

Facultad de Educación de Palencia

UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

LAS ESTRATEGIAS Y EL JUEGO MOTOR REGLADO: INFLUENCIA DE LA DIFICULTAD TÉCNICA EN LA PARTICIPACIÓN EQUILIBRADA DEL ALUMNADO

TRABAJO DE FIN DE GRADO

GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

MENCIÓN DE EDUCACIÓN FÍSICA

AUTOR: Nicolás Román San José

TUTOR: Nicolás Julio Bores Calle

CURSO ACADÉMICO: 2022-2023

Resumen

El objetivo del presente trabajo es, a partir de la creación de un juego motor reglado y el trabajo de sus estrategias en un aula concreta de 5º de Educación Primaria, analizar si la participación del alumnado aumenta o disminuye ante la aparición de habilidades motrices y elementos técnicos propios de la iniciación deportiva al voleibol, cuando anteriormente estos eran mínimos. Inicialmente el foco de atención se centra fundamentalmente en la táctica, para después introducir la modificación de estos elementos según un criterio de progresión. Para ello, se crea un juego motor reglado de “pelota invasora” a partir de los pilares del juego bueno en consonancia con la metodología TPC. La puesta en práctica de esta propuesta didáctica y el trabajo de estrategias generado a partir de ella permite una gran participación del alumnado, además de crear un sentido de pertenencia al juego del que están siendo partícipes, así como el fomento de su motivación y creatividad.

Para poder elaborar dicha propuesta didáctica y llevar a cabo el posterior análisis se han tenido en cuenta los estudios actuales sobre el Tratamiento Pedagógico de lo corporal. De esta manera, tras la recogida de datos mediante la observación directa y ciertas fichas que el alumnado ha proporcionado, podemos afirmar que mediante el trabajo de estrategias la participación es mucho más equilibrada y estable que cuando se introducen habilidades motrices en los juegos.

Abstract

Starting from the creation of a regulated motor game and its strategies in a specific classroom of 5th grade of Primary Education, the aim of the present work is to analyze if the participation of the students increases or decreases with the appearance of motor skills and technical elements of initiation to volleyball, taking into account that previously these skills were minimal. Initially, we will focus on sports tactics, to later introduce the modification of these elements according to a progression criteria. For this purpose, a regulated motor game called "invasive ball" is created from the pillars of the “fair game” in line with the TPC methodology. The implementation of this didactic proposal and its strategies, allows a

high participation of the students, at the time that creates a sense of belonging to the game in which the students are involved, and promotes their motivation and creativity.

In order to elaborate this didactic proposal and carry out its subsequent analysis, we have taken into account the current studies on the Pedagogical Treatment of the corporal area. In this way, after the collection of data through direct observation and analysis of different documents that the students have filled and provided, we can affirm that through the implementation of games strategies, participation is much more balanced and stable than when only motor skills are introduced in the games.

Palabras clave

Juego motor reglado, juego bueno, participación, táctica y técnica.

Key words

Regulated motor game, fair game, participation, tactics and skills.

ÍNDICE

Resumen.....	3
Abstract.....	3
Palabras clave.....	4
Key words	4
1. JUSTIFICACIÓN.....	10
2. OBJETIVOS	13
3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	14
Historia y relación de los juegos y la educación física	14
Juego motor reglado	15
Juego motor reglado como método educativo	19
Tratamiento Pedagógico de lo Corporal (TPC)	22
El juego bueno	23
Estrategias en el juego.....	26
Juegos motores modificados.....	29
Habilidades en el juego	30
4. METODOLOGÍA	31
5. PRESENTACIÓN DE DATOS O DE LA PROPUESTA	33
RESUMEN “Profesionales de la pelota invasora”	33
EXPOSICIÓN DE LOS DATOS	34
¿Qué diferencias hemos observado en cuanto a la participación entre el trabajo de estrategias a partir de un juego bueno, y el trabajo de la técnica a partir de la modificación del juego?	34
¿Es beneficioso y útil crear un juego motor reglado a partir de las bases del juego bueno para que haya un elevado porcentaje de participación en el aula?	35
Cuándo el juego estaba basado principalmente en la táctica, ¿se observó un alto grado de participación?, ¿cómo fue la participación de aquel alumnado que, de forma general, suele ser poco participativo?	37
¿Disminuyó la participación del alumnado tras la modificación del juego y aparición de elementos técnicos?.....	39
6. CONCLUSIONES.....	44
7. BIBLIOGRAFÍA.....	46
8. ANEXOS	48
ANEXO 1	48
Justificación de la UD.	48

