

Universidad de Valladolid



**EL MODELO DE ENSEÑANZA
COMPRESIVA: EL USO DE LOS JUEGOS
MODIFICADOS EN UN CONTEXTO REAL
EDUCATIVO**

TRABAJO DE FIN DE GRADO

MARCO LEONARDO GUTIÉRREZ

TUTORIZADO POR CARLOS VELÁZQUEZ CALLADO

UNIVERSIDAD DE VALLADOLID | FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	2
JUSTIFICACIÓN	3
RELACIÓN DEL TEMA CON LAS COMPETENCIAS DEL TÍTULO	5
OBJETIVOS	7
MARCO TEÓRICO	8
EL DEPORTE Y SU CABIDA EN EL ÁREA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA	8
EL ENFOQUE DEL DEPORTE DENTRO DE LA EDUCACIÓN FÍSICA	9
EL MAESTRO Y SU PAPEL DENTRO DEL DEPORTE EN LA EDUCACIÓN FÍSICA	10
NATURALEZA DEL MODELO COMPRENSIVO	11
POR QUÉ SÍ O POR QUÉ NO UTILIZAR EL MODELO COMPRENSIVO DENTRO DE LA EDUCACIÓN FÍSICA.....	14
MÁS SOBRE EL MODELO COMPRENSIVO. ALGUNAS INVESTIGACIONES	15
METODOLOGÍA	17
CONTEXTO	17
PROCESO DE INTERVENCIÓN.....	17
PROCESO DE RECOGIDA DE DATOS	19
ANÁLISIS DE DATOS.....	20
RESULTADOS	22
ÍNDICE DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO	22
TÁCTICAS DE JUEGO	27
RESPETO Y DEPORTIVIDAD	31
DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y LIMITACIONES DEL ESTUDIO	36
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	40
ANEXOS	43
ANEXO 1. DIARIO DE SESIONES.....	43
ANEXO 2. TABLAS DE EVALUACIÓN	60

RESUMEN

El modelo comprensivo de enseñanza brinda la posibilidad de estudiar los procesos tácticos surgidos de los deportes en contextos lúdicos y de juego. El modelo de enseñanza tradicional solía tener en cuenta únicamente el desarrollo de las habilidades y cualidades físicas del alumnado, pero gracias a la aplicación de este modelo, podrán tenerse en cuenta otros aspectos igual de importantes tales como los cognitivos, los emocionales y los sociales. Si a ello le sumamos la aplicación de dicho modelo en contextos reales de enseñanza a través de una intervención didáctica, encontraremos la mezcla perfecta para el estudio exhaustivo del impacto de este modelo en aulas de Educación Primaria.

PALABRAS CLAVE

Modelo comprensivo, situación de aprendizaje, juegos deportivos modificados, tácticas, juego limpio.

ABSTRACT

Teaching Games for Understanding provides the possibility of studying the tactical processes that arise from sports in playful and game contexts. The traditional teaching model used to only take into account the development of students' physical skills and qualities, but thanks to the application of this model, other equally important aspects such as cognitive, emotional, and social aspects can be considered. If we add to this the application of this model in real teaching contexts through didactic intervention, we will find the perfect combination for the in-depth study of the impact of this model in primary education classrooms.

KEYWORDS

Comprehensive model, learning situation, modified sports games, tactics, fair play.

INTRODUCCIÓN

El presente TFG reúne multitud de apartados en torno al modelo comprensivo de enseñanza dentro de la Educación Física. A través del estudio de este modelo, se plantearán una serie de objetivos que girarán en torno a las conductas generadas en los juegos, la participación del alumnado y cuestiones actitudinales tales como la deportividad, el juego limpio y el respeto en la competición. Además, su vinculación con una intervención didáctica llevada a cabo con alumnos de entre 11-12 años, hará de este trabajo un estudio lleno de anécdotas, sucesos y generará una discusión en torno a la implantación de dicho modelo de enseñanza por medio del uso de los juegos deportivos modificados.

En primer lugar, se expondrán los motivos principales por los cuales el modelo comprensivo de enseñanza se presenta como una muy buena alternativa al modelo de enseñanza tradicional, pues considera más importante el desarrollo integral del alumnado y permite la utilización de los juegos deportivos modificados como vía para la inclusión del alumnado y su atención individualizada.

Posteriormente, en este trabajo se llevará a cabo un análisis detallado que enmarcará, de forma científica y profesional, el estudio que se va a realizar alrededor de este modelo de enseñanza. En un apartado riguroso y bien fundamentado se expondrán tanto antecedentes del propio modelo como conceptos básicos, experiencias, aplicaciones prácticas e investigaciones.

En el capítulo referido a la metodología, se redactará una explicación acerca de las características del centro, el alumnado y la materia sobre la que se llevaría a cabo la intervención didáctica en cuestión, así como los instrumentos, herramientas y técnicas de evaluación que se utilizarían para recoger, constatar y albergar los datos obtenidos de la situación de aprendizaje.

Para finalizar, se llevará a cabo una interpretación exhaustiva de los resultados (con evidencias registradas) en base a las categorías establecidas en el proceso anterior de análisis de los datos para finalizar con una discusión que hará un breve recorrido por los objetivos que fueron inicialmente propuestos para este TFG.

JUSTIFICACIÓN

La aplicación del modelo comprensivo de enseñanza en Educación Física y la utilización de los juegos deportivos modificados para poder llevar a la práctica dicho modelo puede ser muy beneficioso de cara al desarrollo personal y académico del alumnado de Educación Primaria.

El modelo comprensivo y los juegos modificados permiten adaptar las actividades a las necesidades y habilidades físicas requeridas por cada estudiante. Esto fomentará la inclusión de todos los niños y niñas, sin importar su nivel de destreza física o de desarrollo motor y promoverá un mayor índice de participación activa en las clases de Educación Física. Además, dicho modelo se basa en ayudar a los propios estudiantes a comprender los conceptos y principios tácticos que albergan los deportes modificados. Al utilizar este tipo de juegos se pueden presentar desafíos adecuados a sus niveles de desarrollo, lo que les permitirá experimentar y comprender de una manera más profunda los fundamentos del movimiento, las reglas de los juegos y sus correspondientes estrategias. De este modo, podremos adecuar y/o adaptar las actividades a las capacidades del alumnado ya que este modelo de enseñanza brinda multitud de oportunidades para experimentar el éxito y para lograr metas personales. Esto contribuirá al desarrollo de la autoconfianza y la autoestima ya que los estudiantes podrán ver sus progresos y sentirse competentes en un entorno de aprendizaje seguro y de apoyo.

Por otra parte, los juegos modificados suelen resultar más divertidos y atractivos para el alumnado de 5º o 6º de primaria (niveles más avanzados dentro de la etapa), lo que les motivará a participar y disfrutar mucho más de una materia como la Educación Física. Al adaptar dichas actividades a sus intereses y necesidades propias, fomentaremos tanto su entusiasmo como su compromiso y un ambiente de juego más favorable. Esto facilitará el aprendizaje y el desarrollo de las diferentes habilidades motrices básicas.

Del mismo modo, la utilización de este modelo de enseñanza por medio de los juegos modificados conllevará un desarrollo integral de multitud de aspectos cognitivos, sociales y emocionales. Los niños y niñas podrán desarrollar también habilidades sociales como el trabajo en equipo y la

cooperación, habilidades cognitivas como la toma de decisiones y la resolución de conflictos, y habilidades físicas como el trabajo con giros, saltos, lanzamientos, recepciones, desplazamiento... y la realización de ejercicio físico.

En resumen, la aplicación de este modelo de enseñanza comprensiva y la utilización de los llamados juegos deportivos modificados (o juegos modificados) beneficiarán a los alumnos y alumnas de la etapa al fomentar su inclusión, facilitar un aprendizaje significativo, generar un ambiente participativo, promover el desarrollo integral y fortalecer tanto la confianza como la autoestima.

RELACIÓN DEL TEMA CON LAS COMPETENCIAS DEL TÍTULO

Existen ciertas competencias que nosotros, los propios estudiantes del Grado en Educación Primaria, debemos encauzar correctamente durante nuestros cuatro años de carrera universitaria para, posteriormente, trasladar a los alumnos y alumnas que cursan esta etapa tan importante. En relación con el tema sobre el que trata este TFG, el modelo comprensivo de enseñanza en la Educación Física cumple con algunas de las competencias de la etapa, las cuales son recogidas en la ORDEN ECI/3857/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Primaria. Algunas de ellas hablan del proceso de enseñanza-aprendizaje, otras acerca de las actitudes y metas del alumnado, otras sobre cultura, sociedad, igualdad, diversidad...

En primer lugar, una de las competencias que hayo más adecuadas acorde al tema sobre el que trata este TFG es la primera de todas, la cual dice: *Conocer las áreas curriculares de la Educación Primaria, la relación interdisciplinar entre ellas, los criterios de evaluación y el cuerpo de conocimientos didácticos en torno a los procedimientos de enseñanza y aprendizaje respectivos*. La vinculación de este trabajo al periodo de prácticas me ha permitido experimentar de cerca los procedimientos de enseñanza del área de la Educación Física y como deben verse correctamente reflejados en el aprendizaje del alumnado de la etapa.

Por otro lado, la segunda de las 12 competencias hace referencia al *diseño, la planificación y la evaluación de los procesos de enseñanza y aprendizaje, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro* que, como bien he dicho anteriormente, relacionar este TFG con una intervención didáctica me ha permitido elaborar desde cero una situación de aprendizaje en consonancia con otros docentes especialistas con todo lo que ello conlleva.

En tercer lugar, la competencia número 4 habla de *diseñar y regular espacios de aprendizaje en contextos de diversidad y que atiendan a la igualdad de género, a la equidad y al respeto a los derechos humanos que conformen los*

valores de la formación ciudadana. Todo ello ha sido posible gracias a la aplicación del modelo comprensivo de enseñanza y a la utilización de los juegos deportivos modificados, pues dicho modelo y la aplicación de este tipo de juegos permiten editar y remodelar los materiales, las reglas e incluso los espacios de los diferentes grupos de deporte a gusto del docente, generando un ambiente integrador y de atención a la diversidad del alumnado en cuanto a sus cualidades y capacidades físicas y sociales. Adecuar las sesiones de mi intervención didáctica ligada al TFG ha permitido que ningún alumno o alumna pueda verse excluido del grupo-clase.

Por último, la competencia número 5, la cual hace referencia a la importancia de *fomentar la convivencia en el aula y fuera de ella, resolver problemas de disciplina y contribuir a la resolución pacífica de conflictos, así como estimular y valorar el esfuerzo, la constancia y la disciplina personal en los estudiantes,* se encuentra directamente relacionada con el modelo comprensivo y su tratamiento por medio de los juegos modificados ya que llevan consigo una gran carga competitiva y ponen a prueba el juego limpio y dicha competitividad a unos niveles muy elevados.

En contextos ideales, las 12 competencias deben ser abordadas por los docentes en todo momento. Pero ciñéndonos a lo más importante, lo más relevante y lo directamente relacionado con este TFG, las competencias nombradas serían las que más relación guardarían con el tema principal del trabajo, el modelo comprensivo de enseñanza.

OBJETIVOS

Mi TFG plantea como objetivo principal la creación, ejecución y evaluación de una intervención didáctica basada en el modelo comprensivo de enseñanza a través de los juegos deportivos modificados. Dicho objetivo general se concreta en los siguientes específicos:

- Analizar aquellas conductas, tanto positivas como negativas, que los participantes muestran en juegos deportivos modificados.
- Determinar el grado de comprensión del alumnado ante los procesos tácticos del deporte surgidos de la resolución de problemas en los juegos.
- Estudiar el grado de participación del alumnado durante los juegos deportivos modificados.

MARCO TEÓRICO

Para poder comprender la naturaleza de este trabajo desde un punto de vista más claro y objetivo será fundamental tratar con detenimiento aspectos como el porqué de la presencia del deporte en la Educación Física, su utilización y enfoque dentro de esta área, la integración del mismo en las aulas por medio del maestro, la procedencia del modelo comprensivo y su importancia en los tiempos actuales, ventajas e inconvenientes de su puesta en escena... Todos estos son algunos de los puntos a desarrollar para así poder acercarnos un poco más a la enseñanza mediante este concepto tan aclamado por aquellos que buscan la inclusión y competitividad sana en el aula de la Educación Física.

EL DEPORTE Y SU CABIDA EN EL ÁREA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA

Si existe algún área en el que dentro de la etapa educativa debiéramos incluir el deporte, esta sería claramente la Educación física, pues reúne todas las características para trabajar la competitividad, la disciplina, el esfuerzo físico...

Existen multitud de definiciones acerca del concepto de deporte. Es por ello que, tras hacer un breve cribado y, finalmente, extraer algunas de ellas de sus correspondientes artículos, podríamos definir el concepto de deporte de varias maneras. Cagigal (1979) define que el deporte debe ser considerado como una adaptación histórica de la cultura a las modas y la demanda de cada época y como centro de la cultura física. Por otro lado, encontramos el deporte visto desde otra perspectiva, así Gómez Mora (2003) lo define como aquella acción de juego que es practicada de manera tanto individual como colectiva y que está basada en unas reglas inamovibles y supeditadas a organismos internacionales.

Desde la Real Academia Española (2023), el deporte se entiende como “aquella actividad física, ejercida como juego o competición, cuya práctica supone entrenamiento y sujeción a normas”.

Una vez entendidas las definiciones, la pregunta de por qué el deporte está tan presente en las clases de Educación Física podrá ser respondida. Palabras como “cultural”, “lúdica”, “entrenamiento” o “competición” son claves para el entendimiento de este concepto y su inclusión en las aulas.

Autores como Salguero (2010) defienden que ciertos aspectos que se nombrarán a continuación deberían ser primordiales en la práctica deportiva. Uno de estos, el carácter socializador del deporte, es considerado por ellos como el instrumento perfecto para la adquisición de habilidades sociales en el alumnado. Otro aspecto destacable es la obligación de la participación en las actividades como medio para que todo ello se cumpla. Además, en el contexto educativo en que nos encontramos, deberá predominar la formación integral del niño, es decir, la adecuación de los deportes deberá ser de cara al curso o etapa en cuestión, ignorando otros aspectos de etapas posteriores y asentando correctamente unas bases de compromiso e implicación deportivos. Por último,

el diálogo como capacidad básica de todo ser humano y fuente de resolución de conflictos sociales requiere también de un aprendizaje. Para que el diálogo sea efectivo y contribuya a la mejora de la educación integral de las personas son necesarias una pauta fundamental, la serenidad, el sosiego y la tolerancia (Álamo, 2002, p. 1).

EL ENFOQUE DEL DEPORTE DENTRO DE LA EDUCACIÓN FÍSICA

Para comprender la dimensión deportiva dentro del área de la Educación Física es fundamental establecer un enfoque claro hacia los objetivos que debe cumplir.

Debemos ser plenamente conscientes de cuáles son las bases que queremos asentar en nuestros alumnos, cuáles son los hitos a conseguir durante la etapa y cuáles son las metas que queremos que ellos alcancen. Es por ello que, independientemente de la metodología que utilicemos, esta vía para la consecución de ciertos cometidos deberá contribuir a un desarrollo multilateral, en consonancia con el resto de factores que condicionarán la personalidad de los niños y niñas de la etapa (Aguilera, 2022).

Por otro lado, Valero (2005, p. 59) defiende el enfoque metodológico de la práctica deportiva en la Educación Física “recurriendo a las formas jugadas, a los principios de juego y a los juegos predeportivos”, como alternativa a lo tradicional. También, Valero (2005, p. 62) incide en que “el objetivo es lúdico” y presta atención a la formación del alumnado en calidad de sus valores

personales y de socialización por medio de actividades cooperativas y de una “orientación pedagógica en la competición”.

