferencia dentro del juego. La conducción de estudio es la que particularmente más me llama la atención de su mejoría porque lo considero una técnica de un relativo nivel de dificultad y todos parecen haberla integrado muy bien, sobre todo cuando tienen el papel de pilladores.

Creo que he cometido un error con la zona de pases largos. Realmente hay dos circunstancias que hacen que estos no sean tan importantes dentro el juego:

- La primera y fundamental es que el espacio no es excesivamente grande, lo cual dificulta la presencia de esos pases largos.
- La segunda es que realmente en el juego el 90% de los pases, por no decir más, son cortos.

Aun así, cuando planteé esta estación, lo hice tratando de simular aquellas situaciones del juego en las que uno de los no pilladores se alejaba del resto tratando de acercarse a la portería y sorprender al rival. Por ello, consideré que era importante que conocieran la técnica del “slap”. Aun así, me alegra que muchos hayan descubierto en el “push” una forma de hacer pases más seguros, incluso cuando la distancia entre los compañeros es mayor.

Hoy han entendido mucho mejor el sentido y funcionamiento de las fichas. A penas ha sido necesario hacer explicaciones en ese sentido porque todos han entendido los momentos en los que debían mirar las fichas y para que lo tenían que hacer. Sin duda, esto ha facilitado que la clase sea algo más dinámica.

Finalmente, me gustaría decir que me he sentido muy presionado a la hora de hacer todas las cosas que pretendía, esto ha hecho que me tenga que pasar 5 minutos del horario oficial. Quizás, un mayor número de sesiones me hubiera dado la oportunidad de hacer

las cosas con una mayor calma y me hubiera permitido no tener esa sensación constante de estar corriendo contra reloj.

Anexo 2.4.A – Sesión 4. Mejorando el tiro y la parada

La sesión fue realizada el viernes 6 de mayo a última hora

Curso: 6º

Participantes: 19

Duración: 1 hora

Espacio: Gimnasio del centro

Materiales: 19 sticks, 9 pelotas de agujeros, 9 pelotas de tenis, 6 pelotas de gomaespuma, 11 conos, 24 conos chinos, 3 bancos, fichas y bolígrafos.

Momento de encuentro

Iré a buscar al alumnado al aula y bajaremos al gimnasio. Una vez estemos en el gimnasio reunidos procederemos a recordar el trabajo hecho durante la sesión anterior. Esto se hace con la intención de que se tenga siempre en cuenta lo que vamos aprendiendo. Posteriormente, se explicará al alumnado que esta clase seguirá la dinámica de las dos sesiones anteriores. En este caso nos centraremos en el tiro y la parada. Por otra parte, al igual que hicimos en la sesión anterior, utilizaremos los últimos minutos de la clase para analizar la evolución en el juego de las habilidades trabajadas en la anterior clase, en este caso, el pase y la recepción.

Aclarados los temas de hoy realizarán un calentamiento de 5 minutos previamente a comenzar.

Momento de construcción del aprendizaje

Al igual que habíamos hecho en las clases anteriores se formarán equipos para jugar durante unos 5-10 minutos y medir el nivel inicial y las dificultades en el tiro y la parada. Para ello se les entregará la ficha de autoevaluación de estas habilidades. Una vez hayan jugado, rellenarán las fichas y se tratará de formar parejas de niveles parecidos. Como siempre se entregará la ficha correspondiente a la propuesta de zonas de estas habilidades y se procederá a trabajar en cada una de ellas. Sí es necesario, se recordará que lo importante es que cada uno trabaje conforme a su nivel, atendiendo a los criterios de realización siempre que sea necesario.

Las zonas de la sesión de este día serán las siguientes:

- Zona precisión: La precisión será importante tanto para los pilladores como para los no pilladores. Por ello en esta zona se podrá atender a diferentes criterios de realización relativos a distintas técnicas que permitan al alumnado tener más precisión en los tiros.
- Zona fuerza: Será una zona sobre todo dirigida al trabajo que tienen que hacer los no pilladores cuando tratan de meter la pelota en la portería. Por ello las propuestas estarán pensadas sobre todo en este sentido.
- Zona tiro aéreo: El tiro aéreo (flick) puede ser una técnica muy útil dentro del juego para los pilladores y muchos parecen no tenerla en cuenta. Por ello la zona estará dirigida al trabajo en este sentido.
- Zona tiro de revés: Como siempre, la zona de revés estará dirigida a que el alumnado sepa cómo actuar en aquellos momentos donde lo mejor sea utilizarle.
- Zonas paradas: El portero tiene un papel importante en este juego y por ello en esta zona se propondrá al alumnado alguna técnica que les permita ser más efectivos a la hora de parar aprovechando las ventajas que otorga el stick.

Cuando el alumnado haya pasado por todas las zonas, aprovecharemos el momento para que durante los minutos que resten de la clase, jueguen de nuevo un partido para medir su nivel de evolución en las habilidades trabajadas la sesión anterior. Para ello deberán de utilizar la ficha que les entregué el día anterior donde vienen las tablas de evolución de las habilidades.

Momento de despedida

Como el resto de los días aprovecharemos este momento para hablar de las dificultades que han encontrado en la sesión de hoy. También se aprovechará para preguntar al alumnado su opinión sobre este trabajo por zonas que hemos estado llevando a cabo. Lo último será introducir al alumnado en el trabajo de la que será la última sesión de la unidad.

Anexo 2.4.B – Narración de lo ocurrido sesión 4

Momento de encuentro

Como una profesora nos ha pedido el favor de cambiar la hora de Educación Física por la de la Lengua, la sesión ha sido desarrollada a última hora. Esto ha provocado que ya estuviese con ellos justo antes de tener que bajar al gimnasio. Faltando 10 minutos para

que termine la media hora de plástica y el maestro me permite bajar al alumnado un poco antes. Les pido que como siempre saquen un bolígrafo antes de guardar el resto de las cosas en la mochila y bajar al gimnasio. Llegamos al gimnasio y nos reunimos en los bancos que están al lado de la pizarra. Cuando todos están sentados pido que alguien me cuente lo que hicimos en la clase anterior. Entre todos consiguen explicarme el trabajo que realizamos la semana pasada. Una vez visto esto, les pido que me digan que dos habilidades nos quedan por trabajar. Rápidamente me comentan que estas dos habilidades son el tiro y la parda. Parece que ya tienen bastantes claras las habilidades del juego porque han levantado la mano casi todos.

Una vez recordado lo hecho en clases anteriores les explico que hoy seguiremos exactamente la misma dinámica que la sesión anterior, solo que en este caso trabajaremos el tiro y la parada y mediremos la evolución del pase y la recepción. No parece haber dudas con respecto al funcionamiento de la clase por lo que comenzamos sin más preámbulos.

Como siempre, antes de comenzar realizamos un calentamiento de 5 minutos y empezar.

Momento de construcción del aprendizaje

Una vez entendido el trabajo de la sesión, les entrego la ficha de autoevaluación de las habilidades de parada y tiro justo antes de empezar a jugar para que la lean. Una vez que han entrado en contacto con ella se disponen en dos campos por equipos para jugar durante unos dos minutos.

En estos minutos de juego me fijo en que los pilladores siempre ejecutan el mismo tipo de tiro, usando en muchas ocasiones la fuerza bruta en el golpeo para tratar de pillar. Hasta hoy no he visto a un solo alumno que haya llegado a intentar elevar la pelota por el aire para pillar. Golpear con fuerza estas pelotas puede ser eficiente si realizas un buen golpeo, pero también puedes sacar mucha ventaja elevando la pelota. Parece que ninguno ha llegado a esa conclusión todavía o quizás no se ven capaces de ejecutar ese tiro correctamente.