Contextualización de la UD.....	49
Metodología.....	50
Unidad didáctica y temporalización.....	52
Localización de la Unidad Didáctica en el currículum oficial.	52
Objetivos didácticos.	53
Contenidos del BOCYL.	54
Competencias clave.....	55
Reglas.	56
Técnicas e instrumentos de evaluación.	57
DESARROLLO Y ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DIDÁCTICA.....	57
ANEXO 2.....	67
ANEXO 3.....	72
ANEXO 4.....	75
ANEXO 5.....	78
ANEXO 6:.....	79
ANEXO 7:.....	84

0. INTRODUCCIÓN

En el presente Trabajo de Fin de Grado se pretenden exponer los conocimientos, actitudes y aptitudes obtenidos a lo largo de toda la etapa universitaria. Para ello estoy realizando un proyecto en el cual voy a mostrar las capacidades que tengo tras estos cuatro años de carrera y que me permitirán, al término y aprobación de este trabajo, conseguir un título que me habilita para ser maestro de Educación Primaria, objetivo marcado desde los pocos años.

Mi propuesta he podido llevarla a cabo a lo largo de la duración del Prácticum II en el CEIP Clara Campoamor situado en la localidad palentina de Villalobón. Ha sido realizada con un grupo de 16 alumnos correspondientes al 5º curso de Educación Primaria a lo largo del tercer trimestre del curso 2022/2023.

Para ello me centré en uno de los temas que, según mi experiencia y opinión, son más importantes para trabajar en la escuela hoy en día, y en especial, en la asignatura de Educación Física: el TPC. A partir de estas intenciones, he trabajado para realizar un análisis que me permita averiguar cómo influye en la participación del alumnado la enseñanza de un juego basado en la táctica, comparándola con la enseñanza de un juego basado en la técnica para, a partir de estas dos situaciones y su comparación, poder sacar unas conclusiones en claro y responder a los objetivos marcados.

Esta propuesta ha sido llevada a cabo en el aula en forma de unidad didáctica con un grupo de alumnos. Para ello hemos creado un juego motor reglado de cancha dividida y una vez creado este juego (que es flexible en torno al número de personas que pueden participar dotando de un equilibrio en la participación, haciendo que el juego sea seguro, creando un vínculo y unas relaciones en los participantes a la hora de establecer las normas, en definitiva, una vez creado el juego bueno teniendo en cuenta sus pilares), hemos comenzado a trabajar las estrategias en dicho juego, introduciendo así los principios tácticos que nos ayudarán a crear, planificar y trabajar los ataques y las defensas que posteriormente pondremos en práctica.

Habiendo creado un juego motor reglado donde la presencia de la técnica era mínima, se comienzan a introducir aspectos técnicos los cuales pueden dificultar el desarrollo del juego o limitar tanto a sus participantes como la dinámica de juego que se había creado. Esto nos obliga a trastocar algunos de los acuerdos que habíamos consensuado con el alumnado anteriormente y pasar de un juego motor reglado a un juego modificado. En este juego introducimos elementos motrices que, de igual forma, condicionan las estrategias de ataque y defensa que habían planificado cada equipo, permitiéndonos analizar si el grado de participación aumenta, se mantiene o, por el contrario, disminuye al introducir elementos técnicos en el juego.

Así, se realizará un análisis profundo contestando a varias preguntas que darán respuesta a los objetivos marcados en el presente trabajo, donde no solo se analizará la participación tras la aparición de aspectos técnicos, sino que se tendrán en cuenta los factores personales y cómo o cuánto trabajaba cada alumno antes de la incorporación de dichas habilidades motrices y cómo o cuánto ha incrementado o disminuido esa participación.

Para la creación, planificación, puesta en práctica y análisis de los resultados obtenidos he leído diferentes artículos referentes al juego motor reglado, al juego bueno, metodología TPC, modelos de enseñanza, iniciación deportiva, principios tácticos y comprensión desde la táctica. También he revisado la creación de diferentes unidades didácticas de juego bueno y de juegos modificados, así como diferentes TFG de otros compañeros que llevaron a cabo prácticas similares. Todo esto me ha servido para obtener información acerca de los temas que estoy tratando y como guía a la hora del desarrollo de este trabajo final.