Otro punto a tener muy en cuenta a la hora de incluir el deporte en las aulas de Educación Física es la presencia de según qué valores, actitudes y normas y de cómo estos serán trabajados tanto por el profesor como por los alumnos y alumnas de la etapa. Según Palacios (1997, p. 114) los valores son “creencias prescriptivas duraderas sobre la preferencia de un modo de existencia o de conducta concreto en detrimento de otros modos de conducta y estados finales”. Del mismo modo, Roche (1998) dice que las normas son valores que las personas acaban interiorizando durante el proceso desarrollo y de socialización.

Teniendo en cuenta todo lo anterior, llegamos a la conclusión de que la aparición del deporte en las programaciones del área de la Educación Física debe ir enfocada hacia la realización de actividad física, de otra manera, su inclusión en la programación carecería de sentido puesto que, una de las características a destacar de la modalidad deportiva es el grado de implicación motriz al que el alumno se ve sometido en aquellas sesiones en las que el deporte está presente. El movimiento y otros factores derivados del deporte tales como las relaciones interpersonales, el trabajo cooperativo y la presencia de normas, actitudes, valores, etc., son claves de cara a su adhesión a este proceso de enseñanza-aprendizaje.

EL MAESTRO Y SU PAPEL DENTRO DEL DEPORTE EN LA EDUCACIÓN FÍSICA

El docente deberá especializarse en todos aquellos campos y modalidades deportivas sobre las que va a trabajar en todas y cada una de sus programaciones pues, de nada serviría incluir deportes como el baseball o el golf sin antes conocer cuáles son las bases que sostienen dichos deportes y cuáles son las normas que rigen el funcionamiento del “juego”.

Entonces, ¿deberá el docente estar altamente cualificado para la adhesión de los deportes en sus programaciones didácticas?, ¿deberá estar el docente profesionalizado en aquellos campos y modalidades deportivas que

decida incluir en sus clases? Estas son algunas de las preguntas que ciertos autores se plantean acerca del deporte en las aulas de Educación Primaria.

Signes y Pañego (2020) exponen los compromisos que un maestro de Educación Primaria debe cumplir si quiere elaborar correctamente sus clases e impartir docencia de la manera más idónea posible. Lo llaman “funciones del docente”. Estos puntos se desglosan en preparar las clases (atendiendo a los cursos, el alumnado...), buscar y preparar materiales, motivar al alumnado, considerar la diversidad, ofrecer tutoría y ejemplo e investigar en el aula. Estos puntos deberán cumplirse en todas y cada una de las áreas, entre las que se incluye la Educación Física. Es por ello que, independientemente de si se va a trabajar con juegos cooperativos, tradicionales, por medio de juegos alternativos o por medio de deportes y/o modalidades deportivas, estos puntos deberán ser tenidos muy en cuenta por el docente del área en todo momento.

Por último, cabe destacar la importancia de la imagen del maestro en sus clases. Cárcamo (2012) elaboró un trabajo de investigación en el que se realizaba un estudio pedagógico acerca de la imagen que tenían los alumnos del docente de Educación Física. Entre sus conclusiones se destaca que existen tanto opiniones negativas como positivas hacia la labor del maestro. Será el docente entonces quien deberá pararse a pensar, realizando un ejercicio introspectivo, acerca de su planteamiento del proceso de enseñanza-aprendizaje, las metodologías que utiliza y la conveniencia de según qué temas o campos trabajar en sus clases de Educación Física, entre otras.

El hecho de que los profesores conozcan las percepciones de los escolares puede aportar una importante herramienta para mejorar los aspectos que pueden ejercer mayor influencia sobre el desarrollo de actitudes positivas hacia la educación física y así cumplir con uno de los principales objetivos de la asignatura (Cárcamo, 2012, p. 118).

NATURALEZA DEL MODELO COMPRENSIVO

El modelo comprensivo nace con el objetivo de que todo estudiante entienda lo propio del deporte que está aprendiendo y pueda utilizar dicho conocimiento y las habilidades aprendidas para jugar a ese deporte fuera del centro o en sus horas libre y de tiempo de ocio (Pérez-Pueyo et al., 2020).

El modelo comprensivo (o también conocido como *Teaching Games for Understanding*, TGfU) surgió como medio para la erradicación de una Educación Física plagada de sesiones repetitivas que alejaban al alumnado más motrizmente limitado de los juegos deportivos. Autores como Colomer, Monforte y Devís (2017) defienden que la implantación de este modelo de enseñanza para la programación de sesiones de Educación Física surge como medio para una mejora tanto en la participación como en la motivación, la aceptación positiva de las actividades planteadas y, por lo tanto, la diversión, la competencia en los juegos deportivos y la satisfacción de todo el alumnado (Colomer, Monforte & Devís, 2017).

Según González et al. (2008, p. 35), “la enseñanza de los deportes a través de Grupos de Aprendizaje posibilita el desarrollo de habilidades técnicas, tácticas y reglamentarias específicas del deporte, también de elementos “actitudinales” como la responsabilidad, la empatía, la comunicación, el respeto y las relaciones interpersonales”.

Este modelo de enseñanza incide directamente sobre la táctica, pues promueve tanto el desarrollo de la técnica en contextos reales del juego como su comprensión (Yagüe Cabezón & Gutiérrez-García, 2018). Además, como bien dije anteriormente, se instauraron cuatro grupos de deportes en función de los principales aspectos técnicos y tácticos que los caracterizaban para poder así diferenciarlos y establecer categorías. Por ende, existe una cierta tendencia a la programación de las sesiones en función del nivel de dificultad que denotan dichos juegos y siempre suele coincidir, como bien dice Bermudo (1999), el proceso debe estar segmentado, debe ser progresivo, y debe atender a las necesidades y al nivel de desarrollo motor del alumnado, por lo que comenzaría con los juegos de blanco y diana para finalizar con los de invasión. Pero también es cierto que este mismo autor defiende la idea de que muchas veces, el concepto de complejidad táctica puede verse de manera distinta y pueden encontrarse juegos deportivos más difíciles en grupos como bate y campo respecto a los niveles de juego más simples dentro del grupo de los deportes de invasión. Por último, Devís y Veleret (2007) establecieron una serie de principios básicos que deberían tenerse en cuenta de cara a la programación de una situación de aprendizaje focalizada en el modelo de enseñanza comprensiva y

en los juegos deportivos modificados, los cuales girarían en torno a principios de elaboración, principios tácticos, de progresión, de mejora, de desarrollo de estrategias y de evaluación.

Durante años y, para la enseñanza de los deportes dentro de las clases de Educación Física, se ha optado por la utilización de multitud de modelos pedagógicos para favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en el alumnado. A modo de ejemplo, Castejón (2003, p. 20) señala los siguientes:

- Modelo técnico.
- Modelo comprensivo vertical.
- Modelo comprensivo estructural horizontal.
- Modelo comprensivo horizontal centrado en el juego.
- Modelo integrado.
- Modelo constructivista.

Como podemos observar, el autor diferencia entre varios “submodelos” dentro del modelo comprensivo global. Esto es debido a las grandes dimensiones que lo caracterizan. Para Velázquez (2023), el modelo comprensivo defiende el uso de juegos deportivos en los que los componentes técnicos se reducen y se centra la atención en la resolución de conflictos y en el trascurso de toma de decisiones, en el “comprender para actuar”, es decir, la puesta en escena de este método va enfocada a la participación global de todo el grupo-clase, sin importar su sexo, su físico, sus cualidades..., simplemente buscando responder de la mejor y más eficiente manera posible ante un problema o conflicto.

El modelo comprensivo utiliza los requerimientos tácticos de las diferentes clases de juegos deportivos para así poder agruparlos en función de los mismos. De esta manera, la comprensión de dichos deportes será mucho más fácil y rápida, por lo que también los alumnos verán con otros ojos la resolución de estos conflictos. Por ello, Velázquez (2023), citando a Almond (1986), establece las cuatro categorías diferentes que conforman los juegos deportivos modificados:

- Deportes de bate y campo.
- Deportes de cancha dividida (también llamados de red o de muro).

- Deportes de blanco y diana.
- Deportes de invasión.

Por otra parte, cabe señalar el carácter inclusivo, la atención a la diversidad que acompaña a este tipo de modelo pedagógico, pues gracias a la cantidad prácticamente ilimitada de posibilidades en cuanto a normas dentro de los juegos deportivos modificados, variación del espacio de juego, los materiales utilizados, las agrupaciones, etc., uno puede atender a estos criterios y no permitir que ningún alumno o alumna se vea apartado o ciertamente marginado de la clase de Educación Física. Los juegos deportivos modificados permiten adecuar nuestras sesiones para que cumplan con unos estándares mínimos de atención individualizada del alumnado.

POR QUÉ SÍ O POR QUÉ NO UTILIZAR EL MODELO COMPRENSIVO DENTRO DE LA EDUCACIÓN FÍSICA

Según Velázquez (2023), el modelo comprensivo de enseñanza ha demostrado su capacidad para responder a algunos de los contextos problemáticos con los que se topa el docente al elaborar contenidos relacionados con el deporte y su iniciación en las clases de Educación Física. Desde esta idea, el autor expone que ciertos “hándicaps” presentes dentro del aula a la hora de impartir las clases de Educación Física (como pueden ser cuestiones de desigualdad en cuanto a las cualidades físicas, diferentes grados de desarrollo motriz, el alumnado Necesidades Educativas Especiales...) pueden ser solventados gracias a la utilización de dicho modelo.

Por otra parte, el autor destaca la simplicidad del modelo a la hora de aplicarse en las programaciones didácticas y, además, defiende que dicho modelo es ideal para favorecer la motivación del alumnado de cara a participar activamente en los diferentes juegos deportivos modificados.

En línea con lo anterior, Velázquez (2023) defiende que muchos trabajos de investigación reflejan los hitos de este modelo frente al uso del enfoque técnico tradicional de la enseñanza deportiva.

Estos serían algunos de los muchos puntos positivos que se encuentran dentro del modelo comprensivo de enseñanza deportiva dentro de las clases de

Educación Física, pero como cualquier metodología de trabajo, existen ciertos aspectos “pseudonegativos” o que simplemente no cumplen con los hitos, metas u objetivos propuestos para ser alcanzados por otros modelos o métodos de e- a diferentes. De este modo, Pérez-Pueyo et al. (2020) exponen que la correcta ejecución de ciertas habilidades técnicas no asegura que ese alumno/alumna pueda ejercer de manera satisfactoria dicho deporte en su tiempo de ocio personal, es decir, que lo aprendido en el centro educativo puede no verse extrapolado en actividades deportivas ajenas a la jornada escolar y más propias del tiempo libre.

Por último, este modelo de enseñanza comprensiva exige al maestro estar continuamente encima del alumnado, pendiente de lo que este realiza y por dónde dirige su aprendizaje, por lo que la atención durante las sesiones que comprenden este modelo de enseñanza debe ser máxima. Asimismo, Peña et al. (2022) defienden que es fundamental que el entrenador utilice feedback interrogativo para así permitir al alumnado comprender mejor los principios técnico-tácticos en los que se basa el deporte que se está enseñando. Para finalizar, estos mismos autores alegan el escaso número existente de investigaciones centradas en el estudio de los efectos en “variables motivacionales” o en el “compromiso deportivo” en jugadores que se encuentran formando como tal.

MÁS SOBRE EL MODELO COMPENSIVO. ALGUNAS INVESTIGACIONES

Existe una gran cantidad de artículos que redactan los resultados interpretados de numerosas investigaciones en torno al modelo comprensivo de enseñanza en materia de Educación Física. Por ejemplo, Navarro y Trigueros (2008) exponen citando a Devís (1994,1996) los resultados obtenidos de un estudio de carácter interpretativo, realizado por fases con alumnos de 11-12 años, y del que se obtuvieron varios informes tanto de aspectos curriculares como del centro y del propio alumnado, todo ello en relación con este modelo de enseñanza. De dichos informes se extrajeron varias conclusiones, como el perfeccionamiento (por parte del alumnado) de las acciones en los juegos, el acondicionamiento del grado de complejidad en la táctica respecto al juego, la creación de procesos tácticos, la interacción del docente con el alumnado, la utilización de según qué estrategias, el uso de diferentes métodos evaluativos,

las diferencias de género percibidas en cuanto a la comprensión de ciertos conceptos, la alteración entre comprensión y calidad de las acciones, y las diferencias en la presentación de las actividades.

Por otro lado, Devís y Peiró (2007) exaltan cómo este modelo y algún otro han fomentado la aparición de nuevas investigaciones y de nuevos estudios en torno a la enseñanza deportiva. Asimismo, dichos autores defienden que la mayoría de estos estudios se centran en la comparación de modelos de enseñanza más tradicionales, focalizados en lo técnico, frente al modelo comprensivo. También exponen que en dichos informes se utilizan diferentes procesos para la evaluación de los resultados de unos modelos u otros. Para el estudio del modelo comprensivo de enseñanza se utilizan “tests de conocimientos declarativos” o la propia observación sistemática en contextos reales de juego y para aquellos modelos centrados en la técnica se utilizan “listas de observación en pruebas de ejecución técnicas”. Por último, Devís y Peiró (2007) conectan este tipo de investigaciones con la tradición educativa que busca la eficiencia en la propia enseñanza.

METODOLOGÍA

CONTEXTO

El programa de intervención se desarrolló en el CEIP Vicente Aleixandre, un colegio público de Valladolid situado un barrio de clase media-baja, humilde, caracterizado por la residencia de familias con bajo nivel adquisitivo y una gran variedad cultural enriquecida por los propios convivientes.

En referencia a los espacios, las instalaciones e infraestructura del centro, este cuenta con varios espacios amplios para la realización de multitud de actividades físicas. Cuenta con un gimnasio en primera planta, un comedor (el cual se utiliza como segundo gimnasio durante la jornada escolar), y el propio patio del centro escolar en el que realizar las actividades al aire libre

En torno al material, el centro dispone de todo lo necesario para poder realizar correctamente las sesiones que comprenden la situación de aprendizaje. Conos, picas, medallones, aros, balones de todo tipo, gomas elásticas, bolas autoconstruidas de petanca...

El programa de intervención se aplicó con un grupo de 16 estudiantes (11 alumnos y 5 alumnas) de 6º de Educación Primaria. Algunos de ellos son muy competitivos y siempre tratan de ser el centro de atención. Ese mismo grupo de estudiantes coincide que son los más conflictivos y los que generan un mayor número de problemas en relación con el resto de sus compañeros y compañeras. También, reúnen las características ideales como alumnado físicamente activo en las clases, ideal en materia de Educación Física. Por otra parte, existe otro grupo de estudiantes que parecen todo lo contrario, pues son los menos competitivos y los que se muestran más ausentes durante las actividades físicas. Son los más renuentes a realizar ejercicio físico. Para finalizar, el resto del alumnado se muestra relativamente participativo durante las actividades y se comporta bajo unos estándares de normalidad académica.

PROCESO DE INTERVENCIÓN

Aprovechando la oportunidad que me brindaban las prácticas como maestro de Educación física, decidí vincular este trabajo de fin de grado con mi intervención didáctica en el centro educativo, teniendo así la posibilidad de llevar

a la práctica la teoría en que se basa el modelo comprensivo y, más concretamente, los juegos deportivos modificados.

La situación de aprendizaje que puse en práctica giró en torno a los juegos deportivos modificados (juegos de invasión, de blanco y diana, de bate y campo y de cancha dividida). El objetivo principal fue utilizar dichos juegos como principal medio para elaborar sesiones enfocadas al trabajo del modelo comprensivo. Por ello, se buscó la toma de conciencia de los procesos tácticos que surgen de los deportes y el análisis de las conductas, comportamiento y emociones expresadas por el alumnado, así como su actitud y predisposición al juego en materia de participación y proactividad deportiva. Todo ello desde la comprensión del qué hacer siempre en contextos reales de juego y no tanto de procesos más técnicos, complejos y focalizados sola y únicamente en el trabajo de factores físicos determinantes. Además, con el paso del tiempo y de las diferentes sesiones los estudiantes se vieron más competitivos y más solventes a la hora de jugar a dichos juegos modificados.