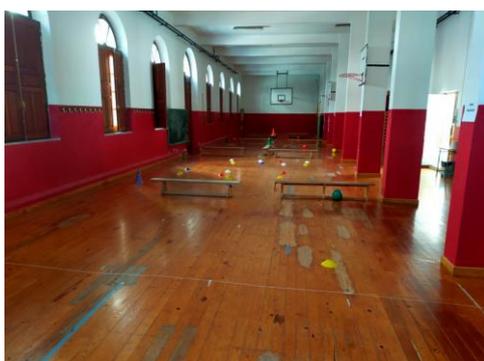
Por otra parte, observo detenidamente a las personas que van pasando por la posición de portero. Las porterías, no son excesivamente grandes y ningún jugador está aprovechando la longitud del stick para cubrir la mayor superficie posible.

Una vez pasados 10 minutos, paran de jugar y dejo tiempo para que rellenen la ficha. Mientras la rellenan, termino de montar aquellas partes del circuito que quedaban por colocar.

Cuando todos han rellenido la ficha hacemos parejas según las dificultades que han marcado. Hemos tratado de que las parejas sean distintas cada sesión para que vayan trabajando con diferentes personas. Cómo me interesaba ver qué opinión tenían de sí mismos en lo que respecta a su nivel con el tiro aéreo, decido hacerles la siguiente pregunta: “¿Consideráis que os cuesta hacer tiros aéreos?”, la mayoría afirma que sí, incluso alguno me comenta que “no sabía que eran hasta que me lo ha dicho un compañero”. Ante esta situación, les pido que reflexionen sobre en qué situaciones del juego sería útil emplear este tipo de tiros.

Hechas estas preguntas previas les hice entrega de la ficha para trabajar el tiro y la parada. Hoy apenas ha hecho falta que explique nada porque ellos mismos han sido los que me han recordado cómo tenían que actuar en el trabajo por zonas. Antes de que comenzaran les he explicado que a pesar de que dentro de los criterios de realización encontrarán técnicas muy parecidas a las de los pases, es importante que atiendan a los detalles que las diferencian.

De esta manera se distribuyen por zonas y comienzan a trabajar. Yo me voy moviendo por el gimnasio y observo las siguientes cosas:



En la “Zona precisión”, todos parecen desenvolverse con bastante soltura. Desde el principio, han entendido las tareas a realizar. He podido fijarme en que muchos de ellos terminan apuntando con el stick al objetivo al que pretenden mandar la pelota, lo cual me ha hecho pensar en que se han quedado con ese aspecto técnico en la clase anterior, ya que con el pase también es importante terminar apuntando con el stick al lugar donde quieres dirigir la pelota.



En la “Zona fuerza”, la mayoría del alumnado ha pasado dificultades para superar el nivel 3. Aunque ahondaré más sobre ello en el análisis, considero que me he equivocado en el planteamiento de este nivel, dado que claramente estaba más involucrada la precisión que la fuerza. Esta disonancia entre el objetivo para el que supuestamente estaba planteada la zona, y lo que se pedía en el nivel, ha hecho que parte del alumnado utilice demasiada potencia para dar al objeto, lo cual dificulta enormemente la tarea. Por ello, he tenido que intervenir en más de una ocasión para aconsejar al alumnado que en este caso no es tan importante pegarle fuerte como ser preciso dando a la pelota. Está claro que cometí un error al plantear el nivel y lo he tenido que solucionar en el momento.



La “Zona de tiro aéreo” ha sido quizás la más difícil para la mayoría de ellos. Aun así, he comprobado que muchos de los grupos han entendido el secreto para realizar el “flick”. Y es que, la mayoría de ellos desde los primeros intentos ya intentaba poner el ángulo del stick hacia arriba con la intención de elevar la pelota empujándola y no golpeándola. Aun así, parte del alumnado ejecutaba mal la técnica. Por ello, antes de nada, les he instado como siempre a mirar los criterios de realización y sí aun así no lo conseguían, les ayudaba más personalmente. El principal problema que he visto es que muchos para intentar de elevar la pelota la intentan dar con la mayor fuerza posible, cuando en realidad la clave está en pegarla por debajo.



La “Zona tiros de revés”; al igual que la primera que he descrito, ha sido de las que menos dificultades les ha supuesto. Me alegro de ver que, salvo un par de casos, todo el alumnado entiende lo que significaba pegar a la pelota de revés. Parece que han conseguido integrar ese concepto bien con el trabajo hecho durante las anteriores sesiones. Por otra parte, los retos de esta zona no eran de gran dificultad, por lo que la mayoría los ha conseguido superar sin problemas.



En la “Zona paradas”, observo que buena parte del alumnado utiliza la técnica de tumbar el stick para cubrir más espacio sin que yo les diga nada. Creo que en este caso los dibujos han supuesto una gran ayuda para ellos y rápidamente han entendido el sentido de lo que se les pedía. Además, esto denota que están atendiendo a los criterios de realización con la atención necesaria. También observo que la mayoría de los compañeros están siendo bastante benevolentes con los porteros no tirándoles excesivamente fuerte.



Una vez que todos han pasado por todas las zonas, nos reunimos y les pregunto por su opinión sobre el circuito de hoy. Me dicen que les ha parecido el más difícil de todos pero que también es el que más les ha motivado. Comentan que la zona que más les ha costado ha sido la de “tiro aéreo”, pero que aun así han ido mejorando a la hora de elevar la pelota. Como ha salido el tema les hago la siguiente pregunta: ¿Para qué creéis que podríais utilizar el tiro aéreo en este juego? Mario levanta la mano enérgicamente y menciona que “para pillar a los atacantes”. Ante esta respuesta les pregunto por qué los pilladores querían utilizar ese tiro y una alumna dice que “porque es más fácil elevar la pelota de gomaespuma que golpearla, además tienes más posibilidades de dar”.

Quedan unos 15 minutos de clase y vamos a aprovechar para jugar un partido durante 10 minutos y analizar de esta manera su evolución en el pase y la parada, que trabajamos durante la clase anterior. Para ello como siempre utilizan la ficha de “evolución”. De esta manera, aprovechamos los equipos que se habían formado anteriormente y comienzan a jugar. En estos minutos me alegra ver una mayor riqueza en las técnicas que estos utilizan. Además, el número de alumnos que tratan de elevar la pelota cuando van a pillar a alguien ha aumentado bastante. A parte, el juego ya es muy dinámico dado que están acostumbrados a jugar. Pasados los 10 minutos rellenan la ficha de evolución.



Momento de despedida

Terminando la sesión les pregunto por las principales dificultades por las que han pasado en la sesión de hoy. Una alumna menciona lo siguiente: “A mí me costaba mucho levantar la pelota con el stick, pero ahora se me da bien. Es fácil una vez que aprendes”. Me alegra escuchar esta respuesta porque esto confirma que verdaderamente todo este trabajo está funcionando. Termino explicándoles que la próxima será la última sesión de la unidad y seguiremos una dinámica un poco diferente a la que habíamos utilizado hasta ahora.

Anexo 2.4.C – Análisis y replanteamiento de la intervención sesión 4

Me daba algo de miedo tener que realizar esta sesión a última hora siendo viernes, pero el grupo ha funcionado bastante bien e incluso en algunos casos parecían estar más despiertos que en otras sesiones. Además, he podido ganar unos minutos de más para la clase que me han venido muy bien a la hora de montar y desmontar el circuito junto con el alumnado, dado que este era uno de los que más material requerían.