Se presentará este apartado a modo de introducción de lo que es el trabajo. Una justificación donde se verán reflejados los motivos por los que he escogido este tema. Una fundamentación teórica donde se recoge toda la teoría en la que está basada este Trabajo de Fin de Grado, posteriormente un análisis de los datos obtenidos y unas conclusiones. Tras esto, aparece la bibliografía con todas las fuentes que he escogido para fundamentar y basar este trabajo y unos anexos donde se verá reflejada la unidad didáctica y algunas de las fichas realizadas en clase con el alumnado, así como los recursos

empleados.

Para finalizar, se habilita un espacio donde se expondrán los resultados obtenidos, acompañados de un análisis profundo con relación a los objetivos marcados y a lo que se ha observado en la puesta en práctica y realización de la unidad didáctica.

1. JUSTIFICACIÓN

En la realización de este trabajo pretendo exponer, analizar y justificar por qué es importante analizar la participación en el área de Educación Física y demostrar qué método o métodos son más útiles para el fomento de la misma.

A lo largo de toda mi etapa educativa, desde la Educación Primaria hasta la Educación Secundaria, he tenido muchas experiencias entorno a la educación y, en concreto, a la Educación Física, lo que ha hecho que me plantee estos objetivos y este tema para el Trabajo de Fin de Grado.

Durante la mayor parte de mi formación educativa en la etapa de primaria, la Educación Física se ha trabajado desde un enfoque técnico basado en la adquisición y mejora de habilidades motrices, en ningún momento se centraban en el alumno a nivel personal, en los problemas que este podía tener, en que todo el mundo participase o en crear juegos para todos y darnos claves para poder desarrollarlos fuera del aula con diferentes situaciones o escenarios a los que nos encontrábamos en el ámbito educativo.

Por esto, una de mis principales pretensiones a la hora de realizar la carrera y, en concreto, de cursar esta mención, era adquirir conocimientos y aprender claves para poder cambiar lo que yo viví en torno a esta asignatura cuando era un niño.

En la actualidad, cada vez más docentes están cambiando la metodología empleada en sus clases y están programando esta materia desde diferentes puntos de vista, pero todavía existen muchos lugares donde se siguen poniendo en práctica métodos de enseñanza anticuados, y desde mi experiencia propia esto no beneficia en absoluto al alumnado, puesto que proporciona muy pocos conocimientos a largo plazo y no nos sirve para la vida cotidiana, aspecto que considero fundamental en el papel que desempeña la educación en la sociedad.

También otro de los temas que quiero destacar es la enseñanza de los juegos desde la cancha dividida. Cuando los alumnos empiezan a trabajar con un juego a través de la táctica eliminando casi la totalidad de aspectos técnicos, la cancha dividida nos facilita su

aprendizaje puesto que en estos juegos o deportes podemos diferenciar perfectamente los momentos de ataque y defensa, disponemos de un periodo de tiempo para colocarnos en el terreno de juego y planificar cuál va a ser nuestro siguiente movimiento o estrategia, así como para analizar al adversario y esto nos permite que, en la iniciación deportiva, sea mucho más sencillo y fácil que el alumnado comience a jugar y participar.

La idea de la educación física escolar es cada vez más relevante en los contenidos curriculares de la escuela en muchos países y nos debemos plantear si, como docentes, estamos dotando a nuestros alumnos aquellos contenidos que necesitan o solo lo debemos hacer desde un modelo tradicional basado en la enseñanza deportiva. Por ello, el presente trabajo está basado en uno de los modelos más importantes surgidos en las últimas décadas respecto a la Educación Física, el modelo TPC (Tratamiento Pedagógico de lo Corporal), este engloba varios contenidos que debemos enseñar en la educación física como son:

- El juego bueno.
- Las estrategias en el juego.
- Las habilidades en el juego.
- La cultura lúdica.