Esta intervención didáctica comprendió una situación de aprendizaje estructurada en siete sesiones. En el siguiente orden, se impartieron dos sesiones en torno a los juegos de invasión, dos sesiones en torno a los juegos de blanco y diana, dos sesiones en torno a los juegos de bate y campo y una sesión final de juegos de cancha dividida. El esquema de actuación fue siempre el mismo (a excepción de la tercera sesión). Se llevaba a cabo una sola actividad del tipo de juego deportivo modificado en cuestión con un calentamiento previo y, en aquellas actividades que requerían de mayor implicación motriz y esfuerzo físicos, una vuelta a la calma. En la tercera de las siete sesiones se realizaron dos actividades en vez de una sola. Del mismo modo, se elaboraron dos sesiones más extra por si, debido a cualquier adversidad, hubiese requerido de su puesta en práctica. Finalmente, dichas sesiones no tuvieron que llevarse a cabo.

Gracias a todo el trabajo realizado de forma progresiva a lo largo de las siete sesiones el alumnado vio una mejora en sus destrezas como lanzadores, bateadores, receptores..., todo ello partiendo de la base que hace conocedores a todos y cada uno de ellos de los procesos tácticos del deporte. Y, ante todo,

disfrutaron del juego y de la competitividad sana que se fue trabajando en cada sesión.

PROCESO DE RECOGIDA DE DATOS

Para llevar a cabo una correcta recogida de los datos en mi situación de aprendizaje y poder plasmar en este apartado los resultados obtenidos en mi intervención didáctica, opté por la utilización de listas de cotejo y de escalas, las cuáles fui completando en base a un diario de campo en el que anoté todas y cada una de las anécdotas, momentos relevantes y situaciones acaecidas en mis sesiones como maestro de Educación Física. Esto, sumado a la observación sistemática (clave para todo lo anterior), se relacionó directamente con los indicadores de logro establecidos en base a los criterios de evaluación de la situación de aprendizaje. De manera más detallada:

- El diario de campo, clave para la anotación de todo lo que ocurre dentro del aula y donde se recogió un exhaustivo registro anecdótico de todo lo que sucedió en las sesiones.
- Listas de cotejo, para anotar aquellos aspectos que simplemente pudieron o no cumplirse en su totalidad.
- Escalas, para anotar aquellos otros puntos que sí que pudieron o no suceder, pero bajo diferentes grados de cumplimiento, pudiendo no darse el caso (por ejemplo) en ninguna ocasión, darse en pocas ocasiones, en varias, en muchas ocasiones o en su totalidad.
- Cuestionarios en línea donde se preguntó a los alumnos y alumnas de la clase acerca de su experiencia en las sesiones, su grado de compromiso con las actividades, sus impresiones, problemas acontecidos durante las actividades, grado de implicación, trabajo de las habilidades motrices básicas...

Para que no me supusiera un proceso demasiado tedioso, decidí optar por la compra de un cuaderno "Tríplex", una herramienta muy útil para el profesorado ya que alberga tablas para la evaluación del alumnado, la elaboración de horarios, la programación anual, calendario de sesiones, observaciones y apartados para las tutorías con los familiares... De esta manera,

llevé este cuaderno conmigo a todas partes y podría anotar al finalizar cada sesión todo lo descrito anteriormente.

ANÁLISIS DE DATOS

Una vez concluida mi intervención didáctica y recogidos todos y cada uno de los datos relevantes de cara a este TFG, se analizó toda la información desde la consideración de un conjunto de categorías de análisis. Además, dichas categorías se encuentran estrechamente ligadas a los objetivos planteados en este trabajo. En este sentido, las categorías consideradas fueron: índice de participación del alumnado, tácticas de juego, y respeto y deportividad.

- **Índice de participación del alumnado.** Dentro de esta categoría se expone cualquier evidencia que refleje la participación o no activa del alumnado. Del mismo modo, aparecen registradas todas las anécdotas y anotaciones que hagan referencia a este aspecto en concreto.
- **Tácticas de juego.** Dentro de esta otra categoría se incluyen todas las evidencias que reflejan la aparición, creación, modificación... de cualquier táctica surgida de los problemas y conflictos que acontecen en los juegos deportivos modificados, así como cualquier indicio que muestre la elaboración de nuevas estrategias de juego.
- **Respeto y deportividad.** En esta última categoría aparecen todos los aspectos actitudinales en relación con el juego limpio y evidencias como el reconocimiento de los logros de los compañeros o, por el contrario, el rechazo de las hazañas ajenas. Es decir, se registran todos los datos referidos a cómo encauza el alumnado las emociones surgidas de los juegos modificados.

Para corroborar todo lo anterior he precisado de la ayuda de un diario de campo sobre el que he apuntado todas y cada una de las situaciones surgidas en la clase, similar a un registro anecdótico, en el que reflejé todo lo que he sido capaz de observar durante las sesiones de mi intervención didáctica. Además, he realizado una evaluación exhaustiva de muchos de los puntos o categorías anteriores, en base a los indicadores de logro que formaban mi situación de aprendizaje. Esto puede ayudar a dar evidencia de todos los procesos y

situaciones acaecidos en las clases. Por último, destacar la utilización de un formulario/cuestionario en línea que he facilitado al alumnado para que registrara (de manera voluntaria y para poder recaudar más información) su experiencia personal con los juegos modificados, los problemas que pudieron surgir en clase, etc.

RESULTADOS

Una vez establecidas las 3 categorías de análisis, procederé en este apartado a interpretar todos los resultados obtenidos, siendo en todo momento lo más objetivo posible y tratando de plasmar las ideas en base a unas evidencias extraídas de los instrumentos y técnicas de evaluación anteriormente comentadas.

ÍNDICE DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO

La participación dentro de las sesiones que comprendieron la situación de aprendizaje se vio claramente fomentada por la figura del docente como referente del grupo-clase y la creación de juegos a partir de deportes ya conocidos con el fin de atender a las necesidades del mayor número de alumnos y alumnas posibles. En primer lugar y, atendiendo al modelo comprensivo de enseñanza, es clave para el alumnado comprender el tema a tratar a lo largo de toda la situación de aprendizaje, entender la dinámica de los juegos deportivos modificados, intuir la naturaleza de los mismos...

Los alumnos exponen sus conocimientos y yo, les hago conocedores de la procedencia de los juegos, derivados de muchos de los deportes que ellos practican o que han practicado. Les explico, en orden de realización y acorde a las sesiones que sucederán, los 4 tipos diferentes que existen: los juegos de invasión, los juegos de blanco y diana, los juegos de bate y campo y, por último, los juegos de cancha dividida (o también llamados de red o de muro). (Diario de sesiones, sesión 1).

En pocas palabras, se informó al alumnado con el mayor número de detalles posibles acerca de lo que se iba a tratar en las sesiones. Además, se trató que fueran ellos mismos quienes indagasen sobre dicha información, pues les sería más fácil asimilar planteamientos, lecciones, datos y demás, cuando todo ello pasara por el “filtro del raciocinio” y no solo por el de memorización. Para que todo ello sucediera, se plantearon preguntas generales con el fin de llegar al punto en el que entendería la procedencia y/o el objetivo principal de la aparición de estos juegos modificados.

Es el propio alumnado el que llega a la conclusión de qué deportes pertenecerían a qué tipo de juego modificado, es decir, se dan cuenta de la derivación de los juegos de bate y campo por parte de deportes como el béisbol, el cricket..., o de los juegos de blanco y diana por parte de deportes como el golf, el tiro al plato, tiro con arco... (Diario de sesiones, sesión 1).

Al encauzar las sesiones de esa manera, se creó cierta expectación y curiosidad de cara a las clases y a los juegos que se iban a tratar. El alumnado mostró una mayor predisposición a formar parte del juego y, por consiguiente, a desempeñar un correcto papel como jugadores. Pero debido a la falta de experiencia en este tipo de juegos, o a no haber realizado este tipo de actividades desde hace mucho tiempo, las primeras sesiones comienzan con una participación escasa en cuanto a calidad.

Al principio, el juego se ve algo parado y lento, por lo que les incito a buscar espacios, a desmarcarse, a buscar huecos donde no haya un contrincante cubriéndoles, tratando de evadir a los que no tienen el balón en ese momento o, por el contrario, a cubrir a los del equipo que posee la pelota. (Diario de sesiones, sesión 1).

Dicha participación del alumnado se ve acrecentada gracias a la motivación y a comentarios ejercidos por mí como figura docente, que alientan al alumnado a tomar una actitud proactiva de cara al juego, enriqueciéndolo y abriendo las puertas a que surjan estrategias, tácticas de juego (de las que hablaré en el siguiente apartado), conflictos derivados del incumplimiento de ciertas normas...

Insisto y les explico la importancia de moverse en este juego ya que deben facilitar la labor del que tiene la pelota en sus manos... (Diario de sesiones, sesión 1).

El juego se aviva un poco. Algunos alumnos comienzan a cometer algunas "faltas" o empiezan a incumplir algunas normas como, por ejemplo, tener contacto físico, no respetar la distancia de seguridad con la persona que tiene el balón, no respetar los límites del campo y alguna que otra más. (Diario de sesiones, sesión 1).

Durante las primeras sesiones de la situación de aprendizaje, muchos alumnos y alumnas del grupo-clase se veían bastante reacios a tomar un papel activo, a pasar a la acción dentro de los juegos, a atacar como verdaderos atacantes o, por el contrario, a defender como verdaderos defensores. De este modo, se apreciaban ciertos altibajos en dicho índice de participación por parte de ciertos alumnos y alumnas.

Tras 4/5 min de tiempo de juego me doy cuenta de que ocurre exactamente lo mismo que en la sesión anterior. Comienzan muy parados, con un juego muy poco vivo. (Diario de sesiones, sesión 2).

Es aquí, en la segunda sesión, donde me percaté realmente acerca de la importante labor del maestro como “pseudoentrenador”, líder del grupo y quien debe motivarles a ser mucho más activos dentro del juego.

Me veo en la obligación de pausar la jugada y de explicarles de nuevo que los juegos de invasión se fundamentan en buscar huecos, en desmarcarse, en realizar jugadas donde el contrincante no les pueda alcanzar, siempre avanzando en el campo hasta la zona o lugar donde anotar punto. (Diario de sesiones, sesión 2).

Mientras las sesiones avanzan, los juegos parecen ir cogiendo más color y la participación activa por parte del alumnado va *in crescendo*. La predisposición del grupo a crear nuevas jugadas, pensar estrategias y, sobre todo, a marcar punto y optar a ser los futuros ganadores, les lleva a tomar un papel muy dinámico en el juego.

Se generan varias jugadas interesantes, caracterizadas por el juego limpio y el cumplimiento de todas las normas. Se anotan varios puntos por parte de ambos equipos por lo que los alumnos y alumnas del grupo, han podido disfrutar de la dinámica del juego. (Diario de sesiones, sesión 2).

En muchas ocasiones, ciertos alumnos o alumnas parecen dispersarse del grupo y tomar un papel más inactivo, pero debo llamarles la atención, incitándoles a volver al juego, a entrar de lleno en la dinámica, para pasar a ser más participativos. Además, existen ciertos momentos en los que no es

necesario ni emplear palabras, pues un simple gesto es suficiente para que ellos y ellas sean conscientes de que deben mostrar un mayor nivel de integridad en el juego.

Es cierto que algunos muestran un carácter más pasivo dentro del juego, por lo que tanto (mi profesor de prácticas) como yo incitamos a los lanzadores a fijarse en ellas para así poder, de forma indirecta, hacer que las chicas tomen un papel más participativo y muestren algo más de entusiasmo por el juego. (Diario de sesiones, sesión 4).

Un índice de participación más elevado hace que el juego sea disfrutado por todos y todas, que la experiencia del mismo sea gozosa y que sientan, al finalizar, un verdadero placer por haber formado parte de la actividad.

Alumnos como (...) parecen realmente satisfechos con la dinámica del juego y disfrutan mucho de él. (Diario de sesiones, sesión 4).

A medida que va avanzando la situación de aprendizaje, los alumnos y alumnas van siendo cada vez más activos. Las intervenciones que yo realizaba en las primeras sesiones van desapareciendo y preciso en menor medida de ellas para encauzar las clases. De manera progresiva, la figura del docente se va camuflando conforme avanzan las sesiones y el alumnado va adquiriendo un mayor nivel de participación activa sobre la que no incidir tan notablemente en relación a las primeras actividades.

Al principio, los pases son lentos y de poca precisión, al igual que las recepciones, por lo que tengo que intervenir para recordarles un poco de qué va el juego y cuál es el principal objetivo. También les animo a que se muevan, a que cambien sus posiciones y alumnos como (...) me hacen caso, por lo que rotan en sus posiciones alrededor del círculo grande. (Diario de sesiones, sesión 3).

Pasados unos minutos, la actividad sigue un rumbo muy uniforme, tanto por parte de los atacantes como de los defensores. (Diario de sesiones, sesión 5).

Pero no todos los alumnos y alumnas son iguales y, una de las características del modelo comprensivo de enseñanza en Educación Física es

tratar de atender a todos y cada uno de los integrantes de una clase para adecuar las actividades y las sesiones para que puedan ser realizadas y disfrutadas por el mayor número de estudiantes posible.

Durante la misma, tengo que llamar la atención a (un alumno), quien parece ausente en el juego y su papel como defensor deja bastante que desear. Tengo que animarle duramente a que tome un papel activo dentro del “Kickball” ya que algunas de sus acciones estaban perjudicando la labor de otros compañeros que sí mostraban una actitud activa dentro del juego. (Diario de sesiones, sesión 6).

Por consiguiente, un mayor índice de participación abre las puertas a la aparición de nuevas estrategias y tácticas de equipo (de las cuales hablaremos a continuación). Pero esto no quiere decir que siempre sea así, pues en la quinta de las siete sesiones que conforman la situación de aprendizaje existen aún momentos en los cuáles las tácticas surgidas en los juegos modificados parecen no existir y no salir a flote.

Apenas se interceptan balones en el aire y la elaboración de estrategias de equipo por parte de unos y de otros es completamente nula, es decir, los atacantes se limitan a golpear hacia cualquier lado y a lo bruto la pelota, sin cuidar los límites del campo, la técnica de golpeo o la fuerza con la que golpear; y los defensores van todos a por el balón, sin asignar posiciones de defensa en el campo y sin cuidar no estorbar en las bases de los atacantes. (Diario de sesiones, sesión 5).

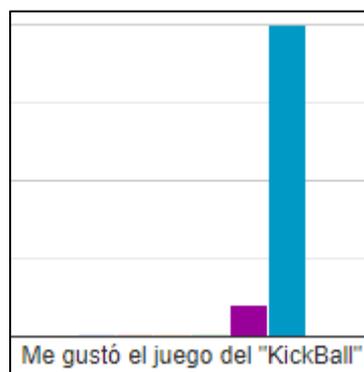
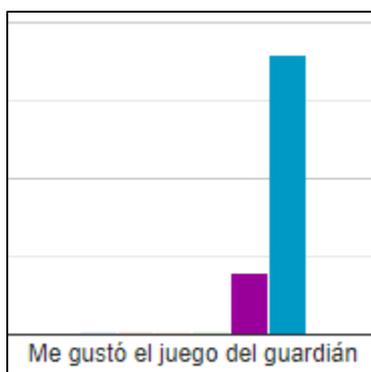
Plasmado en las tablas evaluativas, la participación del alumnado aumenta progresivamente en las últimas sesiones respecto a las primeras. Muchos de los alumnos y alumnas que parecían más ausentes en la segunda sesión cambian completamente en la sexta de las siete que conforman el periodo de intervención. Prueba de ello son las puntuaciones extraídas de la escala referida al indicador de logro de “Participación activa”.

En referencia a la segunda de las sesiones, la del juego de “El Guardián”, la puntuación extraída del indicador de logro de “Participación activa” muestra un 65% del total. Se extraen 104 puntos de los 160

posibles (16 alumnos/as, 10 puntos máximo por cada alumno/a). (Tablas de evaluación).