Ya he mencionado en la narración que he cometido un error planteando el nivel 3 de la “zona fuerza”. A pesar de que en el nivel 1 también tenían que dar a un objeto, en ese caso tenía más sentido ya que el objetivo era derribarle, y realmente necesitabas fuerza para poder tirar el cono. En cambio, en el tercer nivel, la distancia con respecto al objeto juntamente con que este era un bolo, no requerían tanto de fuerza como sí de precisión para conseguir no dar a los conos y tocar el bolo para derribarle. Por lo tanto, ese nivel podría haberse cambiado por otro que por ejemplo requiriese derribar un objeto más pesado a menos distancia.

Por otro lado, me alegra ver que las fichas están teniendo éxito entre el alumnado. A pesar de que no puedo negar que existe algún alumno al que no parece alegrar mucho trabajar constantemente con fichas. La mayoría ha parecido comprender la naturaleza del trabajo que se está haciendo y anotan con mucha ilusión su mejoría cuando llega el momento. Veo que están motivados por mejorar y esto al fin y al cabo era uno de los motivos de este trabajo. Además, realmente dan mucha importancia a los criterios de realización porque muchos de ellos se han acercado a mí tanto en esta sesión, como en las anteriores, para preguntarme alguna duda sobre la realización práctica de aquello que veían escrito.

Por último, quiero terminar este análisis haciendo referencia a la mayor riqueza técnica que estoy viendo en el alumnado. El juego parece haber evolucionado gracias a la propia evolución que está teniendo el alumnado. Se está viendo una mayor variedad de acciones lo que está provocando que el juego sea más motivante, entretenido y participativo.

Anexo 2.5.A – Sesión 5. Jugando y evaluando

La sesión fue realizada el lunes 9 de mayo a tercera hora

Curso: 6º

Participantes: 19

Duración: 1 hora

Espacio: Gimnasio del centro

Materiales: 19 sticks, 9 pelotas de agujeros, 9 pelotas de tenis, 6 pelotas de gomaespuma, fichas y bolígrafos.

Momento de encuentro

Al igual que el resto de los días se procederá para buscar al alumnado en su aula para bajar al gimnasio y reunirnos. Una vez estemos asentados haremos un recordatorio del trabajo que se ha ido realizando con las diferentes habilidades del juego a lo largo de las últimas 3 sesiones. Además, se explicará que la dinámica de la sesión de hoy cambiará un poco con respecto a lo hecho las tres últimas clases. Así, se explicará que como siempre se comenzará jugando con la salvedad de que en este caso será para evaluar la evolución en las dos últimas habilidades trabajadas, el pase y la recepción. Posteriormente se realizará una coevaluación entre iguales que explicaré más adelante.

Entendido esto se realizará el último calentamiento para esta unidad didáctica.

Momento de construcción del aprendizaje

Como siempre dedicaremos unos 10 minutos al juego para que puedan analizar su evolución. Para ello, antes que nada, utilizarán por última vez la ficha entregada al finalizar la sesión 2 para valorar su evolución.

Una vez que las fichas estén rellenas, se explicará cómo se va a realizar la coevaluación comentada al principio de la clase. La mitad de la clase estará sentada evaluando a un jugador y la otra mitad estará jugando durante unos 15 minutos. En este periodo, los evaluadores dispondrán de una hoja de evaluación con la que podrán evaluar con la mayor objetividad posible el desempeño de la persona que les corresponda. Se podrá otorgar una valoración del 1 al 4 para cada una de las habilidades. Además, al lado de la valoración numérica habrá un pequeño texto donde se explicará lo que debería tener en cuenta la persona evaluadora para poner una nota u otra.

Una vez que ambos equipos hayan jugado, se dará la oportunidad de que cada uno se acerque a la persona a la que han evaluado para comunicarle las cosas en las que creen que podrían mejorar. Si da tiempo, todos jugarán un último partido teniendo en cuenta lo que les ha dicho la persona que les ha evaluado.

Momento de despedida

Este momento servirá como conclusión de todo el trabajo de la unidad. Se preguntará al alumnado sobre la idoneidad del trabajo realizado y por último se hará entrega de una ficha en la que el alumnado deberá responder a una serie de preguntas que tratarán de orientarles hacia la reflexión de los aspectos trabajados.

Anexo 2.5.B – Narración de lo ocurrido sesión 5

Momento de encuentro

Recojo al alumnado en el gimnasio y les pido que cojan bolígrafo como siempre. Una vez estamos reunidos les explico cómo va a ser el funcionamiento de la sesión de hoy. Antes de nada, como siempre pregunto cuáles son las cinco habilidades que hemos estado trabajando a lo largo de las anteriores sesiones. Se nota que hemos machacado mucho este tema y que las han integrado dado que levanta la mano buena parte del alumnado y las dicen con facilidad.

Por otra parte, les comento que al igual que los demás días comenzaremos jugando al juego para que evalúen por última vez su evolución en las dos habilidades restantes, el tiro y la parada. Con esto, culminamos un proceso que comenzamos en la primera sesión y que finalizamos hoy analizando la evolución de las dos últimas habilidades trabajadas.

Antes de comenzar, les explico que hoy van a ser ellos los que evalúen al resto de los compañeros. Con esto pretendo comparar el punto de vista que tengo yo sobre el alumnado con la visión que tienen ellos mismos. Además, es una forma de que apliquen los conocimientos obtenidos en la unidad para evaluar al resto de participantes conforme a lo que han aprendido.

Comprendido el trabajo de hoy se realizará un calentamiento de 5 minutos y comenzarán a evaluarse los unos a los otros.

Momento de construcción del aprendizaje

Juegan durante 10 minutos al juego. Se nota que llevamos trabajando con el juego muchas sesiones porque el funcionamiento es muy bueno. Apenas se producen conflictos, y los pocos que se producen, normalmente relativos a dirimir si alguien ha sido dado con la pelota o no, son resueltos mediante el establecimiento de acuerdos. Nada tiene que ver esto con los conflictos que se producían en las primeras épocas del juego, donde el

alumnado muchas veces se encaminaba hacia discusiones acaloradas en las que nadie era capaz de aceptar sus errores.

Por otra parte, observo una mayor participación de aquella parte del alumnado que al comenzar la unidad, parecía más fuera del juego. Sobre todo, noto esto en dos alumnas. Estas alumnas, cuando comenzamos la unidad de habilidades mostraban una actitud pasiva dentro del juego, incluso una de ellas parecía ponerse muy nerviosa cada vez que recibía la pelota. Esto ha cambiado por completo, esta alumna ahora es capaz de recepcionar la pelota sin que prácticamente se le escape y además puede encadenar un buen pase posteriormente, cosa de la que antes era incapaz y que ella misma me reconoció que había mejorado.

Una vez pasados los 8 minutos utilizan las fichas de “progresión” por última vez y dejo un par de minutos para que terminen de rellenar la tabla que les faltaba. Por lo general veo que están bastante contentos con su evolución en el tiro. Yo mismo he podido comprobar como muchos alumnos durante el juego han comenzado a utilizar mucho más los tiros aéreos, sobre todo cuando intentaban pillar a alguien. Esta, era una habilidad que antes prácticamente no utilizaban, y que ahora usan siendo conscientes de la ventaja que los da a la hora de pillar.

Cuando terminan de rellenar las fichas les explico con más profundidad cómo vamos a realizar esa evaluación entre compañeros. Para ello, les muestro el ejemplo de una ficha donde ya viene escrito el nombre de un alumno a evaluar. Explico que cada habilidad va a tener una valoración del 1 al 4, siendo el 1 la peor valoración posible y el 4 la mejor valoración. Además, para ayudarles a que se fijen en aspectos determinados, a cada valoración le he unido una pequeña descripción de lo que se debería ver en la persona evaluada para ponerla una nota u otra. Por otra parte, aclaro que tendrán un total de 10 minutos para llevar a cabo la evaluación y les insto a que sean lo más objetivos posible. Todos parecen entender lo que tienen que hacer y comenzamos a jugar.