Con este trabajo se pretende analizar y reflexionar acerca de si trabajar desde la metodología del tratamiento pedagógico de lo corporal, considerándolo uno de los métodos más efectivos de enseñanza deportiva, fomentando la práctica físico-deportiva no solamente en el ámbito educativo, sino en los demás ámbitos de la vida cotidiana. Esto coincide con lo que expresan Pierón, García y Ruíz (2007), para quienes el placer y la satisfacción que el alumnado es capaz de encontrar al realizar y contribuir en las actividades físicas fomenta la autoestima y dota de confianza para la futura participación en actividades deportivas que no estén vinculadas con la escolaridad.

Por ello se fomenta un modelo que le permite al alumnado experimentar de manera activa lo que está trabajando, tomar decisiones y buscar la comprensión táctica, permitiéndole fallar, aprender y mejorar, siendo un modelo que no está basado en la enseñanza de una habilidad o gesto motriz únicamente, aspecto con el que se reduce la práctica y puede

hacer, en muchas ocasiones, que el alumnado no se sienta válido, confiado y capaz de realizarlo.

Además, con este aprendizaje se pretende que el alumno aumente su autonomía y creatividad, creando una enseñanza donde no es el alumnado quien se debe adaptar al juego propuesto, sino que es el juego el que se adapta a las necesidades, edades y contextos de los alumnos ya que son ellos mismos los que lo crean en función de las demandas del grupo y el entorno que les rodea.

Por todas estas razones, creo que es idóneo el tema elegido para realizar este TFG puesto que considero este método el más correcto y completo para trabajar la educación física escolar y la práctica deportiva con el alumnado, siendo válido para fomentar la práctica deportiva fuera del aula y que les pueda servir en un futuro.

2. OBJETIVOS

- Realizar un análisis comparativo entre la participación del alumnado en una unidad didáctica de estrategias a partir de un juego bueno, y su posterior participación a partir de la modificación de dicho juego y la aparición de aspectos técnicos.
- Trabajar la metodología TPC desde los diferentes contenidos que engloba para fomentar la autonomía y participación del alumnado.
- Ser capaz de desarrollar y mejorar la planificación de unidades didácticas basadas en el tratamiento pedagógico de lo corporal.
- Examinar y analizar la participación del alumnado en el juego a partir del trabajo de las estrategias en el juego.
- Examinar y analizar la participación del alumnado en el juego a partir de las habilidades en el juego, modificando el juego bueno y añadiendo elementos técnicos.

3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Historia y relación de los juegos y la educación física

Para conocer la relación que existe actualmente entre los juegos y la educación física escolar, debemos remontarnos a conocer su historia y observar cómo ha ido evolucionando. Para ello, conoceremos y explicaremos su concepción a lo largo de los siglos y veremos diversas ideas que han ido surgiendo en todo este tiempo para así, poder explicar su presencia actual dentro de la educación.

El juego ha sido considerado de diferentes formas a lo largo de todos estos años, como consecuencia de las diferentes concepciones que se tenían acerca del mismo. Así es como se explica sus cambios y evoluciones dentro de la educación. Pero debemos empezar por sus orígenes, puesto que el juego es una de las manifestaciones más habituales del ser humano desde su existencia.

Según García (2005), citando la tesis de Huizinga (1990), este señala que *“ha habido un factor de competición lúdica más antigua que la propia cultura que impregna toda la vida a la manera de un fermento cultural, por lo que podemos decir que el juego fue parte integrante de la civilización en sus primeras fases. La civilización surge con el juego y como juego para no volver a separarse nunca más de él”*.

Tras muchos más antecedentes del juego en la historia, García (2005) destaca la aparición del juego en Grecia y Roma, dos de las grandes culturas donde el juego mostró un papel fundamental:

- En Grecia tenía un papel fundamental que era contribuir al desarrollo físico, a la educación estética y al fomento de un espíritu competitivo y, el juego estaba completamente ligado al culto a los dioses. Además, esta cultura estaba basada en la “cultura del ocio”.
- Sin embargo, en Roma, la visión griega del ocio no tuvo continuidad, puesto que el trabajo se entendía como una parte importante del ciudadano. Así, el juego pasó

a ser un elemento importante de la sociedad, pero enfocado a liberar la mente, como una recompensa o sistema de descanso psicológico de todo el cansancio que les generaba el trabajo.