En referencia a la sexta de las sesiones, la del juego del "KickBall", la puntuación extraída del mismo indicador de logro muestra un 77'5% del total. Se extraen 124 puntos de los 160 posibles, 20 puntos más que en la segunda sesión. (Tablas de evaluación).

Por último, podríamos achacar los resultados a los gustos y preferencias del alumnado, pero para ello tenemos las tablas extraídas del cuestionario que nos muestran el nivel de satisfacción de los estudiantes con cada uno de los juegos anteriores, sin albergar apenas diferencia entre las puntuaciones obtenidas.



Las puntuaciones obtenidas en el cuestionario que facilité al alumnado, referido a múltiples aspectos relacionados con las sesiones, experiencia

personal en las mismas y otras cuestiones similares, podemos observar como ambas gráficas son muy parecidas, difiriendo en un solo punto sobre el total de alumnos y alumnas del grupo-clase, por lo que no podría relacionarse con una mayor o menor participación tanto en uno como en otro juego.

TÁCTICAS DE JUEGO

A lo largo de las sesiones que comprendían la situación de aprendizaje se dieron multitud de casos en los que, ya fuera por las reglas del juego, la participación u otros aspectos relacionados con la actitud proactiva de los estudiantes, se elaboraron diferentes tácticas en torno a los juegos.

Se elaboraron técnicas en ataque y defensa en juegos que enfrentaban a 2 equipos. También se buscaron estrategias con el fin de marcar punto, de anotar tantos y de hacerse con la victoria, algo muy característico en este tipo de

sesiones con juegos deportivos modificados donde la competitividad brilla por su presencia.

En la primera de las sesiones ya pude observar varias conductas referentes a la elaboración de estrategias e incluso la confección de ciertas artimañas. Además, siendo el docente la figura arbitral dentro de este tipo de sesiones donde se llevan a cabo juegos en los que se enfrentan varios equipos, decido actuar como tal y limitar las actuaciones de cierto grupo del alumnado que han creído observar una “grieta” o “vacío legal” que actuará a su favor durante el transcurso del juego.

Algunos alumnos comienzan a cometer algunas “faltas” o empiezan a incumplir algunas normas como, por ejemplo, tener contacto físico, no respetar la distancia de seguridad con la persona que tiene el balón, no respetar los límites del campo y alguna que otra más. (Diario de sesiones, sesión 1).

Como es de esperar, muchos alumnos y alumnas tratan de buscar tácticas evadiendo las normas y reglas de los juegos, por lo que llamaríamos de manera coloquial como “la vía rápida”.

En las primeras sesiones se observa como aún los alumnos y alumnas del grupo muestran un juego carente de estrategias y muchos de los estudiantes se ciñen a cumplir las normas y a participar en la medida de lo posible. Es por ello que, durante estas primeras actividades, me veo en la obligación de incitar al grupo a buscar estas tácticas, a elaborar nuevos planteamientos con el fin de poder acercarse más al objetivo final del juego.

Antes de concluir con el tiempo de juego, incito a aquellos alumnos más parados en animarse a buscar huecos y a pedir balones. (Diario de sesiones, sesión 1).

Me veo en la obligación de pausar la jugada y de explicarles de nuevo que los juegos de invasión se fundamentan en buscar huecos, en desmarcarse, en realizar jugadas donde el contrincante no les pueda alcanzar, siempre avanzando en el campo hasta la zona o lugar donde anotar punto. (Diario de sesiones, sesión 2).

Conforme va avanzando la actividad en la segunda sesión, hago un llamamiento a la comunicación y les recuerdo en que se basan los juegos de invasión, pues considero que quizás sea la verdadera clave para confeccionar mejores tácticas de equipo y mejores estrategias dentro del juego. Me doy cuenta de ello cuando ningún alumno o alumna parece querer desmarcarse notablemente, hacer el papel de “señuelo” (como distracción para los defensores en el caso de los atacantes) e incluso se limitan a pedir el móvil, pues todos quieren ser el centro de atención, pero ninguno colabora al trabajo cooperativo.

Pasados unos momentos, parece que la actividad toma una dirección muy positiva para la creación de estrategias y así sucede.

A partir de este momento, el juego se desarrolla correctamente y se generan varias jugadas interesantes, caracterizadas por el juego limpio y el cumplimiento de todas las normas. (Diario de sesiones, sesión 2).

En juegos como los de blanco y diana, las estrategias y los procesos tácticos de estos juegos modificados no aparecen tan fácilmente. Prueba de ello puede verse en la tercera sesión, donde los alumnos y alumnas llevan a cabo el juego de la manera correcta y elaboran muchas jugadas, pero no consiguen establecer una estrategia o llegar a un planteamiento que les asegure el objetivo final.

Durante el juego, tienen lugar bastantes jugadas con bastantes pases balones caídos al suelo, intentos de derribar el cono, pero aún sin conseguirlo. (Diario de sesiones, sesión 3).

Por otro lado, al elaborar la situación de aprendizaje, decidí incluir como blanco y diana un modelo de juego en que sí podrían surgir y sobre el que aparecerían muchas estrategias. De esta manera, gracias a la implantación de alguna que otra variante, el juego se volvió propenso para la creación de estas tácticas y algunos estudiantes cambiaron su planteamiento de juego en busca de nuevos hitos.

No todos quieren coger balones, pero si todos quieren dar a los compañeros que forman parte de los equipos contrarios. (Diario de sesiones, sesión 4).

Los alumnos y alumnas del grupo se percatan de que posibles cambios en las jugadas y su ejecución general pueden condicionar el resultado final de las mismas, pues la utilización de estos juegos brinda la posibilidad de exponer varios finales diferentes al poder ser modificados a nuestro antojo.

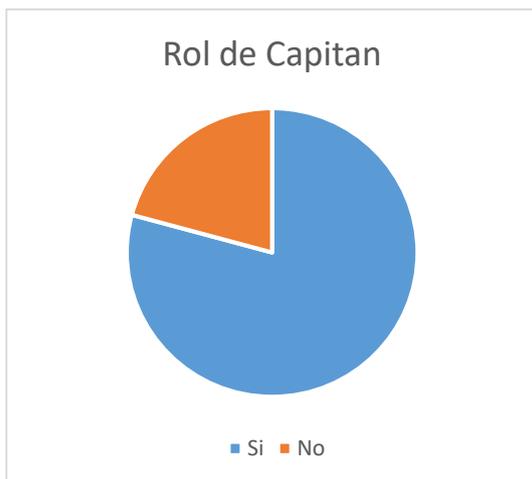
Se dan cuenta de que el equipo ganador es fruto de la mezcla de integrantes de los 3 diferentes equipos iniciales y de que, al comenzar, existen 3 equipos y al finalizar, solo existen 2. (Diario de sesiones, sesión 4).

Al igual que existe dificultad para que salgan a la luz estos procesos tácticos en algunos juegos deportivos modificados, existen otros que favorecen enormemente a la aparición de un ambiente idóneo para la creación de estrategias de juego. Pero no es sinónimo de que esto vaya a ocurrir siempre y, en muchas ocasiones, depende del grado de motivación del alumnado y de su predisposición a tomar una actitud proactiva durante la actividad.

Apenas se interceptan balones en el aire y la elaboración de estrategias de equipo por parte de unos y de otros es completamente nula, es decir, los atacantes se limitan a golpear hacia cualquier lado y a lo bruto la pelota, sin cuidar los límites del campo, la técnica de golpeo o la fuerza con la que golpear; y los defensores van todos a por el balón, sin asignar posiciones de defensa en el campo y sin cuidar no estorbar en las bases de los atacantes. (Diario de sesiones, sesión 5).

Es entonces la intervención del docente la que potenció la motivación y entrega del alumnado para la consecución en muchos casos de los objetivos planteados para las sesiones.

Por último, en torno a la elaboración de estas tácticas, siempre existen alumnos y alumnas promotores de las mismas, quienes llevan mayormente la iniciativa y quienes toman el papel de “capitanes del equipo” dentro de los juegos.



Este gráfico muestra, en base al cuestionario que se realizó al alumnado, el porcentaje global medio extraído de todas las sesiones en las que los estudiantes se sintieron en algún momento del juego con las riendas del equipo, ejerciendo la labor de capitán y tratando de elaborar tácticas de juego y estrategias para la consecución de los

objetivos. De este modo, el 79'2% de los estudiantes sí que se sintió bajo el control de las jugadas acaecidas en las actividades en algún momento de la sesión, frente al 20'8% restante, quienes creen que no jugaron este papel en ningún momento.

Una vez interpretados los resultados relevantes a la segunda de las tres categorías de análisis, hay que fijarse en varios aspectos clave y determinantes de cara a la aparición y sucesión de procesos tácticos en los juegos deportivos modificados. Estos aspectos son: la figura del docente como medio motivador para el alumnado, la variedad de juegos y, por lo tanto, de estrategias, y la tendencia de los alumnos y alumnas a hacer trampa frente al juego limpio (del que hablaré a continuación) para la consecución de los objetivos.

RESPECTO Y DEPORTIVIDAD

Uno de los puntos clave a tener en cuenta y en el que fijarse cuando llevamos a cabo una situación de aprendizaje en la que las sesiones comprenden juegos donde se enfrentan varios equipos por obtener una puntuación final mayor son el respeto, la deportividad y el juego limpio. Y, además no solo hay que fijarse en si se dan o no estas actitudes, también hay que ver cómo el alumnado canaliza estas emociones y es capaz de controlarse y evitar otro tipo de conductas más tóxicas y disruptivas hacia el resto de sus compañeros.

Para comenzar, las primeras sesiones de la situación de aprendizaje fueron claves para observar si se daban o no este tipo de conductas antideportivas y así darme cuenta del trabajo que había por delante. Sabiendo que en un mes con el alumnado no iba a ser capaz de cambiar drásticamente

algunos de sus comportamientos, decidí que no sería excusa para no trabajar la deportividad y el juego limpio con ellos.

Durante la primera sesión ya se vieron ciertas maneras de actuar poco éticas por parte de algunos compañeros y compañeras del aula. Por un lado, existían alumnos y alumnas que mostraban un espíritu competitivo muy reforzado y, en muchas ocasiones, bajo la falta total de compromiso deportivo, pues un par de estos alumnos también se comportaban bajo la ley del juego sucio, la trampa y la toxicidad deportiva. Por otra parte, otro grupo del alumnado se encontraba en el polo opuesto, quienes no mostrarían nunca comportamientos tóxicos, pero tampoco competitividad alguna, lo cual es bueno y malo a partes iguales.

Por un lado, la excesiva competitividad, en ocasiones tóxica y con falta total de deportividad, por parte de (...), a diferencia de (...), quienes muestran una competitividad completamente nula. (Diario de sesiones, sesión 1).

Por último, existen ciertos alumnos del estilo de (...), que buscan siempre, de alguna manera, picar al rival y hacer algo de juego psicológico. (Diario de sesiones, sesión 1).

En esta misma sesión se observó cómo los juegos deportivos modificados pueden mostrarnos un enorme abanico de emociones y actitudes por parte del alumnado y que todas ellas pueden darse en contextos muy similares, pues ningún alumno responde siempre exactamente igual que otro. Por ello, se pudo observar que, a diferencia de los grupos nombrados anteriormente, sí que existen algunos estudiantes que se muestran con la mejor de las actitudes, tratando siempre de cumplir las normas, de jugar limpio, de reconocer los logros ajenos y de no crear conflictos entre el resto de sus compañeros y compañeras.

Por otra parte, hay alumnos como (...) que muestran una competitividad muy sana y comedida, ideal para este tipo de juegos de cara a una evaluación actitudinal. (Diario de sesiones, sesión 1).

Asimismo, las emociones y las actitudes (ya sean positivas o negativas) se ponen de manifiesto cuando los juegos deportivos modificados están en plena

ebullición. Y no es hasta el momento en que el alumnado se ve en la situación de derrota o de falta de buen juego cuando estas emociones salen a flote. En ese instante se observa qué grupo del alumnado se comporta de la mejor y de la peor forma.

Algunos integrantes de uno de los equipos (...) se enfrentan y aprovechan este momento no para crear nuevas situaciones de juego sino para echarse cosas en cara y acusar al compañero de lo que considera que ha hecho mal en anteriores jugadas. (Diario de sesiones, sesión 2).

He aquí de nuevo la importancia de la figura interventora del docente, quien en estos momentos deberá actuar de la forma más neutral posible.

Intervengo para insistirles en que el objetivo principal de reunirles no es para generar un conflicto, todo lo contrario, se trata de buscar un planteamiento acorde con el juego que les permita elaborar nuevas jugadas y nuevos intentos para poder puntuar con mayor facilidad y eficacia dentro del juego. (Diario de sesiones, sesión 2).

Ciertos alumnos (concretamente 2 de ellos) estuvieron a punto de “llegar a las manos” y de generar un pleito innecesario, fruto de la anti deportividad y la falta total de valores como son el respeto y juego limpio. Son compañeros que dentro del aula se muestran como amigos y, en situaciones como estas, su carácter y sus emociones hacen que se enfrenten entre ellos. El espíritu competitivo puede dar muy buenos resultados, siempre y cuando se canalice por la vía correcta.

Debido a la tensión generada y al carácter fuerte tanto de (...) como de (...), su espíritu de competición les encara y me veo en la obligación de separarles y de sentar a (...), quien se dirige de muy malas maneras hacia (...). (Diario de sesiones, sesión 2).

Conforme las sesiones van avanzando, todos estos aspectos se van puliendo mediante intervenciones en momentos clave, consejos hacia el alumnado y una posición neutral dentro de los juegos modificados. Mientras más trabajaba sobre estos puntos, la experiencia de los alumnos ya alumnas de la

clase se tornaba a mejor. Prueba de ello son los conflictos generados en las primeras sesiones frente a la ausencia de los mismos en las últimas.

Como siempre ocurre, existen excepciones puntuales que se pueden dar debido a la influencia de infinidad de factores que ya nombré en apartados anteriores, los cuales pueden modificar el transcurso de las sesiones a mejor o a peor.

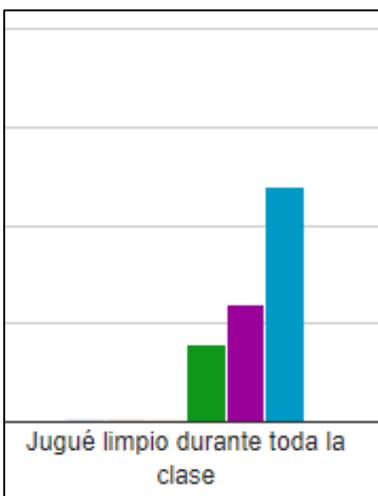
Destacar quizá un momento de “debilidad deportiva” o de “falta de deportividad” por parte de (...) y (...), quienes, al encontrarse en el mismo equipo, tuvieron algún que otro enfrentamiento, echándose fallos y errores en cara y llegando incluso a faltarse al respeto. (Diario de sesiones, sesión 7).

Hay que considerar estos momentos como toques de atención que servirán tanto para el docente como para el resto del alumnado no implicado en ellas, para recordar las bases e importancia de los valores deportivos y de juego limpio en las clases de Educación Física. En el mejor de los casos, serán ellos mismos quienes terminarán por corregir o hacer ver a sus compañeros y compañeras de la clase que dichos comportamientos no son precisamente los más adecuados en un contexto educativo.

(...) y (...), sus 2 compañeros de equipo, mostraban un claro rechazo a dicho comportamiento. (Diario de sesiones, sesión 7).

Al igual que en la primera categoría y, plasmado en las tablas evaluativas, se observa como el trabajo realizado con el alumnado da sus frutos, pues las puntuaciones asignadas a los alumnos y alumnas de la clase en la evaluación son mejores en las sesiones finales que en las iniciales, tomando como hitos actitudinales los indicadores de logro de respeto, reconocimiento de logros y/o hazañas, ayuda a los compañeros y deportividad. (Véase Anexo 2, tablas de evaluación).