Comienzan a jugar y veo que las personas evaluadas se están tomando muy seriamente su tarea. Algunos, incluso se levantan a preguntarme alguna duda con la intención de hacer la valoración más ajustada a la realidad posible. No observo que haya ningún alumno que se lo esté tomando a broma o que simplemente se haya dedicado a marcar a voleo los números. Al contrario, todos observan detenidamente a la persona que les ha tocado evaluar y la mayoría no termina de realizar las valoraciones hasta el final de los 10 minutos.

Por otro lado, parte del alumnado que está jugando al principio parece estar algo nervioso. Algunos se acercan a la zona de los “evaluadores” para ver que les están poniendo. Este nerviosismo parece desaparecer cuando pasa un minuto o dos desde que el juego comenzó. A partir de ese momento el alumnado parece muy metido en la acción. En este partido observo una importante mejora en la habilidad de conducir la pelota de la mayor parte del alumnado. Contrasta mucho con la primera sesión donde observaba que muchas personas tenían una inseguridad tremenda a la hora de ir con la cabeza levantada observando que tenían alrededor.

Cuando termina el primer partido se realiza un intercambio de roles, los que antes eran jugadores ahora pasan a ser evaluadores y los que eran evaluadores ahora son jugadores. Además, los evaluadores les comunican a los evaluados las cosas que creen que podrían mejorar. El nuevo grupo de evaluadores parece tener la misma seriedad que la anterior a la hora de trabajar. Me sorprende no tener que estar llamando la atención a nadie porque se despiste o no esté haciendo lo debido. Al contrario, todos están muy centrados e incluso veo que algunos alumnos comentan entre ellos alguna valoración técnica sobre sus compañeros.



Una vez han terminado los 10 minutos recogemos las hojas y comentamos entre todos cómo han visto el nivel de la clase a nivel general. Una alumna dice lo siguiente: “yo creo

que todos hemos mejorado algo, hay algunos que un poco más y otros que un poco menos, pero al menos yo creo que he mejorado un montón.”

Por otro lado, les pido su opinión sobre todo este trabajo que hemos estado realizando con fichas. Entiendo que es algo nuevo para ellos y que sobre todo al principio les ha podido costar un poco más. Aun así, veo que la mayor parte del alumnado está contento con el tema de las fichas, sobre todo con las relativas al trabajo por zonas.

Centrándome un poco más en el trabajo por zonas y en las fichas que utilizábamos por cada habilidad, les pregunto si creen que les ha servido. Salen varias opiniones. Marina por ejemplo dice lo siguiente: “A mí me ha gustado que hayamos trabajado por niveles, me he sentido muy motivada y además muchas veces conseguía los tres retos.” Ana, centrándose más en cómo era el funcionamiento de la clase dice lo siguiente: “A mí me ha gustado, pero hubiera dejado más tiempo para trabajar en cada zona, había veces que no me daba tiempo a terminar.” En este caso le digo que comprendo lo que dice y que muy probablemente lo idílico hubiera sido haber utilizado 4 o 5 minutos más por zona, pero el tiempo del que disponíamos impedía esto. Por último, y haciendo referencia más concretamente a los criterios de realización de las fichas, les pregunto si les han sido útiles realmente. Buena parte del alumnado asiente con la cabeza y Alejandro levanta la mano para decirme lo siguiente “Yo creo que sí porque nos han ayudado a aprender cosas. A mí por ejemplo me han servido para aprender a elevar el balón, que antes no sabía.” Sara dice lo siguiente: “Tener las explicaciones en un papel a mí me ha ayudado, porque si no muchas veces se me olvidaba la forma de hacer bien las cosas”.

Momento de despedida

Faltando algo menos de 10 minutos y vistas todas sus opiniones, les hago entrega de la última ficha de la unidad. Esta trata, entre otras cosas, de que se centren en pensar cuál es la habilidad que creen que han mejorado más. Además, trato de que no solamente la nombren, sino que, además, sean capaces de explicar en que lo notan para que de alguna manera apliquen los conocimientos que han ido obteniendo. Resulta muy interesante la primera ficha que muestro en los anexos, donde un alumno demuestra comprender tanto su propio nivel de habilidad, como las razones técnicas que le llevan a pensar que ha mejorado.



Anexo 2.5.C – Análisis y replanteamiento de la intervención sesión 5

La sesión ha funcionado bien. Creo que tomar el papel de evaluadores ha hecho que se tomen su función muy seriamente. Así, no he visto actitudes dañinas para lo que debería ser un entorno de aprendizaje, por el contrario, se han ayudado los unos a los otros y cuando la persona a la que estaban evaluando se ha acercado a ellos, la han explicado las cosas que según su punto de vista podría mejorar.

Ha habido un cambio radical en la actitud de parte del alumnado dentro del juego. Antes de comenzar esta unidad, los chicos mostraban una mayor competitividad que las chicas, incluso algunas de las chicas, optaban por pasar desapercibidas en las clases, quizás ante el miedo de fallar. Esto, puedo decir que ha cambiado radicalmente. La sesión de hoy ha sido la demostración final de este tremendo cambio. Aquellas alumnas que siempre pasaban más desapercibidas tratando en algunas ocasiones incluso de “escondarse” dentro del propio juego, han cambiado radicalmente su actitud, ahora se muestran mucho más activas y participativas, llegando a reclamar la pelota en numerosísimas ocasiones, cosa que antes era casi imposible de ver.

Por otro lado, me ha alegrado ver cómo esos aspectos técnicos que se han ido aprendiendo a partir de los criterios de realización a lo largo de las sesiones han encontrado su cabida en el juego. El alumnado ha sido capaz de llevar dichas técnicas de los entrenamientos al juego real. Hoy por ejemplo he podido ver: alumnos elevando la pelota para pillar a otros, porteros aprovechando la longitud del stick para hacer paradas, mayor riqueza y precisión en los pases y tiros... Lo importante, es que llevaran todo esto al juego y parecen haberlo hecho, lo cual me alegra.

ANEXO 3 - FICHA DE EVALUACIÓN INICIAL

FICHA DE EVALUACIÓN INICIAL

Persona evaluada: Lucas

18-04-22

Curso: 6º

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN NUMÉRICA
CONDUCCIÓN	<ol style="list-style-type: none"> 1. Es incapaz de conducir la pelota sin que se le escape. ② Conduce la pelota lentamente con la cabeza mirando al suelo. 3. Conduce la pelota a una velocidad aceptable, pero le cuesta mirar lo que tiene alrededor. 4. Conduce la pelota con confianza y va con la cabeza erguida mirando lo que tiene a su alrededor.
PASE	<ol style="list-style-type: none"> ① No controla la fuerza y dirección de sus pases y los falla siempre. 2. Le cuesta controlar la fuerza y la dirección de sus pases y acierta pocos. 3. Normalmente da buenos pases, pero a veces no les dirige bien. 4. Da buenos pases siempre y utiliza diferentes técnicas según le conviene.
RECEPCIÓN	<ol style="list-style-type: none"> ① Es incapaz de controlar la pelota sin que se le escape. 2. Controla la pelota bien pocas veces porque a veces le rebota y se le escapa. 3. Normalmente es capaz de controlar la pelota sin perderla. 4. Es capaz de controlar la pelota siempre sin que se le escape.
TIRO	<ol style="list-style-type: none"> ① Sus tiros salen desviados siempre. 2. Le cuesta dirigir los tiros donde quiere y acierta pocas veces. 3. Normalmente hace buenos tiros dirigiéndoles donde quiere. 4. Hace buenos tiros siempre y utiliza diferentes técnicas según le conviene.
PARADA	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cada vez que le tiran se aparta y deja que le metan gol. ② Le marcan gol porque no adopta una posición adecuada. 3. Normalmente consigue hacer paradas, pero a veces no adopta una posición adecuada. 4. Para la pelota la mayoría de las veces con una buena posición.

ANEXO 4 – FICHA DE EVALUACIÓN FINAL

FICHA DE EVALUACIÓN FINAL

Persona evaluada: Lucas

9-05-22

Curso: 6º

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN NUMÉRICA
CONDUCCIÓN	<ol style="list-style-type: none"> 1. Es incapaz de conducir la pelota sin que se le escape. 2. Conduce la pelota lentamente con la cabeza mirando al suelo. ③ Conduce la pelota a una velocidad aceptable, pero le cuesta mirar lo que tiene alrededor. 4. Conduce la pelota con confianza y va con la cabeza erguida mirando lo que tiene a su alrededor.
PASE	<ol style="list-style-type: none"> 1. No controla la fuerza y dirección de sus pases y los falla siempre. 2. Le cuesta controlar la fuerza y la dirección de sus pases y acierta pocos. ③ Normalmente da buenos pases, pero a veces no les dirige bien. 4. Da buenos pases siempre y utiliza diferentes técnicas según le conviene.
RECEPCIÓN	<ol style="list-style-type: none"> 1. Es incapaz de controlar la pelota sin que se le escape. 2. Controla la pelota bien pocas veces porque a veces le rebota y se le escapa. ③ Normalmente es capaz de controlar la pelota sin perderla. 4. Es capaz de controlar la pelota siempre sin que se le escape.
TIRO	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sus tiros salen desviados siempre. ② Le cuesta dirigir los tiros donde quiere y acierta pocas veces. 3. Normalmente hace buenos tiros dirigiéndoles donde quiere. 4. Hace buenos tiros siempre y utiliza diferentes técnicas según le conviene.
PARADA	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cada vez que le tiran se aparta y deja que le metan gol. 2. Le marcan gol porque no adopta una posición adecuada. 3. Normalmente consigue hacer paradas, pero a veces no adopta una posición adecuada. ④ Para la pelota la mayoría de las veces con una buena posición.

ANEXO 5 – FICHA DESCUBRIMIENTO DE HABILIDADES

DESCUBRIMOS LAS HABILIDADES

Nombre: 

Curso: 6^º

¿Qué significado tiene la palabra habilidad para ti?

Que tiene facilidad para algo.

¿Qué habilidades hay presentes en nuestro juego?

Tirar a la portería. - Tiro
Pasar la pelota - Pases
Ir con la pelota - ~~Ir con la pelota~~

¿Cuál es la habilidad que más te gustaría mejorar? ¿Por qué?

Tiro, me cuesta y ~~est~~ casi nunca tiro

DESCUBRIMOS LAS HABILIDADES

Nombre: 

Curso: 6^º

¿Qué significado tiene la palabra habilidad para ti?

Cualidad / Capacidad de hacer algo

¿Qué habilidades hay presentes en nuestro juego?

Tirar, pasar y controlar la pelotita

¿Cuál es la habilidad que más te gustaría mejorar? ¿Por qué?

Quiero mejorar el tiro porque fuí llamado

ANEXO 6 – FICHA NIVEL INICIAL DE CONDUCCIÓN

LA CONDUCCIÓN

Nombre:

Curso: 6^º

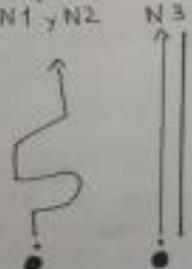
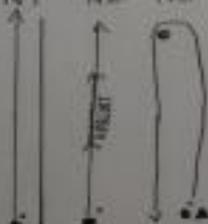
¡MEDIOS NUESTRO NIVEL DE HABILIDAD INICIAL!

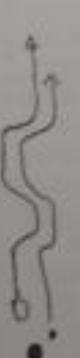
DIFICULTADES (Añade otra si lo crees necesario)	MARCA CON UNA X
Me cuesta conducir la bola sin que se me escape.	
Me cuesta parar la bola cuando estoy conduciéndola.	
Me es difícil hacer cambios de dirección con la bola.	X
Cuando estoy conduciendo la bola me cuesta mirar dónde están mis rivales y compañeros.	X
Cuando se pone un rival delante me cuesta esquivarle.	X

En el juego real

MI EVOLUCIÓN	Nunca	A veces	Siempre
Soy capaz de conducir la bola sin que se me escape.		X	
Soy capaz de parar la bola cuando la estoy conduciendo.		X	
Soy capaz de hacer cambios de dirección con la bola.			X
Soy capaz de mirar dónde están mis rivales y compañeros.	X		
Soy capaz de esquivar a un rival cuando se me pone delante.	X		

ANEXO 7 – FICHA DE MEJORA DE LA CONDUCCIÓN

¡MEJORAMOS LA CONDUCCIÓN!		
TAREA	CRITERIOS DE ÉXITO Rodar la cara si lo consigues	CRITERIOS DE REALIZACIÓN
<p>ZONA BÁSICA Conduce la pelota fijándote en tu posición.</p> <p>FRONTAL LATERAL</p> 	<p>N.1. Soy capaz de conducir la pelota libremente respetando la posición básica. P. grande.</p> <p>¡FÍJATE BIEN EN LOS CRITERIOS DE REALIZACIÓN!</p>	<p>Brazos separados del tronco para tener un mayor control de la bola.</p> <p>Mano izquierda en el extremo del stick y mano derecha en parte media si somos diestros para conducir de derechas. (Zurdos lo contrario).</p> <p>Tronco ligeramente inclinado hacia delante para controlar mejor la bola.</p> <p>Piernas semiflexionadas y a la altura de los hombros para acercarnos a la bola y tener más control.</p> <p>Pies en paralelo orientados en la dirección a la que nos queremos dirigir.</p>
<p>ZONA CONDUCCIÓN Conduce la pelota libremente por el espacio.</p> <p>N1 y N2 N3</p> 	<p>N.1. Soy capaz de conducir la pelota rodando durante 20 segundos sin que se me escape. P. grande.</p> <p>N.2. Soy capaz de conducir la pelota trotando durante 20 segundos sin que se me escape y pararla.</p> <p>N.3. Soy capaz de conducir la pelota trotando mientras sigue una línea.</p>	<p>Las manos deben de permanecer separadas para tener un mejor control de la bola.</p> <p>La pelota debe situarse delante de nuestro cuerpo y ligeramente a la derecha de los pies (zurdos a la izquierda), para evitar tropezarnos o sentirnos incómodos en la conducción.</p> <p>Tengo que poner la pala delante de la pelota para pararla.</p>
<p>ZONA CONDUCCIÓN DE VELOCIDAD Conduce la pelota a la máxima velocidad posible.</p> <p>N1 N2 N3</p> 	<p>N.1. Soy capaz de hacer una conducción veloz siguiendo una línea. P. grande.</p> <p>N.2. Soy capaz de hacer 4 cambios de velocidad (de trote a sprint) sin perder la pelota.</p> <p>N.3. Soy capaz de conducir la pelota, girar en el cono y volver en menos de 10 segundos.</p>	<p>Las "uñas" formadas entre los dedos índice y pulgar se colocan sobre el canto del stick con la distancia adecuada.</p> <p>La bola se debe mantener pegada a la pala del stick para evitar que se escape.</p> <p>Es importante que la pelota vaya delante, no a nuestro lado ni atrás, para tener un buen control y conseguir más velocidad.</p>