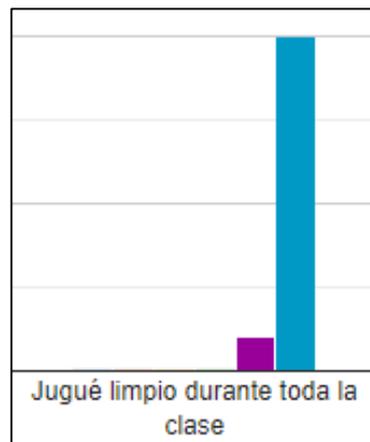
Por último, destacar que tanto yo como el propio alumnado en el cuestionario, coincidimos en que juegos como los de invasión (donde varios equipos se encuentran enfrentados) fueron más propensos a la creación de



situaciones problemáticas o de conflicto entre los estudiantes, frente a juegos como los de blanco y diana en los que apenas se dieron este tipo de casos debido a la falta de enfrentamiento competitivo respecto a los otros juegos.

A la izquierda, gráfica correspondiente al “Juego de los 10 pases”

(juego de invasión). A la derecha, gráfica correspondiente al “Fortín” (juego de blanco y diana).



DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y LIMITACIONES DEL ESTUDIO

Una vez expuestos los resultados, extraeré una serie de conclusiones y discutiré en torno a los objetivos planteados para este TFG, exponiendo de la manera más objetiva posible aquellas limitaciones que se han encontrado. Se redactará de manera honesta y transparente todo lo aprendido, detectado, observado y descubierto durante esta intervención didáctica, así como todo lo que se pudo prever, lo que sucedió según lo previsto, lo que no sucedió según lo previsto, y por qué y qué hubiera tenido que hacerse en este último caso.

Al ser los juegos deportivos modificados una variante de los deportes tradicionales que nos permiten adaptar las necesidades y habilidades de los participantes, se pudo promover tanto la participación activa como la inclusión y el aprendizaje significativo.

Retrocediendo a los objetivos específicos del TFG, nos encontramos con el primero de ellos, el cual habla del análisis de las conductas mostradas por el alumnado en las diferentes sesiones de la situación de aprendizaje, las cuales no han sido siempre iguales y, en numerosas ocasiones, han supuesto un reto tanto para el docente como para el resto de compañeros y compañeras del grupo. La puesta en escena de juegos deportivos hace que no solo asomen la competitividad y el hecho de saber perder, sino también la anti deportividad, el juego sucio, las conductas disruptivas y, del mismo modo, el no saber perder. Como ha podido observarse en juegos donde tenían lugar enfrentamientos entre varios equipos, se han dado conflictos dentro de las actividades debido al choque entre aquel grupo del alumnado que no era capaz de canalizar de la mejor forma sus emociones.

Por otra parte, no todo es malo, pues del análisis de datos encontramos una clara evolución en el control, el trabajo y la toma de conciencia de este tipo de conductas disruptivas para convertirse poco a poco en constructivas. Como bien aparece plasmado en los resultados, a comienzos de las sesiones observábamos un mayor número de conflictos entre el alumnado frente a las últimas de ellas, donde apenas surgieron enfrentamientos entre los estudiantes. Por ello, la utilización del modelo comprensivo de enseñanza ha ayudado a canalizar en el alumnado todas esas emociones, a saber gestionar dichas

conductas y a aprender, en base a las táctica y a los juegos deportivos modificados, a ser igual de competitivos pero en calidad de juego limpio, respeto y deportividad.

Por otro lado, si prestamos atención al segundo de los objetivos, nos topamos con la adquisición, comprensión y aplicación de los procesos tácticos surgidos en estos juegos modificados. De este modo, podemos percatarnos de la necesidad de una figura arbitral y motivadora que sea capaz de ayudar al grupo en sus primeros pasos. Además, tanto la comprensión como la creación y ejecución de estrategias deportivas en contextos de juego depende de multitud de factores, tales como la participación del alumnado, su predisposición al juego bajo unos mínimos de intensidad y la motivación potenciada por todo lo anterior. Sin embargo, los niveles de autoestima del alumnado también juegan un papel muy importante en aquellos estudiantes que no creen tener la capacidad suficiente o las habilidades necesarias para desempeñar un papel importante dentro del juego. Por ello es significativo percatarse de aquellas figuras que deportivamente muestran un espíritu luchador y que tratan de llevar las riendas del equipo bajo la competición, pues esos alumnos o alumnas constituirán el motor principal para el desarrollo de nuevas tácticas, su comprensión y su aplicación en multitud de contextos de juego diferentes.

En relación al último de los tres objetivos, la participación en este tipo de sesiones condicionó enormemente la aparición de estas estrategias de juego, pues el grado de implicación de las mismas se encuentra directamente relacionado con la presentación de nuevos conflictos, de nuevas conductas por parte del alumnado, de nuevas situaciones de juego que no se habían visto anteriormente... Un mayor índice de participación abre las puertas a un mayor número de sucesos que podrán servirnos de cara al trabajo con el alumnado en cuestiones tácticas, técnicas, actitudinales y conductuales. Será entonces labor del docente cómo encaminar las sesiones de cara al trabajo con los estudiantes de todos estos elementos tan importantes.

Por último, se pudieron encontrar algunas limitaciones ya que en muchas ocasiones el alumnado no consiguió tomar un papel activo dentro de los juegos hasta que el docente intervino para motivarlos a elaborar estrategias, a implicarse en jugadas, a buscar cambios en sus tácticas internas de equipo...

Del mismo modo, la utilización de los juegos deportivos modificados para elaborar sesiones en una situación de aprendizaje brinda la posibilidad de adecuarlas en lo posible a las necesidades del alumnado, modificando las reglas, los materiales e incluso los espacios. Aun así, existe el riesgo de hallar lagunas y fallas en la elaboración de nuevas actividades, pues la modificación de ciertas reglas o materiales puede dar lugar a nuevos conflictos y problemas en el juego que no se habían dado anteriormente.

Por otra parte, al centrarse el modelo comprensivo de enseñanza en el desarrollo integral del alumnado, y no solo en el rendimiento físico que este puede llegar a desarrollar, nos topamos con un modelo de evaluación mucho más complejo. Evaluar aspectos cognitivos, emocionales y sociales dentro de los juegos (y dentro de la Educación Física en general) puede suponer un verdadero desafío frente a la medición de habilidades y logros deportivos. A esto debemos sumarle la necesidad por parte del docente de una capacidad adicional para familiarizarse con los componentes del modelo y aprender a aplicarlos de forma efectiva en el aula.

Por último, durante la intervención didáctica se encontraron dificultades en torno al tiempo disponible en las sesiones de cara a la atención individualizada del alumnado, limitando la personalización de la experiencia de aprendizaje para todos los estudiantes. Esto podría ser refrendado mediante una reestructuración de la situación de aprendizaje en la que se trabajase única y exclusivamente un tipo de juego deportivo modificado de los cuatro existentes, pudiendo profundizar más en él y en el propio alumnado.

Para finalizar, se puede observar cómo estas conclusiones extraídas de la interpretación de los resultados (y de los objetivos específicos planteados para este TFG) guardan gran similitud con lo expuestos por otros muchos autores en sus informes y estudios acerca del modelo comprensivo de enseñanza, los juegos modificados y su impacto en las aulas de Educación Primaria. Al igual que se ha tomado en cuenta un aumento de la participación del alumnado en las sesiones, la elaboración de más estrategias y tácticas de juego en las últimas sesiones frente a las primeras o la correcta canalización de las emociones en contextos competitivos, Bermudo (1999) ya expresaba que dicho modelo debe llevarse a cabo de manera progresiva en todos los ámbitos. Además, la

motivación, la participación activa y la competencia en los juegos de la que hablaban autores como Colomer, Monforte y Devís (2017), se ve claramente en aumento y desarrollo plenos durante las sesiones de aprendizaje. Asimismo, Devís y Peiró (2007) exponían los “tests de conocimientos declarativos” o la observación sistemática como los instrumentos mejor valorados de cara al estudio del modelo comprensivo en las aulas. En este trabajo, la mayoría de las evidencias, de los datos y de los resultados se han podido extraer gracias a la elaboración de un diario de sesiones en el que se han registrado, por medio de esta observación sistemática, todas las situaciones, acciones del alumnado, anécdotas, etc., de cada una de las actividades que conformaban la situación de aprendizaje.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilera, A. R. (2022). *Teoría y metodología de la Educación Física y el deporte escolar*. Editorial Pueblo y Educación.
- Álamo, J. M., Amador, F. & Pintor, P. (2002). Función social del deporte escolar. El entrenador del deporte escolar. *Revista Digital Educación Física y Deportes*, 8(45). Buenos Aires. <http://www.efdeportes.com/efd45/escolar.htm>
- Bermudo, M. B. (1999). La metodología comprensiva para la enseñanza del deporte en el currículum del maestro especialista en educación física. *Ensayos: Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, (14), 107-124.
- Cagigal, J. M. (1979). *Cultura intelectual y cultura física*. Kapelusz.
- Cárcamo Oyarzún, J. (2012). El profesor de Educación Física desde la perspectiva de los escolares. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 38(1), 105-119.
- Castejón Oliva, F. J., et al. (2003). *Iniciación deportiva. La enseñanza y el aprendizaje comprensivo en el deporte*. Wanceulen.
- Colomer, J. Ú., Monforte, J., & Devís, J. D. (2017). Percepción del alumnado sobre una Unidad Didáctica de enseñanza comprensiva de los juegos deportivos de invasión en Educación Física. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (31), 306-311.
- Corrales Salguero, A. R. (2010). El deporte como elemento educativo indispensable en el área de Educación Física. *EmásF: revista digital de educación física*, (4), 23-36.
- Devís Devís, J., & Peiró Velert, C. (2007). Orientaciones para el desarrollo de una propuesta de cambio en la enseñanza de los juegos deportivos. *Segundo Taller de Actualización sobre los Programas de Estudio 2006, Educación Física II, Antología*, 93-108
- Devís Devís, J., & Peiró Velert, C. (2007). La iniciación en los juegos deportivos: la enseñanza para la comprensión. *Expomotricidad*.

- Garduño Durán, J., Ruiz Omeñaca, J. V., Velázquez Callado, C., & Valero Valenzuela, A. (2023). Capítulo V. El modelo comprensivo de iniciación deportiva en C. Velázquez Callado (Ed.), *Modelos Pedagógicos en la Educación Física y el Deporte*. (1), 92-111. Qartuppi. <http://dx.doi.org/10.29410/QTP.23.02>
- Gómez Mora, J. (2003). *Fundamentos biológicos del ejercicio físico*. Wanceulen.
- González de Mesa, C. G., Estrada, J. A. C., Río, J. F., & Giménez, A. M. (2008). Posibilidades del modelo comprensivo y del aprendizaje cooperativo para la enseñanza deportiva en el contexto educativo. *Aula abierta*, 36(1), 27-38.
- Méndez Giménez, A. (1999). Modelos de enseñanza deportiva: análisis de dos décadas de investigación, *Revista digital, Lecturas de Educación Física y Deportes*, (13). <http://www.efdeportes.com/>
- Navarro Adelantado, V. & Trigueros Cervantes, C. (2008). Líneas de investigación del juego motor y modelos de estudio en el ámbito de la Educación Física española (1990-2007). *Revista Iberoamericana de Educación* 4(46). <https://doi.org/10.35362/rie4641980>
- ORDEN ECI/3857/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Primaria
- Palacios Navarro, S. (1997). Los valores humanos y la comprensión de la desobediencia civil. *Revista de Psicodidáctica*, (3), 13-131.
- Peña, S. D., Serrano, J. S., Catalán, Á. A., Remacha, M. S., & González, L. G. (2022). Diferencias entre el modelo técnico-tradicional y el modelo comprensivo en la motivación y compromiso de jóvenes deportistas: un estudio transversal. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (44), 421-432.
- Pérez-Pueyo, Á., Hortigüela Alcalá, D., & Fernández-Río, J. (2020). Evaluación formativa y modelos pedagógicos: estilo actitudinal, aprendizaje cooperativo, modelo comprensivo y educación deportiva. *Revista*

Española de Educación Física y Deportes, (428), 47–66.
<https://doi.org/10.55166/reefd.vi428.881>

Real Academia Española (s.f.). Deporte. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 24 de febrero de 2023, de <https://dle.rae.es/deporte>

Roche Olivar, R. (1995). *Psicología y educación para la prosocialidad*. Universitat Autònoma de Barcelona.

Signes, V. M., & Pañego, M. M. (2020). Justificación del valor educativo de la Educación Física y el docente.: ¿Qué profesional del deporte debe impartir la materia de Educación Física? ¿El Maestro/a y Profesor/a de Educación Física o el Monitor/a deportivo/a? *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (38), 852-867.

Valero Valenzuela, A. (2005). Análisis de los cambios producidos en la metodología de la iniciación deportiva. *Apunts. Educación física y deportes*, 1(79), 59-67.

Yagüe Cabezón, J. M., & Gutiérrez-García, C. (2018). Aprendizaje del fútbol en la educación física escolar a partir de un modelo comprensivo. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, (423), 41–55.
<https://doi.org/10.55166/reefd.vi423.694>

ANEXOS

ANEXO 1. DIARIO DE SESIONES

SESIÓN 1: JUEGOS DE INVASIÓN. JUEGO DE LOS 10 PASES

Comienzo la sesión introduciendo la metodología que utilizaré para trabajar con ellos a lo largo de mi estancia en el centro, cómo les evaluaré, motivándoles en ciertos aspectos actitudinales que creo que deberían trabajar y explicándoles la importancia del calentamiento, el ejercicio físico diario, la vuelta a la calma tras una actividad física intensa y prolongada en el tiempo, conceptos básicos entorno a la salud y bienestar, tanto físicos como mentales (hidratación, aseo...). Comprendidos estos aspectos evaluativos, les explico el concepto de juegos modificados, juegos que serán tratados a lo largo de las 7 sesiones que comprenderá mi paso por este Prácticum II. Los alumnos exponen sus conocimientos y yo, les hago conocedores de la procedencia de los juegos, derivados de muchos de los deportes que ellos practican o que han practicado. Les explico, en orden de realización y acorde a las sesiones que sucederán, los 4 tipos diferentes que existen: los juegos de invasión, los juegos de blanco y diana, los juegos de bate y campo y, por último, los juegos de cancha dividida (o también llamados de red o de muro). Es el propio alumnado el que llega a la conclusión de qué deportes pertenecerían a qué tipo de juego modificado, es decir, se dan cuenta de la derivación de los juegos de bate y campo por parte de deportes como el béisbol, el cricket..., o de los juegos de blanco y diana por parte de deportes como el golf, el tiro al plato, tiro con arco..., deportes que en su día quizá fueron juegos y ahora se practican en competición a nivel internacional. Una vez comprendidos estos conceptos, pasamos al punto en el que relacionaremos estos juegos con un apartado de la educación física que ya trabajaron en la primera evaluación, las habilidades motrices básicas. Nacho, mi profesor de estas prácticas en el colegio, les hizo conocedores de las mismas a través de un juego de palabras, por lo que ellos conciben estas HMB (Habilidades Motrices Básicas) como LAGISADERE: Lanzamientos y Recepciones, Giros y Equilibrios, Saltos de todo tipo, Desplazamientos de todo tipo y, Reptaciones y Trepas. Los alumnos y alumnas de 6ºB (y también del otro 6º, los 5º y los 4º, pero la situación de aprendizaje va enfocada a este curso de

cara al Prácticum II) relacionan el concepto de las HMB con los juegos modificados y yo les explico cómo a través de estos juegos pueden trabajarse muchas de ellas al mismo tiempo. Por último, les comento cómo y cuándo ejecutaremos las diferentes sesiones, como las estructuraremos y cuáles irán enfocadas a qué tipo de juegos modificados. Todo ello, me llevó 20 min.