<p>ZONA CONDUCCIÓN DE ESTUDIO Conducir la pelota con la cabeza alzada (mirada periférica)</p> <p>N1 N2 N3</p>   	<p>N.1. Soy capaz de conducir la pelota hasta mi compañero mirándole constantemente (3 veces) P. grande.</p>  <p>N.2. Soy capaz de hacer los cambios de dirección que me indica mi compañero con las manos. (3 veces)</p>  <p>N.3. Soy capaz de pasar entre dos conos sin que me quiten la pelota.</p> 	<p>Para esta conducción utilizamos una empuñadura reloj:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Colocar la uve de la mano izquierda sobre la parte plana del stick y la derecha normal. • Cuando tienes cogido el stick tienes que poder ver tu "reloj". <p>Hay que ir con la cabeza alzada para controlar dónde están los rivales y compañeros.</p>
<p>ZONA CONDUCCIÓN DE REVÉS Conduce la pelota en la posición de revés.</p> <p>N1 N2 N3</p>   	<p>N.1. Soy capaz de conducir la pelota de revés hasta mi pareja. P. grande.</p>  <p>N.2. Soy capaz de conducir la pelota de revés haciendo zigzag hasta mi pareja.</p>  <p>N.3. Soy capaz de conducir la pelota de revés con una sola mano hasta mi pareja.</p> 	<p>Mantenemos empuñadura de reloj (como vamos de revés veríamos la correa del reloj). Cuando se conduce de revés mantenemos nuestra empuñadura dejando siempre la mano de arriba en el stick. Si conducimos a una mano, dejamos siempre la del extremo del stick para tener un mayor rango de acción.</p>
<p>ZONA DE DRIBBLING</p> <p>N1 N2 N3</p>   	<p>N.1. Soy capaz de cambiar la bola de lado a lado de mi pala en estático. (8 veces) P. grande.</p>  <p>N.2. Soy capaz de conducir la pelota entre los conos cambiando la pelota de lado cuando es necesario. (3 veces)</p>  <p>N.3. Soy capaz de seguir a mi pareja mientras hace cambios de dirección. (15 segundos)</p> 	<p>Cuando tenemos que esquivar a alguien o modificar nuestra dirección podemos cambiar la pala del stick de un lado a otro de la pelota para evitar que esta se nos escape.</p>

ANEXO 8 – FICHA NIVEL INICIAL DE PASE Y RECEPCIÓN

EL PASE Y LA RECEPCIÓN

Nombre: _____

Curso: 6^º

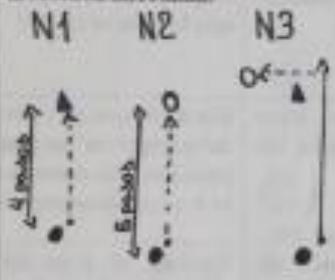
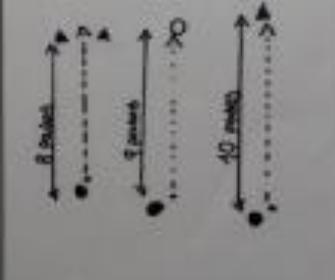
¿MEDIOS NUESTRO NIVEL DE HABILIDAD INICIAL!

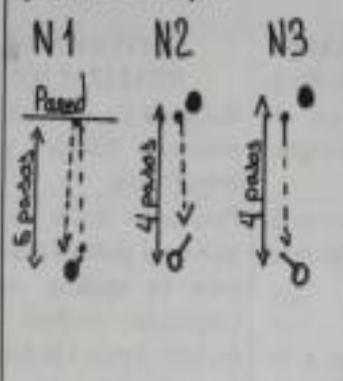
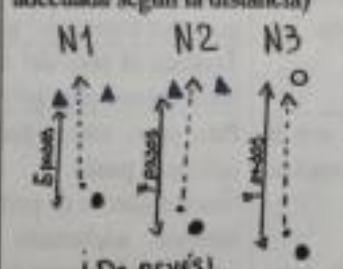
DIFICULTADES (Añade otra si lo crees necesario)	MARCA CON UNA X
Me resulta difícil dirigir los pases a corta distancia.	
Me es difícil dirigir y controlar la fuerza de los pases largos.	X
Me resulta difícil dar pases con el revés.	X
Me resulta difícil dar pases en movimiento.	X
Me cuesta recepcionar la bola sin que se me escape.	

En el juego real

MI NIVEL	Nunca	A veces	Siempre
Soy capaz de dirigir los pases a corta distancia.		X	
Soy capaz de dirigir y controlar la fuerza de los pases largos.	✓		
Soy capaz de hacer pases de revés sin que salgan desviados.		X	
Soy capaz de hacer pases en movimiento sin que salgan desviados.		X	
Soy capaz de recepcionar la bola sin que se me escape.		X	

ANEXO 9 – FICHA DE MEJORA DEL PASE Y LA CONDUCCIÓN

¡MEJORAMOS EL PASE Y LA RECEPCIÓN!		
TAREA	CRITERIOS DE ÉXITO	CRITERIOS DE REALIZACIÓN
<p>ZONA PASES CORTOS 1 Realiza pases cortos utilizando la técnica adecuada.</p> <p>N1 N2 N3</p> 	<p>Rodea la cara si lo consigues (Revisa los criterios de realización si no consigues un nivel)</p> <p>N.1. Tocar un cono con la bola a 4 pasos de distancia. (3 veces) </p> <p>N.2. Pasar la pelota a mi pareja a 5 pasos de distancia sin que se desvíe. (3 veces) </p> <p>N.3. Conducir la pelota hasta un cono y pasarla a mi pareja sin pararme (1 vez) </p>	<p>Recuerda los criterios de la posición básica y la empuñadura.</p> <p>Para pases cortos podemos utilizar el pase de muñeca: Gira tu muñeca derecha (izquierda zurdos), para orientar el pase a la dirección que quieres.</p> <p>Apunta con el stick al lugar donde quieres dirigir el pase.</p> <p>Pega a la pelota con la parte central de la pala para tener un mejor control del pase.</p> <p>Traslada el peso del cuerpo hacia delante para golpear.</p>
<p>ZONA PASES CORTOS 2 Realiza pases cortos utilizando la técnica adecuada.</p> <p>N1 N2 N3</p> 	<p>N.1. Tocar un cono con la pelota a 4 pasos de distancia. (3 veces) </p> <p>N.2. Pasar la pelota a mi pareja a 5 pasos de distancia sin tocar los conos. (3 veces) </p> <p>N.3. Conducir la pelota hasta un cono y pasarla a mi pareja sin pararme. (1 vez) </p>	<p>Para pases cortos podemos utilizar el push: Nos colocamos de perfil y el hombro adelantado debe indicar la dirección a la que quieres dirigir el pase.</p> <p>La bola debe estar situada en nuestra pierna de apoyo trasera para favorecer el empuje.</p> <p>Hay que empujar la bola no golpearla para tener un mayor control de la fuerza y dirección.</p>
<p>ZONA PASES LARGOS Realiza pases largos empleando la técnica adecuada.</p> <p>N1 N2 N3</p> 	<p>N.1. Pasar la pelota entre 2 conos a 8 pasos de distancia. (3 veces) </p> <p>N.2. Pasar la pelota a mi compañero y que este la reciba a 9 pasos de distancia. (3 veces) </p> <p>N.3. Tocar un cono mediante un pase largo a 10 pasos de distancia (1 vez) </p>	<p>Para pases largos podemos utilizar el slap: Juntamos ligeramente las manos para darle mayor potencia al pase.</p> <p>El stick parte desde atrás para arrastrarse por el suelo y terminar golpeando a la pelota.</p> <p>Hay que controlar la fuerza con la que golpeamos a la pelota para facilitar la recepción del compañero.</p>

<p>ZONA RECEPCIONES Recepciona la bola intentando que no se te escape.</p> <p>N1 N2 N3</p> 	<p>N.1. Recibir la bola dando un pase contra la pared a 5 pasos de distancia. (4 veces) 😊</p> <p>N.2. Recibir la bola que me pasa mi pareja a 4 pasos de distancia. (3 veces) 😊</p> <p>N.3. Recibir de revés la bola que me pasa mi pareja a 4 pasos de distancia. (2 veces) 😊</p>	<p>La pala debe permanecer en el suelo para recibir la bola. Las manos deben estar flexibles para poder amortiguar la pelota.</p> <p>Podemos acompañar el movimiento de la bola hacia atrás para evitar que rebote en la pala.</p> <p>Podemos hacer un ángulo agudo con nuestra pala respecto al suelo para evitar que la bola se escape.</p>
<p>ZONA PASES DE REVÉS Realiza los retos con pases de revés. (Utiliza la técnica adecuada según la distancia)</p> <p>N1 N2 N3</p>  <p>¡ De revés!</p>	<p>N.1. Pasar la pelota entre dos conos a 5 pasos de distancia. (3 veces) 😊</p> <p>N.2. Pasar la pelota entre dos conos a 7 pasos de distancia. (3 veces) 😊</p> <p>N.3. Pasar la bola a mi compañero a 9 pasos de distancia. (2 veces) 😊</p>	<p>Recuerda que en el revés no debes cambiar las manos de posición para pasar la pelota lo más rápidamente posible.</p> <p>Traslada el peso hacia tu pierna adelantada para favorecer el movimiento.</p>

ANEXO 10 – FICHA NIVEL INICIAL DEL TIRO Y LA PARADA

EL TIRO Y LA PARADA

Nombre: _____

Curso: 6^o

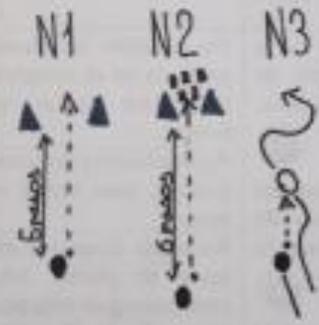
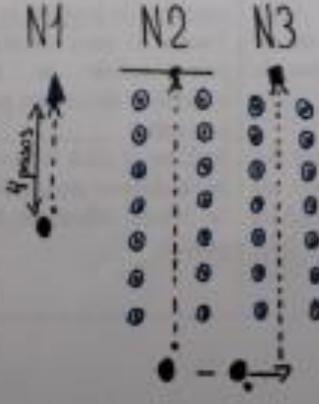
¿MEDIMOS NUESTRO NIVEL DE HABILIDAD INICIAL!

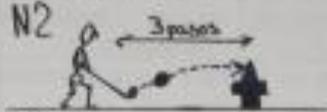
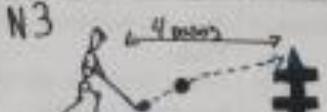
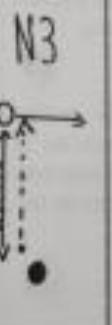
DIFICULTADES (Añade otra si lo crees necesario)	MARCA CON UNA X
Me cuesta disparar en la dirección que quiero cuando intento pillar a alguien o marcar gol.	X
Me cuesta dar con la fuerza suficiente a la pelota cuando quiero marcar gol o pillar a alguien.	
Me cuesta elevar la pelota por el aire cuando intento pillar a alguien.	X
Me cuesta hacer tiros precisos con el revés cuando intento marcar gol o pillar a alguien.	
Me cuesta hacer paradas con el stick.	X

En el juego real

MI NIVEL	Nunca	A veces	Siempre
Soy capaz de dirigir los tiros a mi objetivo cuando quiero dar a alguien o marcar.		X	
Soy capaz de dar con la fuerza suficiente a la pelota cuando quiero dar a alguien o marcar.		X	
Soy capaz de hacer tiros aéreos para pillar a alguien.	X		
Soy capaz de hacer tiros precisos con el revés para dar a alguien o marcar.		X	
Soy capaz de hacer paradas con el stick a mi derecha e izquierda.			X

ANEXO 11 – FICHA DE MEJORA DEL TIRO Y LA PARADA

MEJORAMOS EL TIRO Y LA PARADA!		
TAREA	CRITERIOS DE ÉXITO	CRITERIOS DE REALIZACIÓN
<p>ZONA PRECISIÓN Realiza los tiros indicados con la máxima precisión posible.</p> 	<p>N.1. Meter la pelota en la portería de dos metros de ancho a 5 pasos de distancia (4 veces)</p>  <p>N.2. Dar con la pelota a alguno de los objetos que hay dentro de la portería de un metro de ancho a 6 pasos de distancia (3 veces)</p>  <p>N.3. Dar con la pelota grande y por debajo de la cintura a mi pareja mientras esta se mueve delante de mí. (1 vez)</p> 	<p>Recuerda los criterios de la posición básica y la empuñadura.</p> <p>Para buscar la precisión en tiros de corta y media distancia podemos utilizar: Push: Pelota detrás de pie trasero para coger impulso. Traslada el peso de la pierna trasera a la delantera para coger la fuerza suficiente. Apunta con tu hombro adelantado a tu objetivo para conseguir más precisión.</p> <p>Tiro de muñeca Genera fuerza con el movimiento de la muñeca situada en la parte media del stick.</p> <p>Importante: Termina apuntando con el stick a tu objetivo para una mayor precisión.</p>
<p>ZONA FUERZA Realiza los tiros indicados con la máxima fuerza posible.</p> 	<p>N.1. Derribar uno de los conos con la pelota grande a 4 pasos de distancia. (2 veces)</p>  <p>N.2. Conseguir que la pelota llegue hasta el final del camino de conos chinos y toque la pared sin desviarse con un tiro. (2 veces)</p>  <p>N.3. Hacer una conducción de velocidad hasta el cono y conseguir que la pelota de al objeto situado al final del pasillo de conos chinos (1 vez)</p> 	<p>Podemos utilizar el slap para tiros de potencia: Junta las manos en la parte superior del stick para conseguir un golpeo más fuerte. Eleva el stick hacia atrás hasta la altura de la cintura para coger impulso. Da un paso hacia delante y traslada tu peso a la pierna delantera para conseguir más potencia.</p>