Una vez comprendidos todos estos conceptos y relacionados unos con otros, procedo a la explicación del juego que comprenderá el resto de la clase (junto con un calentamiento previo y una vuelta a la calma mediante estiramientos). Salimos al patio. Comienza el calentamiento con 3 vueltas al campo de balonmano, muy tranquilamente, para poner el cuerpo en situación. Insisto en dosificar el esfuerzo físico y en canalizar la emoción de la situación, para que así no se desfonden. Algunos de ellos hacen caso omiso a mis indicaciones y comienzan a calentar como si de una carrera de velocidad se tratara, por lo que me veo en la obligación de pausar el calentamiento y de reunirlos a todos. Me reitero en la importancia de realizar correctamente el calentamiento, cuyo fin es el de prevenir lesiones, todo lo contrario a lo que ellos estaban realizando en ese momento. Les pido que regulen la intensidad y que hagan los ejercicios bien, no quiero que se hagan daño. Reanudo la clase y realizamos el calentamiento, primero la parte de carrera continua y después, la parte de movilidad general (con ejercicios como movilidad de hombros acompañada de desplazamiento, saltos, carrera lateral, *skipping*, y similares). Una vez concluida la parte del calentamiento les pido que se dispongan en círculo y les nombro del 1 al 2, de forma repetitiva, con el fin de elaborar aleatoriamente los diferentes equipos que se enfrentarán en el juego. Al haber explicado las reglas del juego en clase, no tengo por qué hacerlo de nuevo, por lo que el juego comienza. Al principio, el juego se ve algo parado y lento, por lo que les incito a buscar espacios, a desmarcarse, a buscar huecos donde no haya un contrincante cubriéndoles, tratando de evadir a los que no tienen el balón en ese momento o, por el contrario, a cubrir a los del equipo que posee la pelota. Insisto y les explico la importancia de moverse en este juego ya que deben facilitar la labor del que tiene la pelota en sus manos, pues este no puede moverse, es decir, son los demás los que deben aprovechar cada recoveco del campo para desmarcarse y buscar nuevas posiciones libres de defensores. El juego se aviva un poco.

Algunos alumnos comienzan a cometer algunas “faltas” o empiezan a incumplir algunas normas como, por ejemplo, tener contacto físico, no respetar la distancia de seguridad con la persona que tiene el balón, no respetar los límites del campo y alguna que otra más. Los chicos y chicas respetan la decisión del árbitro (yo en este caso) y el juego se torna cada vez más emocionante y divertido. Se realizan un par de puntos por parte de unos de los equipos. Por último, antes de concluir con el tiempo de juego, incito a aquellos alumnos más parados en animarse a buscar huecos y en pedir balones. Quedan 5 minutos, por lo que detengo el juego y les pido que se dispongan nuevamente en círculo. Comienza la vuelta a la calma y para ello, les pido (haciendo de modelo/ejemplo) que realicen varios estiramientos. Ciertos alumnos parecen no hacer caso, por lo que les llamo la atención y les pido que, por favor, intenten realizar los estiramientos al igual que el resto de sus compañeros. Son en punto, la clase finaliza, por lo que se recoge el material y se vuelve en orden al aula. Procedo a la evaluación en mi lista de cotejo/escala de los indicadores de logro presentes en esta sesión.

Durante el tiempo de juego he observado ciertos aspectos que me parecen destacables. Por un lado, la excesiva competitividad, en ocasiones tóxica y con falta total de deportividad, por parte de Diego, Natali, Elvira y Sergio, a diferencia de Victoria, O de Alejandro S., quienes muestran una competitividad completamente nula. Por otra parte, hay alumnos como Marco, Samuel, Marcos, Miguel y Densel que muestran una competitividad muy sana y comedida, ideal para este tipo de juegos de cara a una evaluación actitudinal. Por último, existen ciertos alumnos del estilo de Marlon, que buscan siempre, de alguna manera, picar al rival y hacer algo de juego psicológico, o alumnas como Noa, Alejandro M. o Daniel que muestran una pasividad por el sentimiento competitivo y de rivalidad totales.

Tiempo de explicación y contexto de la situación de aprendizaje: 20 min. Tiempo de calentamiento: 5/10 min. Tiempo de juego: 25 min. Tiempo de vuelta a la calma: 5 min.

SESIÓN 2: JUEGOS DE INVASIÓN. EL GUARDIÁN

Comienza la segunda sesión de mi situación de aprendizaje enfocada al trabajo del modelo comprensivo por medio de los juegos modificados en 6º de Primaria.

Llego a clase, los alumnos y alumnas de la clase me reciben impetuosos. Antes de comenzar la explicación, refrescamos todos juntos los principales objetivos que regían los juegos de invasión y, más concretamente, el juego de los 10 pases. También hacemos un repaso de los 4 tipos de juegos, sabiendo que aún nos queda esta sesión para trabajar los juegos de invasión. Una vez repasados todos estos aspectos, procedo a la explicación, con la ayuda de la pizarra, del juego de “El Guardián”, manifestando todas y cada una de las reglas y normas sobre las que se sustenta este juego, mestizo de juegos como el de los 10 pases, el “NetBall” ... Tuve que llamar la atención a ciertos alumnos y alumnas (Diego, Sergio, Natali y Marcos, concretamente) que durante mi explicación se dedicaron a hablar y a no prestar atención a las normas, por lo que tuve que intervenir para cortar esa situación. Una vez concluido el esclarecimiento de las normas y reglas del juego, el alumnado coge sus botellas de agua y se disponen en fila para ir al gimnasio. Debido al espacio disponible en el gimnasio (muy reducido en comparación con el espacio del que disponen en el patio) para impartir la clase y para poder realizar correctamente los ejercicios del calentamiento, aprovecho para enumerar a los alumnos como en la sesión anterior con el fin de establecer los equipos mixtos y aleatorios. Por ello, utilizo los 2 equipos para, en una fila ancha a lo largo de todo el gimnasio, realizar el calentamiento por oleadas, evitando golpes entre los alumnos y alumnas del grupo-clase durante los ejercicios de movilidad de hombro, carrera lateral, saltos..., evitando posibles tropiezos y haciendo más cómodo este calentamiento. De esta manera, se podría decir que “mato dos pájaros de un tiro”, pues aprovechamos mejor el espacio y los equipos ya quedan definidos de cara al juego. Recalcar que, al igual que en la primera sesión, el calentamiento siempre constará de 2 partes, una dedicada a la carrera continua y otra dedicada a ejercicios de movilidad general. Una vez finalizado, pido al grupo que se separe a ambos extremos del gimnasio para que se queden con las caras de los que serán sus compañeros de equipo durante el juego de “El Guardián”. Utilizo este momento para colocar el material y delimitar las zonas del campo de juego, pues aproveché el momento de la carrera continua para seleccionar el material que iba a necesitar. Vuelvo a reunir a los alumnos y digo a los guardianes de cada equipo que se coloquen en sus respectivas posiciones. Comienza la actividad. Tras 4/5 min de tiempo de juego me doy cuenta de que ocurre exactamente lo mismo que en la sesión

anterior. Comienzan muy parados, con un juego muy poco vivo. Me veo en la obligación de pausar la jugada y de explicarles de nuevo que los juegos de invasión se fundamentan en buscar huecos, en desmarcarse, en realizar jugadas donde el contrincante no les pueda alcanzar, siempre avanzando en el campo hasta la zona o lugar donde anotar punto. Reanudamos el juego. Detengo un par de jugadas más por culpa del incumplimiento de Diego o Elvira de normas tales como dejar espacio con la persona que tiene el aro y evitar el contacto físico. Pasado un breve tiempo de juego, me doy cuenta de la inactividad y la falta total de compromiso deportivo por parte de Nayla y Victoria. Lo anoto mentalmente para, cuando separe a los equipos a mitad del juego en busca de estrategias de equipo, acordarme de decirlas que tienen que moverse, que deben pedir el aro y que deben mostrarse integradas en todas las jugadas. Detengo el juego para decirles que cambien de guardián, que cambien de rol dentro del equipo. A partir de este momento, el juego se desarrolla correctamente y se generan varias jugadas interesantes, caracterizadas por el juego limpio y el cumplimiento de todas las normas. Se anotan varios puntos por parte de ambos equipos por lo que los alumnos y alumnas del grupo, han podido disfrutar de la dinámica del juego (a excepción de las dos alumnas nombras y de dos alumnos más, Noa y Alejandro S., quienes se muestran más al margen o con un mayor grado de pasividad). Detengo el juego y pido que ambos equipos se vuelvan a reunir para pensar y elaborar alguna táctica de juego, alguna estrategia de equipo, fomentando la reflexión y el pensamiento críticos, haciendo que planeen una nueva forma de juego, siempre cumpliendo con todas las normas. Algunos integrantes de uno de los equipos (Nayla, Victoria, Diego y Sergio) se enfrentan y aprovechan este momento no para crear nuevas situaciones de juego sino para echarse cosas en cara y acusar al compañero de lo que considera que ha hecho mal en anteriores jugadas. Intervengo para insistirles en que el objetivo principal de reunirles no es para generar un conflicto, todo lo contrario, se trata de buscar un planteamiento acorde con el juego que les permita elaborar nuevas jugadas y nuevos intentos para poder puntuar con mayor facilidad y eficacia dentro del juego. Debido a la tensión generada y al carácter fuerte tanto de Sergio como de Diego, su espíritu de competición les encara y me veo en la obligación de separarles y de sentar a Sergio, quien se dirige de muy malas maneras hacia Diego. Le hago reflexionar en uno de los bancos situados junto a Nacho, mi

profesor de prácticas. Tras resolver el pleito en un par de minutos, vuelvo a reanudar la actividad. Parece que han captado la dinámica con más exactitud y el juego se desarrolla muy positivamente. Uno de los equipos se decanta por establecer posiciones, de elaborar una formación para atacar, pero en seguida se percatan de que no es factible debido a que, al tratarse de un juego de invasión que requiere de movimiento constante, dicha formación se desvanece a los 2 segundos de comenzar una nueva jugada, pues deberán entonces correr por todo el gimnasio buscando espacios libres donde no haya defensas del equipo contrario y poder así acercarse al guardián de su equipo para anotar un punto (excepción por parte de Noa y de Alejandro S., quienes no se mueven apenas tras la pausa para la reunión de los equipos). Entrando en los 5 últimos minutos de la hora de clase, les pido que recojan y les ayudo a colocar el material en su sitio. Posteriormente, les pido que se dispongan en círculo y procedemos a realizar la vuelta a la calma mediante estiramientos. Alumnos como Sergio y Marlon hacen caso omiso de un par de ejercicios y tengo que llamarles la atención. Terminamos la clase, en punto. Volvemos en fila, en orden y en silencio al aula. Algunos alumnos se asean y beben agua, otros no se asean, pero beben agua, y viceversa. Finalizada la segunda sesión de mi situación de aprendizaje.

Tiempo de explicación del juego en el aula: 10 min. Tiempo de calentamiento: 10 min. Tiempo de juego: 30 min. Tiempo en pausa para elaborar estrategias: 5 min. Tiempo de vuelta la calma (estiramientos): 5 min.

SESIÓN 3: JUEGOS DE BLANCO Y DIANA. EL RE-RONDO Y LA TANGUILLA

Comienza la que será la tercera sesión de mi situación de aprendizaje con los alumnos y alumnas de 6º de Primaria. Hoy toca pasar a los juegos de blanco y diana, dejando atrás los juegos de invasión, pues ya han sido trabajados en las dos primeras sesiones y, como viene establecido en mi situación de aprendizaje, serán dos sesiones por cada tipo de juego modificado a excepción de los juegos de cancha dividida, a los que se dedicará simplemente una sesión debido a que ya los trabajaron en la anterior evaluación. Llego a clase y procedo a llevar a cabo la misma metodología de las sesiones anteriores. Les pido que recuerden y que me digan qué tipo de juegos modificados hemos estado trabajando hasta ahora. Les cuesta un poco, pero indagando en sus recuerdos, llegan a la

conclusión de que se han estado trabajando los juegos de invasión. Me dicen el porqué de la dinámica de estos juegos y reflexionan acerca del objetivo principal de los mismos. A continuación, les pido que traten de recordar también qué juegos modificados nos quedan por trabajar y, con algunas dificultades, consiguen recordarlos. Les comento un par de conceptos acerca de los juegos de blanco y diana y les comunico que las próximas dos sesiones irán enfocadas al trabajo de este tipo de juegos modificados. Procedo a la explicación de los dos juegos que trabajaremos en esta sesión, titulados como “El re-rondo” y “La tanguilla”.

Comienzo con el primero de ellos. Explico las principales reglas que rigen el juego y determino el objetivo principal, todo ello con ayuda de la pizarra, realizando representaciones gráficas para favorecer la comprensión del mismo. Se muestran entusiasmados, preguntando dudas acerca de las normas y del funcionamiento del juego. Al finalizar, paso a la explicación del segundo, mucho más breve que el anterior. Les comento un par de datos curiosos acerca de este tipo de juego, como por ejemplo que también se considera un juego de carácter tradicional, pues procede de las calles de Soria, donde fue inventado. Además, les hago darse cuenta de la similitud de este juego con la famosa petanca, tan jugada por las personas mayores de su zona, de su barrio. Pregunto si existe alguna duda antes de hacer la fila para poder salir al patio. Los alumnos y alumnas se colocan en fila tras coger la botella de agua, nos vamos al patio. Nacho, mi profesor de prácticas en el centro, me ayuda a coger el material ya que para estas actividades necesitaré varios objetos de diferente naturaleza (chinos, un cono grande, dos balones, bolas de material autoconstruido, picas de madera y medallones de madera). Una vez llegamos al patio, procedo a colocar los chinos y el cono grande para poder realizar la primera actividad. Les pido que se dispongan todos en torno al círculo grande menos dos de ellos, quienes actuarán de defensores en el círculo central más pequeño.

Comienza el juego. Al principio, los pases son lentos y de poca precisión, al igual que las recepciones, por lo que tengo que intervenir para recordarles un poco de qué va el juego y cuál es el principal objetivo. También les animo a que se muevan, a que cambien sus posiciones y alumnos como Diego, Samuel, Natali y Elvira me hacen caso, por lo que rotan en sus posiciones alrededor del círculo

grande. El resto de alumnos, se mantienen en su posición inicial, sin apenas moverse. Durante el juego, tienen lugar bastantes jugadas con bastantes pases, balones caídos al suelo, intentos de derribar el cono, pero aún sin conseguirlo. Según va avanzando el juego, tengo que llamar la atención en reiteradas ocasiones a Alejandro M. y a Marcos por no respetar los límites de juego y meterse en la zona de los defensores siendo atacantes. Suceden ciertas intervenciones para que todos y todas cumplan con las reglas principales del juego. Se consigue el objetivo (tirar o simplemente dar al cono) en múltiples ocasiones. A falta de 15/20 minutos, procedo al cambio de juego. Les pido que recojan los chinos, el balón y el cono mientras yo preparo las picas y los medallones para poder jugar a la tanga o tanguilla. Una vez está todo colocado, les pido que se coloquen en 4 filas mixtas y con el mismo número de personas (son 16, por lo que salen 4 filas de 4 personas). Les refresco las reglas y el objetivo final, el de tirar la pica y dejar la bola lo más cerca del medallón posible.

El juego comienza y todos empiezan a lanzar las bolas. Son Noa y Samuel los alumnos que consiguen derribar primero la pica. Al ver que la fila en la que se encontraban Natali y Marcos no conseguían el hito principal del juego, me acerco a ellos para hacerles una demostración y proponerles un cambio o modificación en su técnica de lanzamiento. Parece que poco a poco se van acercando más al objetivo y sus lanzamientos van acompañados de una mejor puntería. Llegados al momento final de la clase, a falta de 3 minutos, todas las filas han conseguido tirar la pica y el medallón al menos 2 veces. La fila de Noa es la ganadora pues han sido capaces de dejar la bola más cerca del medallón que los otros 3 grupos.