<p>ZONA TIRO AÉREO Realiza los tiros indicados elevando la bola por el aire.</p> <p>N1 </p> <p>N2 </p> <p>N3 </p>	<p>N.1. Tirar la pelota grande por encima del banco sin tocarle. (3 veces) </p> <p>N.2. Tocar el cono situado encima del banco a 3 pasos de distancia con la pelota grande. (2 veces) </p> <p>N.3. Tocar el cono situado encima de dos bancos a 4 pasos de distancia con la pelota grande. (1 vez) </p>	<p>Cuando queremos realizar tiros aéreos debemos utilizar el flick: Piernas muy flexionadas para sacar la bola lo más abajo posible.</p> <p>Ángulo de la pala del stick hacia arriba para elevar la pelota con mayor facilidad.</p>
<p>ZONA TIROS DE REVÉS Realiza los tiros indicados con el revés.</p> <p>N1 </p> <p>N2 </p> <p>N3 </p>	<p>N.1. Meter la pelota en la portería de dos metros de ancho a 5 pasos de distancia. (3 veces) </p> <p>N.2. Meter la pelota en una portería de un metro de ancho a 6 pasos de distancia (2 veces) </p> <p>N.3. Dar a tu pareja con la pelota grande mientras esta pasa delante de ti a 5 pasos de distancia. (1 vez) </p>	<p>No cambies las manos de posición en el momento del tiro para evitar perder tiempo.</p> <p>Agarre fuerte para conseguir generar, más fuerza con el revés.</p> <p>Recuerda desplazar el peso hacia tu pierna delantera para conseguir más potencia siguiendo la dirección del tiro.</p>
<p>ZONA PARADAS Realiza paradas en diferentes situaciones.</p> <p>N1 </p> <p>N2 </p> <p>N3 </p>	<p>N.1. Parar la pelota que te tira tu pareja a 8 pasos de distancia (3 veces) </p> <p>N.2. Parar la pelota que te tira tu pareja a 6 pasos de distancia (1 vez) </p> <p>N.3. Parar la pelota que tira tu pareja a 4 pasos de distancia mientras conduce hacia ti. (1 vez) </p>	<p>Piernas semiflexionadas y a la anchura de los hombros para ocupar la mayor cantidad de portería posible.</p> <p>Tumba el stick en el suelo para cubrir la mayor superficie de terreno posible con este.</p> <p>Inclinar el stick ligeramente hacia delante para hacer que la pelota rebote lo menos posible.</p>

ANEXO 12 - EVALUACIÓN DEL PROGRESO

¡EVALUAMOS NUESTRO PROGRESO!

Nombre:

Curso: 6^o



CONDUCCIÓN	Nada	Un poco	Mucho
He mejorado mi capacidad de conducir la bola sin que se escape.		X	
He mejorado mi capacidad de parar la pelota cuando la estoy conduciendo.			X
He mejorado mi capacidad para hacer cambios de dirección con la bola.			X
He mejorado mi capacidad para mirar donde están rivales y compañeros.			X
He mejorado mi capacidad para esquivar un rival cuando se pone delante.		X	

PASE Y RECEPCIÓN	Nada	Un poco	Mucho
He mejorado mi capacidad para dirigir los pases a corta distancia.	X		
He mejorado mi capacidad para dirigir y controlar la fuerza de los pases largos.		X	
He mejorado mi capacidad de hacer pases de revés sin que salgan desviados.			X
He mejorado mi capacidad de hacer pases en movimiento sin que salgan desviados.		X	
He mejorado mi capacidad de recepcionar la bola sin que se me escape.			X

TIRO Y PARADA	Nada	Un poco	Mucho
He mejorada mi capacidad de hacer tiros en estático sin que salgan desviados.		X	
He mejorado mi capacidad para hacer tiros en movimiento sin que salgan desviados.		X	
He mejorado mi capacidad para hacer tiros a personas en movimiento.		X	X
He mejorado mi capacidad de hacer tiros con el revés sin que salgan desviados.			X
He mejorado mi capacidad de hacer paradas con el stick.			X

ANEXO 13– FICHAS DE COEVALUACIÓN

FICHA DE COEVALUACIÓN

Persona evaluadora: _____ Persona evaluada: _____

Curso: 6

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN NUMÉRICA
CONDUCCIÓN	1. Es incapaz de conducir la pelota sin que se le escape. 2. Conduce la pelota lentamente con la cabeza mirando al suelo. 3. Conduce la pelota a una velocidad aceptable, pero le cuesta mirar lo que tiene alrededor. 4. Conduce la pelota con confianza y va con la cabeza erguida mirando lo que tiene a su alrededor.
PASE	1. No controla la fuerza y dirección de sus pases y los falla siempre. 2. Le cuesta controlar la fuerza y la dirección de sus pases y acierta pocos. 3. Normalmente da buenos pases, pero a veces no les dirige bien. 4. Da buenos pases siempre y utiliza diferentes técnicas según le conviene.
RECEPCIÓN	1. Es incapaz de controlar la pelota sin que se le escape. 2. Controla la pelota bien pocas veces porque a veces le rebota y se le escapa. 3. Normalmente es capaz de controlar la pelota sin perderla. 4. Es capaz de controlar la pelota siempre sin que se le escape.
TIRO	1. Sus tiros salen desviados siempre. 2. Le cuesta dirigir los tiros donde quiere y acierta pocas veces. 3. Normalmente hace buenos tiros dirigiéndoles donde quiere. 4. Hace buenos tiros siempre y utiliza diferentes técnicas según le conviene.
PARADA	1. Cada vez que le tiran se aparta y deja que le metan gol. 2. Le marcan gol porque no adopta una posición adecuada. 3. Normalmente consigue hacer paradas, pero a veces no adopta una posición adecuada. 4. Para la pelota la mayoría de las veces con una buena posición.

FICHA DE COEVALUACIÓN

Persona evaluadora: _____

Persona evaluada: _____

Curso: 6^o

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN NUMÉRICA
CONDUCCIÓN	<ol style="list-style-type: none"> 1. Es incapaz de conducir la pelota sin que se le escape. 2. Conduce la pelota lentamente con la cabeza mirando al suelo. 3. Conduce la pelota a una velocidad aceptable, pero le cuesta mirar lo que tiene alrededor. 4. Conduce la pelota con confianza y va con la cabeza erguida mirando lo que tiene a su alrededor.
PASE	<ol style="list-style-type: none"> 1. No controla la fuerza y dirección de sus pases y los falla siempre. 2. Le cuesta controlar la fuerza y la dirección de sus pases y acierta pocos. 3. Normalmente da buenos pases, pero a veces no les dirige bien. 4. Da buenos pases siempre y utiliza diferentes técnicas según le conviene.
RECEPCIÓN	<ol style="list-style-type: none"> 1. Es incapaz de controlar la pelota sin que se le escape. 2. Controla la pelota bien pocas veces porque a veces le rebota y se le escapa. 3. Normalmente es capaz de controlar la pelota sin perderla. 4. Es capaz de controlar la pelota siempre sin que se le escape.
TIRO	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sus tiros salen desviados siempre. 2. Le cuesta dirigir los tiros donde quiere y acierta pocas veces. 3. Normalmente hace buenos tiros dirigiéndoles donde quiere. 4. Hace buenos tiros siempre y utiliza diferentes técnicas según le conviene.
PARADA	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cada vez que le tiran se aparta y deja que le metan gol. 2. Le marcan gol porque no adopta una posición adecuada. 3. Normalmente consigue hacer paradas, pero a veces no adopta una posición adecuada. 4. Para la pelota la mayoría de las veces con una buena posición.

ANEXO 14 – FICHA FINAL DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

¡TERMINAMOS!

Nombre:

Curso: 6º 

¿Sabrías nombrar las habilidades que hemos trabajado en esta unidad didáctica?

Tiro, Pase, Recepción, Parada, Conducción

¿Cuál crees que has mejorado más? Explica en que notas esa mejora.

En pase porque puedo hacer pases de cerca o de lejos con facilidad y he mejorado en los ~~pases~~ pases del suelo.

¿Qué es lo que más y lo que menos te ha gustado de esta unidad didáctica?

Lo que más me gusta es el juego
lo que menos los equipos (competitivo)

¡TERMINAMOS!

Nombre:

Curso: 6º 

¿Sabrías nombrar las habilidades que hemos trabajado en esta unidad didáctica?

Parada, conducción, pase, recepción, ~~base~~ tiro

¿Cuál crees que has mejorado más? Explica en que notas esa mejora.

Pase, antes tiraba muy desviado y muy flojo.

¿Qué es lo que más y lo que menos te ha gustado de esta unidad didáctica?

Lo que más me gusta es conducción y lo que menos recepción.