SESIÓN 4: JUEGOS DE BLANCO Y DIANA. EL FORTÍN.

Me dispongo a impartir la cuarta de las 7 sesiones que conforman mi situación de aprendizaje para este Prácticum II. Ya a mitad de camino, el juego que les propondré hoy viene de la mano de los ya conocidos juegos modificados. Al comenzar la clase, los alumnos y alumnas me preguntan si vamos a volver a jugar al juego de la tanga. Se ve que les gustó mucho y que disfrutaron mucho todos con el juego, por lo que todos piden volver a repetir esa parte de la sesión. Por desgracia para ellos (pero sin ser conscientes de lo que se avecina y lo mucho que sé que les gustará el juego de hoy), tocaría llevar a cabo una

actividad diferente. Les comento que la actividad en cuestión tiene mucha similitud con juegos que ellos conocen, tales como “Puntos”, “Campos Quemados”, “DodgeBall” ... Su reacción es de sorpresa instantánea, por lo que procedo a explicarles las reglas del juego. Les digo que comenzaremos con el primer modelo, el principal que redacto en mi situación de aprendizaje y que, como después nos quedará tiempo para probar la variante de todos contra todos, que también la realizaremos. Tras explicarles todas las reglas, les pregunto si tienen alguna duda, resolvemos todas las cuestiones pertinentes y les pido que se coloquen en fila, como todos los días, que cojan el agua y que se preparen para ir al gimnasio.

Una vez llegamos al gimnasio, comenzaremos haciendo un calentamiento como en las sesiones anteriores. Les pido que sean ellos quienes lleven un poco las riendas del mismo, para mostrarme a mí de qué ejercicios se acuerdan y para ver yo si han prestado atención en las clases anteriores. Comienzan con parte de carrera continua y, para evitar ritmos demasiado acelerados, les digo que se pongan en fila, prohibiendo el adelantamiento al compañero que tienen delante, exigiendo al primero/a de todo el grupo un ritmo calmado y tranquilo. Después, les pido que se coloquen a lo ancho de todo el gimnasio y comienzan realizando ejercicios de movilidad de hombros, pasan a ejercicios de movilidad del tren inferior, hasta que llegan a los desplazamientos laterales donde Nacho, mi profesor de prácticas en el centro, no puede evitar parar el calentamiento para explicarles detenidamente cómo deben realizar el ejercicio, cuidando la técnica en la ejecución. Esto es debido a que, en anteriores evaluaciones, Nacho había explicado cómo hacer este ejercicio y había sido muy insistente en su correcta ejecución, por lo que al ver que lo estaban realizando de cualquier manera y no de la que deberían, decide pausar la clase para explicarlo nuevamente. Una vez entendido por los alumnos y alumnas del grupo y finalizada la intervención, continuo con la clase. Pido que se presenten voluntarios 4 alumnos para colocar las cuerdas que dividirán el campo de juego en 3 zonas. Son Diego, Miguel, Elvira y Marco los elegidos para esta labor. Posteriormente, pido también que 2 voluntarios se ofrezcan a ejercer de lanzadores en el juego. El resto se colocan en la zona central y el juego comienza.

Al ser un juego con una dinámica muy similar a muchos otros que ya han jugado, no existe problema alguno para su correcta realización y la clase avanza con bastante normalidad. Es cierto que ciertas alumnas (Nayla, Victoria y Noa, concretamente) muestran un carácter más pasivo dentro del juego, por lo que tanto Nacho como yo incitamos a los lanzadores a fijarse en ellas para así poder, de forma indirecta, hacer que las chicas tomen un papel más participativo y muestren algo más de entusiasmo por el juego. Los alumnos y alumnas de todo el grupo disfrutaban notablemente. Alumnos como Alejandro M., Marco, Miguel, Elvira, Natali, Marcos, Diego, Alejandro S., Densel y Samuel parecen realmente satisfechos con la dinámica del juego y disfrutaban mucho de él. Llegados a un punto, el juego finaliza debido a que el campo central queda vacío de jugadores. Destacar que Alejandro M. fue el último en quedar en pie, mostrando un nivel y tiempo de compromiso motores muy elevado.

Tanto Nacho como yo hacemos un par de intervenciones participativas durante el juego, haciéndonos con la pelota y lanzando a los alumnos y alumnas del centro, a modo de demostración, para que vean cómo deben actuar, siendo más rápidos y eficaces en cada uno de sus lanzamientos.

Pasamos al segundo modelo de juego, el de la modalidad de todos contra todos (pero distribuidos en 3 equipos iguales). Al variar un par de normas, existe cierto grado de confusión y los alumnos y alumnas del grupo dudan en algunas de las reglas por lo que me preguntan y yo se las resuelvo nuevamente. A partir de este punto, el juego adopta un grado de competitividad mayor que en el anterior. No todos quieren coger balones, pero si todos quieren dar a los compañeros que forman parte de los equipos contrarios. Al comienzo de esta variante, los alumnos y alumnas del equipo ubicado en el centro se muestran desconformes con su condición de grupo central. Les comento que no tiene nada que ver ubicarse en el centro con tener una desventaja ya que, si es cierto que pueden ser dados por 2 equipos con igual facilidad, pero también pueden dar a 2 equipos con igual facilidad. Además, en el momento en que un balón impacta con tu cuerpo, dejas de formar parte del equipo en el que estabas para pasar a otro equipo diferente.

Al finalizar, les pregunto: “¿Quién ha ganado? ¿El equipo 1, el equipo 2, o el equipo 3?” Se dan cuenta de que el equipo ganador es fruto de la mezcla de

integrantes de los 3 diferentes equipos iniciales y de que, al comenzar, existen 3 equipos y al finalizar, solo existen 2. Les pregunto si les ha gustado este juego y cuánto les ha gustado. Todos me dicen que les ha gustado mucho y que volverían a jugar en la próxima sesión. Les comento que en la próxima sesión no podemos volver a jugar, pero les hago saber que en su tiempo libre de recreo o incluso extraescolar, en momentos de ocio, pueden jugar y practicar la gran mayoría de actividades que se hacen dentro del colegio, en Educación Física.

Tiempo de explicación de la actividad: 10 min. Tiempo de calentamiento: 10 min. Tiempo de modelo 1 de “El fortín”: 15 min. Tiempo de modelo 2 de “El fortín”: 20 min. Tiempo de vuelta a la calma (estiramientos) y reflexión: 5 min.

SESIÓN 5: JUEGOS DE BATE Y CAMPO. BÉISBOL-MANO

Comienza la quinta sesión de mi situación de aprendizaje, enfocada a 6º de Educación Primaria. Dicha situación comprende el modelo comprensivo como vía principal para el trabajo de los juegos modificados. Al comenzar la clase, como todos los días, realizamos un repaso de los 4 tipos principales de juegos modificados. Los alumnos y alumnas de la clase son capaces de sacar 2 de los 4, los juegos de invasión y los juegos de blanco y diana que casualmente son los 2 tipos que hemos trabajado en las 4 sesiones anteriores. Les cuesta un poco conseguir recordar los juegos de bate y campo y los juegos de cancha dividida. Yo les ayudo, dándoles pistas y diciendo deportes que se asimilan o que se basan en las reglas y normas que rigen estos dos tipos de juegos. Al final, consiguen recordarlos y les comento la importancia de saber diferenciar los unos de los otros. Una vez enumerados todos los juegos y repasadas las sesiones, comienzo la explicación del béisbol-mano, una variante muy sencilla del béisbol convencional que reúne muchas de las normas en las que se basa este juego. Les comento que las reglas están pensadas para que niños y niñas de su edad comprendan la dinámica deportiva sin mucho esfuerzo y para que puedan disfrutar lo máximo posible durante el mismo. Surgen numerosas dudas en torno a dichas reglas y al funcionamiento de las rotaciones, los cambios de roles, las bolas y los strikes... Dedico un par de minutos a resolver todas y cada una de ellas y procedemos a realizar la fila y a marchar en dirección al patio. Pasamos cerca del gimnasio y les pido que bajen al patio en lo que yo cojo el material (6

aros, 4 chinos y un balón) para así poder ahorrar tiempo ya que la explicación exhaustiva del juego y el repaso de los tipos de juegos y de las sesiones que habíamos realizado ha consumido los primeros 20 minutos de la clase. Una vez en el patio, les pido que comiencen con la primera parte del calentamiento, la carrera continua, y les hago hincapié en que deben de correr a un ritmo lento y comedido, dosificando el esfuerzo (lo que yo llamo “correr al trote” o “trotar”). Mientras ellos dan 3 vueltas tranquilamente al campo de balonmano, yo coloco los aros como bases y como zona del “pitcher” (5 aros para cada una de las bases y otro a mayores para el “pitcher”), los chinos que delimitarán la zona de bateo o de golpeo de la pelota (2 chinos naranjas) y la zona de llegada para la carrera por las bases (2 chinos azules). Utilizaremos una de las esquinas de uno de los campos de baloncesto para crear el campo de béisbol.

Termino de preparar la zona de juego y les pido que, en la otra parte del patio, se dispongan a lo ancho del otro campo de baloncesto, unos al lado de otros, para empezar la segunda parte del calentamiento, la referente a la movilidad general. Se nota que ya es la cuarta sesión con calentamiento pues la mayoría de los alumnos son capaces de seguir el ritmo y el orden de los ejercicios correctamente. Una vez finalizado el calentamiento, les pido que se dispongan en círculo y comienzo a elaborar los 2 equipos, dividiendo la clase a la mitad de forma aleatoria y cuidando que ambos grupos de defensores/atacantes sean mixtos y equilibrados.

Comienza el juego. Empiezo por dar algunas pautas en torno a la técnica de golpeo ya que veo que alumnos y alumnas como Victoria o como Alejandro Mozo tienen dificultades para realizar una buena coordinación óculo-manual. Además, soy bastante machacón con la colocación de los pies y la posición del tronco para los bateadores, pidiendo que adelanten la pierna contraria al brazo con el que van a golpear la bola y que posicionen el tronco casi perpendicular a la trayectoria con la que el “pitcher” les lanza la pelota. Una vez dadas las directrices, proseguimos con el juego. Pasados unos minutos, la actividad sigue un rumbo muy uniforme, tanto por parte de los atacantes como de los defensores. Apenas se interceptan balones en el aire y la elaboración de estrategias de equipo por parte de unos y de otros es completamente nula, es decir, los atacantes se limitan a golpear hacia cualquier lado y a lo bruto la pelota,

sin cuidar los límites del campo, la técnica de golpeo o la fuerza con la que golpear; y los defensores van todos a por el balón, sin asignar posiciones de defensa en el campo y sin cuidar no estorbar en las bases de los atacantes. Les comento esto último y les digo a los defensores que no pueden estorbar en el recorrido que hay entre las bases de los atacantes o, por el contrario, recibirán una penalización. También les recuerdo que el “pitcher” tiene prohibido salirse de su zona de lanzamiento y, al ver que se había salido para coger la pelota, les digo que el equipo de los atacantes recibe un punto adicional por cada vez que el “pitcher” se olvide de esta regla dentro del juego. Varios de los alumnos y alumnas del grupo-clase se olvidan de esta regla y cometen el error (jugando el papel de lanzador o “pitcher” dentro del equipo defensor) de salirse de la zona delimitada con un aro. Se completa el tiempo de clase, por lo que mando recoger el material y volver al aula.

Tiempo previo en el aula (explicación y repaso de juegos): 20 minutos. Tiempo de calentamiento: 10 minutos. Tiempo de juego: 30 minutos.

SESIÓN 6: JUEGOS DE BATE Y CAMPO. KICKBALL

Penúltima sesión de mi situación de aprendizaje. Segunda y última sesión referente a los juegos de bate y campo. Esta vez, el cambio de dinámica de juego es mínimo ya que tengo programado jugar al “Kickball”, también llamado “ProBéisbol”, un juego que utiliza las mismas reglas que el “Béisbol-mano” a excepción de la técnica de golpeo/bateo/pateo. La única variación sería la forma en que deben golpear el móvil los alumnos, teniendo que dar una patada al balón de espuma con el que jugarán en vez de golpear con el brazo o con la mano a un balón más pequeño, de otras características. Para comenzar con la sesión, preguntaré a los alumnos y alumnas del grupo-clase acerca de las reglas que recuerdan de la pasada sesión de juegos de bate y campo. Como son las mismas normas para defensores y para atacantes (a excepción de las ya nombradas anteriormente). Recordamos que existen 3 oportunidades para el “pitcher”, 3 oportunidades para el pateador, 3 “pitchers” eliminados para cambiar los roles de juego, 3 pateadores eliminados para cambiar los roles, coger el balón en el aire y gritar “¡Aire!” supone cambio de roles también, patear el balón fuera de los límites del campo supone un “strike”, lanzamiento errado por parte del “pitcher”

supone una “bola” ... Tras refrescar la memoria, aprovecho para rápidamente recordarles la importancia de un buen calentamiento en juegos como estos donde la actividad física intensa brilla por su presencia, la competitividad sana en juegos donde 2 equipos se ven enfrentados y la importancia de la hidratación en días tan calurosos ya que se esperan temperaturas elevadas y este tipo de actividades se suelen realizar al aire libre. Una vez explicados todos estos aspectos, realizamos la fila y nos dirigimos al patio del colegio.

Una vez en el espacio del patio escolar, les pido que comiencen con la primera parte del calentamiento, la carrera continua. Mientras los chicos dan 3 vueltas al campo de balonmano, procedo a colocar los aros y los chinos igual que en la sesión anterior, variando un poco y aumentando la distancia entre las bases. Una vez está colocado el campo, los alumnos y alumnas de la clase han concluido con la carrera continua por lo que procedo a colocarles a lo ancho del campo de baloncesto para pasar a la segunda parte del calentamiento, la referente a la movilidad general. Comenzamos igual que todos los días, siguiendo el mismo orden de ejercicios que en todas las sesiones en las que hemos calentado, empezando por el tren superior (movilidad de hombros) y pasando al tren inferior (saltos, desplazamiento lateral, juego de pies...). Una vez terminado el calentamiento, les pido que sean ellos los que hagan esta vez los equipos. Como ya me esperaba, se separan por chicos y chicas y forman dos equipos completamente desequilibrados. De este modo, decido colocarles yo, haciendo varios cambios entre unos y otros, tratando de elaborar dos equipos lo más equitativos e igualados posibles. Una vez formados los equipos, comienza el juego. Al principio, tengo que repetir en varias ocasiones que el “pitcher” actúa como capitán del equipo en el momento en que se encuentra desempeñando el papel de lanzador, por lo que será el encargado de, previo al lanzamiento del balón hacia el pateador, preocuparse de que todos y cada uno de los defensas, integrantes y compañeros de su mismo equipo, se encuentren correctamente colocados y distribuidos por todo el espacio de juego. Una vez comprendido el mensaje, ahora sí, comienza el juego. El “pitcher” lanza la bola y esta va botando ligeramente hacia el pateador, por lo que grito “¡Bola 1!”. En el segundo lanzamiento, el balón se dirige como bola hacia los bolos, en contacto constante

con el suelo, por lo que es válido, pero a la hora de patear, Natali (quien en ese momento disponía de su turno para patear), se adelanta a la línea imaginaria que hay entre los chinos que delimitan la zona de golpeo y patea el balón antes de tiempo, por lo que grito “¡Strike!”. Los alumnos y alumnas se extrañan y Natali es la primera en preguntarme “¿Pero por qué? Si he chutado bien, ¿no?”. Es el momento de recordarles la norma que dice que los pateadores deben esperar a que el balón cruce esa línea imaginaria que se forma entre los dos chinos de color naranja que delimitan la zona de pateo y que, por el contrario, si esto no sucede, la regla se habrá incumplido y el pateo será inválido, por lo que contará como un “strike”. Tras esta aclaración, el juego sigue su curso y la actividad se realiza con normalidad. Durante la misma, tengo que llamar la atención a Sergio, quien parece ausente en el juego y su papel como defensor deja bastante que desear. Tengo que animarle duramente a que tome un papel activo dentro del “Kickball” ya que algunas de sus acciones estaban perjudicando la labor de otros compañeros que sí mostraban una actitud activa dentro del juego. El tiempo restante no albergó otros sucesos ya que la actividad guarda mucha similitud con la de la sesión anterior, por lo que todo sucedió con normalidad.

Nos acercamos a los momentos finales de la clase, una clase que hoy, día lunes, debo impartir a última hora de la mañana, con todo lo que ello conlleva. Se nota cuando tienes que impartir una sesión a primeras horas y otra a última hora, la diferencia es bastante notoria.

Tiempo de explicación en el aula (introducción del juego, normas, reglamento...): 15 min. Tiempo de calentamiento: 10 min. Tiempo de juego: 30 min. Vuelta al aula.

SESIÓN 7: JUEGOS DE CANCHA DIVIDIDA. CATCHBALL

Comienza la que será la última de mis sesiones de aprendizaje en este centro y en este período de prácticas que ya encara la recta final. Para comenzar, voy a comprobar cuánto recuerdan acerca de los tipos de juegos modificados que, al comienzo de la primera sesión, les comenté que trabajaríamos a lo largo de las 7 clases posteriores. Antes de preguntar, insisto en mantener un orden y les pido que para responder levanten previamente la mano antes de hablar. A diferencia de los alumnos y alumnas de 5ºA, a quienes les hice esta misma pregunta y no

fueron capaces de recordar 3 de los 4 tipos de juegos (bastante decepcionado por ello debido a la insistencia de las últimas 4 semanas en el trabajo de dichos juegos), los alumnos y alumnas de 6ºB no tuvieron mayores dificultades en recordarlos. Fueron capaces de, por orden de realización, igual que se puede ver plasmado en mi situación de aprendizaje, recordar los 4 tipos de juegos modificados: los juegos de invasión, los juegos de blanco y diana, los juegos de bate y campo y los de cancha dividida. Una vez concluido este punto de la explicación, les comento que esta será la última de las sesiones y que en ella realizaremos un juego muy interesante que utiliza las dinámicas de un deporte muy conocido como es el voleibol, para adaptarlas, hacerlas más sencillas y crear el "CatchBall", un juego de cancha dividida del que ya tienen conocimiento pues tuvieron contacto con él con anterioridad en la segunda evaluación. Para recordar rápidamente las reglas sobre las que se rige este juego modificado, vuelvo a establecer el orden y a pedirles que pidan el turno de palabra. De esta forma, cada uno de ellos podrá decir una de las reglas hasta que lleguemos a completarlas todas. De uno en uno, van recordando las normas del juego y, cuando están completas, les pido que se pongan en fila para irnos al gimnasio. Mientras yo dirijo la fila por el pasillo en dirección al gimnasio, Nacho se adelanta para poder coger las gomas que harán de red y los balones que utilizaremos para jugar. De este modo, adelantamos tiempo en el montaje del espacio de juego ya que suele llevar unos 5 minutos para colocar los postes en los extremos del campo, atar las gomas a los mismos, sujetarlos con bancos, despejar el gimnasio y los campos donde se va a jugar de cualquier objeto que haga peligrarla integridad física de los alumnos y alumnas de la clase... Todo ello mientras les pido a los chicos y chicas del grupo que comiencen con la primera parte del calentamiento al igual que el resto de sesiones, con la carrera continua. Les ordeno que den 5 vueltas al espacio del gimnasio, haciendo la vuelta lo más larga posible debido al reducido tamaño del mismo. Una vez finalizan, pasamos a la segunda parte del calentamiento, la de la movilidad general. Empezamos como siempre, con ejercicios de movilidad del tren superior para pasar al tren inferior y finalizar con la parte del calentamiento. Marcos, que se encontraba con una de las profesoras de apoyo desde que había comenzado la hora de Educación Física, llega a clase en el momento en que confeccionamos los equipos. Por suerte, el grupo está completo y lo conforman 16 alumnos y

alumnas, por lo que salen equipos ideales de 4 integrantes, mixtos y lo más equitativos posibles. Como veo que los números dan exactos para hacer los grupos, les dejo que, bajo esas premisas, hagan ellos mismo los equipos, pues ya son bastante mayores y autónomos como para hacer ellos mismos los equipos. Una vez están distribuidos en 2 campos de juego y en grupos de 4 personas, doy comienzo al tiempo de juego. Al principio están un poco parados y tengo que incitarles a animarse un poco. Como se trata de una actividad que ya han jugado en numerosas ocasiones en el 2º trimestre, no se dan muchas ocasiones de incertidumbre o de juego lento. La mayoría del tiempo (por no decir todo el tiempo) el juego fue rápido y fluido por parte de todos y cada uno de los alumnos del grupo-clase. Una vez concluían 10 minutos de juego, procedía a elaborar rotaciones de los equipos, buscando que todos jugasen contra todos en algún momento de la clase. Destacar quizá un momento de “debilidad deportiva” o de “falta de deportividad” por parte de Diego y Elvira, quienes, al encontrarse en el mismo equipo, tuvieron algún que otro enfrentamiento, echándose fallos y errores en cara y llegando incluso a faltarse al respeto. Miguel y Victoria, sus 2 compañeros de equipo, mostraban un claro rechazo a dicho comportamiento, Por el contrario, el resto de alumnos y alumnas se comportaron correctamente. Concluidos los minutos de juego, la clase ha finalizado y, con ello, mi labor de maestro de Educación Física en mi situación de aprendizaje también. Procederé a la evaluación y cuantificación en mi cuaderno de anotaciones de los diferentes indicadores de logro (al igual que en el resto de sesiones) y a la redacción de este diario de sesiones.

Tiempo de explicación en el aula (repaso de los juegos y reglas del “CatchBall”): 20 min. Tiempo de calentamiento (y colocación del material): 10 min. Tiempo de juego: 30 min.

ANEXO 2. TABLAS DE EVALUACIÓN

Evaluación	ESCALA → -/C/B/A/A+		0/7/4/6/8/10		2/4/6/8/10		Media entre ambas															
	JUEGO 10 ASES	AGUA/HIDRATACIÓN	ASEO	CALENTAMIENTO	ESTIRAMIENTOS	EL GUAPERIÁN	CALENTAMIENTO	ESTIRAMIENTOS	PARTIUDA ACTIVAMENTE	AYUDA A SUS COMPAÑEROS	RESPECTA LAS NORMAS	NOTA FINAL	EL RE-KONDO	PARTIUDA ACTIVAMENTE	ESFUERZO	AYUDA A SUS COMPAÑEROS	RESPECTA EL ORDEN	LA TANGUILCA	RESPECTA LAS NORMAS	RECONOCE LOGROS		
Grupo 6º B																						
Tutoría DISE IGMALO SOTO																						
Nombre y apellidos																						
MARCO ALVAREZ	1	SI	/	SI	SI	9'5	8'5	SI	SI	A	A	B	A	9	8	A	A	A	A	10	A+	A+
VICTORIA U.D	2	SI	NO	SI	SI	7'5	6'5	SI	SI	C	A	-	A	7'5	6	C	B	B	D	9	A+	A
NAVLA DE LOS MOZOS	3	SI	SI	SI	SI	9	8	SI	SI	C	A	C	A	8	7	A	B	B	A	9	A+	A
ELVIRA FERNÁNDEZ	4	SI	NO	SI	SI	8'5	7'5	SI	SI	A	B	B	B	9	8	A	A	A	A	10	A+	A+
MARLOS FERNÁNDEZ	5	SI	NO	SI	SI	9'5	8'5	SI	SI	A	A	B	A	9	8	A	A	A	A	10	A+	A+
MIGUEL GARCÍA	6	SI	SI	SI	SI	10	9	SI	SI	A	A	B	A+	9	8	A	A	A	A	10	A+	A+
DANIEL GEORGIEV	7	SI	SI	SI	SI	9	8	SI	SI	B	A+	C	A	8'5	7'5	B	A	A	A	10	A+	A+
DIEGO GERBOLES	8	SI	NO	SI	SI	8	7	SI	SI	A	B	C	B	8	7	A+	A	B	C	9	A+	A
DENSEL HOLGUÍN	9	SI	SI	SI	SI	9'5	8'5	SI	SI	A	A	B	A	9	8	A	A	A	A	10	A+	A+
SAMUEL MADALENO	10	SI	SI	SI	SI	10	10	SI	SI	A	A+	A	A+	9	8	A	A	A	A	10	A+	A+
ALEJANDRO MUÑOZ	11	SI	SI	SI	SI	8'5	7'5	SI	SI	B	A	C	A	8'5	7	B	B	A	A	10	A+	A+
SERGIO REYES	12	NO	NO	SI	/	8	7	SI	SI	B	B	C	A	7'5	6	B	B	B	B	9	A+	A
NOA RÍOJA	13	SI	SI	SI	SI	8	7	SI	SI	C	A	C	A	8'5	7	B	B	A	A	10	A+	A+
ALEJANDRO SEIJAS	14	SI	SI	SI	SI	7'5	6'5	SI	SI	C	A	-	A	8'25	6'5	B	B	B	A	10	A+	A+
MARLON SURIEL	15	NO	NO	SI	/	7'5	6'5	SI	SI	B	B	C	B	6	6	-	-	-	-	-	-	-
NATAU VENTURA	16	SI	SI	SI	SI	9'5	8'5	SI	SI	A	A	A	A	8'5	7'5	A	A	B	A	10	A+	A+
17																						
18																						
19																						
20																						
21																						
MARCO ALVAREZ	22	SI	SI	A	A	A+	A+	A	A	8'6	9'6	SI	SI	A	A	A	A	A	A	8	9	
VICTORIA U.D	23	SI	SI	C	B	A+	A+	A	B	7'3	8'3	SI	SI	B	A	A	B	B	B	6'8	7'8	
NAVLA DE LOS MOZOS	24	SI	SI	B	B	A+	A+	A	B	7'6	8'6	SI	SI	A	A	A	A	A	A	8	9	
ELVIRA FERNÁNDEZ	25	SI	SI	A	A	A+	A	A	B	8	9	SI	SI	B	A	A	B	B	B	6'8	7'8	
MARLOS FERNÁNDEZ	26	SI	SI	A	A	A+	A+	A	A	8'6	9'6	SI	SI	A	A	A	A	A	A	8	9	
MIGUEL GARCÍA	27	SI	SI	A	A	A+	A+	A	A	8'6	9'6	SI	SI	A	A	A	A+	A	A	8'4	9'4	
DANIEL GEORGIEV	28	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	SI	SI	A	A	A	A	A	A	8	9	
DIEGO GERBOLES	29	SI	SI	A	A	A+	A	B	B	7'6	8'6	SI	SI	B	A	A	C	B	B	6'4	7'4	
DENSEL HOLGUÍN	30	SI	SI	A	A	A+	A	A	A+	8'6	9'6	-	-	A*	A	A	A	A	A	8	8	
SAMUEL MADALENO	31	SI	SI	A	A	A+	A+	A	A	8'6	9'6	SI	SI	A	A	A	A	A	A	8	9	
ALEJANDRO MUÑOZ	32	SI	SI	A+	A	A+	A+	A+	A	9'3	10	SI	SI	B	A	A	A	A	A	7'6	8'6	
SERGIO REYES	33	SI	SI	A	A	A	A	B	A	7'6	8'6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
NOA RÍOJA	34	SI	SI	C	B	A+	A+	A	A	7'6	8'6	SI	SI	B	A	A	A	B	B	7'2	8'2	
ALEJANDRO SEIJAS	35	SI	SI	A	A+	A+	A+	A	A+	9'3	10	-	-	A	A	A	A	A	A	8	8	
MARLON SURIEL	36	SI	SI	A	A	A+	A+	B	B	8	9	-	-	A	B	A	B	B	B	6'8	6'8	
NATAU VENTURA	37	SI	SI	A	A	A+	A	A	A	8'3	9'3	SI	SI	A	A	A	A	A	A	8	9	
38																						
39	+1 punto si cumplen ambas																					
40																						

KICKBALL		CALENTAMIENTO	PARTICIPACIÓN	ESFUERZO	RESPECTA EL ORDEN	RESPECTA NORMAS	DEPORTIVIDAD	RECONOCE LOGROS	Observaciones
9	8	Si	A	A	A	A	A	A	MARCO ÁLVAREZ
8'6	7'6	Si	A	A	A	A	A	B	VICTORIA UO
8'6	7'6	Si	A	A	A	A	A	B	NAVLA DE LOS MOROS
8'3	7'3	Si	A	B	A	A	A	B	ELVIRA FERNÁNDEZ
9	8	Si	A	A	A	A	A	A	MARCOS FERNÁNDEZ
9	8	Si	A	A	A	A	A	A	MIGUEL GARCÍA
9	8	Si	A	A	A	A	A	A	DANIEL GEORGIEV
8	7	Si	A	B	A	A	B	B	DIEGO GERBOLES
8'6	7'6	Si	A	A	A	A	A	B	DENSEL HOGUÍN
8'6	7'6	Si	A	A	A	A	A	B	SAMUEL MAGDALENO
9	8	Si	A	A	A	A	A	A	ALEJANDRO MOZO
7'3	6'3	Si	C	B	A	A	B	B	SERGIO REYES
9	8	Si	A	A	A	A	A	A	NOA RIODA
9'3	8'3	Si	A	A ⁺	A	A	A	A	ALEJANDRO SEIJAS
8'3	7'3	Si	A	A	A	A	B	B	MARLON SURIEL
9	8	Si	A	A	A	A	A	A	NATAU VENTURA
CATCHBALL		CALENTAMIENTO	ESFUERZO	RESPECTA NORMAS	DEPORTIVIDAD	RESPECTA DECISIONES	RECONOCE LOGROS		
9'4	8'4	Si	A	A ⁺	A	A	A	A	MARCO ÁLVAREZ
9'4	8'4	Si	A	A ⁺	A	A	A	A	VICTORIA UO
9'4	8'4	Si	A	A ⁺	A	A	A	A	NAVLA DE LOS MOROS
9'4	8'4	Si	A	A ⁺	A	A	A	A	ELVIRA FERNÁNDEZ
8	8	-	A	A	A	A	A	A	MARCOS FERNÁNDEZ
9'4	8'4	Si	A	A ⁺	A	A	A	A	MIGUEL GARCÍA
9'9	8'8	Si	A	A ⁺	A	A	A	A ⁺	DANIEL GEORGIEV
8'2	7'2	Si	A	A	B	B	A	A	DIEGO GERBOLES
9	8	Si	A	A	A	A	A	A	DENSEL HOGUÍN
10	9'6	Si	A ⁺	A ⁺	A ⁺	A	A ⁺	A ⁺	SAMUEL MAGDALENO
9'4	8'4	Si	A	A ⁺	A	A	A	A	ALEJANDRO MOZO
9'4	8'4	Si	A	A ⁺	A	B	A ⁺	A ⁺	SERGIO REYES
9'4	8'4	Si	A	A ⁺	A	A	A	A	NOA RIODA
9'4	8'4	Si	A	A ⁺	A	A	A	A	ALEJANDRO SEIJAS
9	8	Si	A	A	A	A	A	A	MARLON SURIEL
9'4	8'4	Si	A	A ⁺	A	A	A	A	NATAU VENTURA

ESCALA DE EVALUACION

-	C	B	A	A ⁺
2	4	6	8	10

+ 1 punto si realizan calentamiento + vuelta a...

→
→
NOTA FINAL

9'25	9'3
8'18 ± 8'2	8'2
8'77 ± 8'8	8'8
8'67 ± 8'7	8'7
9'01 ± 9	9
9'4	9'4
9'11 ± 9'1	9'1
8'04 ± 8	8
8'95 ± 9	9
9'37 ± 9'4	9'4
9	9
8'16 ± 8	8
8'617 ± 8'6	8'6
8'7917 ± 8'7	8'7
8'12 ± 8'1	8'1
9'1584 ± 9'2	9'2