Para continuar con este apartado, voy a recurrir a la tesis de García (2005) en la que encontramos una serie de afirmaciones y conclusiones que nos van a ayudar a comprender la historia y dar respuesta a este apartado:

- Existe una discrepancia evidente entre la teoría y la práctica en relación con los juegos. Así, diversos educadores y pensadores respaldan el valor del juego, pero se enfrentan a obstáculos en la realidad, lo que limita su aplicación a meras formulaciones teóricas o incoherencias prácticas. Esta situación puede explicar por qué, a pesar de que el juego es considerado como un componente esencial de la educación física, su definición precisa aún no ha sido establecida. Existe una falta de claridad sobre qué aspectos se deben incluir y cómo se deben abordar, lo cual evitaría otorgar validez a cualquier contenido dentro del currículo.
- Vemos devaluada la presencia de hablar acerca del juego o analizar aspectos que surjan en el juego, sin embargo, prima el “a través del juego” que, sin duda, nos indica que el juego sirve para enseñar otras cosas. Esto nos enseña cuál ha tenido más importancia y no debemos olvidarnos de que todo es importante.

También, según García (2011), el siglo XX fue testigo de una intensa experimentación en busca de soluciones que reconciliaran los intereses de los profesores y los alumnos. En este sentido, se buscaban explorar las posibilidades del juego para el desarrollo personal de los estudiantes, buscando puntos de encuentro entre los objetivos de los educadores y los intereses del alumnado con relación al juego motor.

Juego motor reglado

Para comenzar con el juego motor reglado, debemos empezar hablando de que este posee

tres dimensiones en torno a la comprensión y análisis de los juegos, analizando de forma posterior las respuestas que estos pueden provocar en el alumnado. García (1994) nos cuenta la necesidad de surgimiento de estas tres dimensiones para trabajar con ellas en el ámbito profesional y poder entender la Educación Física desde la pedagogía del cuerpo.

Dimensión estructural:

En primer lugar, hablaremos de su dimensión estructural, como bien hace García (2005) en su tesis en la cual nos aporta mucha información acerca de los juegos motores reglados.

Según P. Parlebás (2001, 466), todos los juegos deportivos se caracterizan por una lógica interna que orienta las conductas de sus participantes; cada uno de los cuales observa su libertad de decisión motriz, aunque dentro de los límites de un sistema de interacción impuesto por las reglas de contrato lúdico.

La dimensión estructural de los juegos motores reglados hace referencia a las normas que nos encontramos y enmarcan una situación de juego en concreto, permitiendo a los participantes realizar acciones dentro de unos límites definidos y compartidos. Además, esta dimensión es una de las más estudiadas en el ámbito de la Educación física puesto que está formada por elementos mucho más manejables y amplios, por lo que resulta más sencillo jugar con ellos puesto que son la base de todos los juegos motores reglados.

Dentro de la dimensión estructural nos encontramos una clasificación de las situaciones motrices tomada de P. Parlebás (1981), quién la realiza a partir de 3 parámetros determinados por la incertidumbre, clasificando así las acciones motrices:

(I) Interacción con el medio o entorno físico.

(C) Interacción con el compañero

(A) Interacción con el adversario

Así, en función de la complejidad semimotriz, estos 3 elementos nos dan lugar o posibilidad de realizar 8 combinaciones según la presencia o ausencia de incertidumbre:

- CAI: no existe ningún tipo de incertidumbre ni interacción.
- CAI: la incertidumbre se sitúa en el medio físico.
- CAI: la incertidumbre se plantea en relación con el compañero.
- CAI: la incertidumbre aparece en el medio físico, pero la actividad se realiza en cooperación.
- CAI: la incertidumbre procede del adversario.
- CAI: la incertidumbre se sitúa en el adversario y en medio.
- CAI: hay relación con compañero y adversario en un medio con incertidumbre.
- CAI: la incertidumbre viene del compañero y el adversario, pero se está en un medio estable.

Tras esta clasificación, Hernández Moreno (1994) realiza nuevas divisiones y clasificaciones sobre la forma de utilización del espacio y la intervención de los participantes:

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

Existen muchas más divisiones de otros tantos autores, pero son estas las más relevantes y con las que vamos a trabajar en nuestra propuesta.

Dimensión cultural:

Para entender la dimensión cultural, comenzamos con las palabras de P. Parlebás (1998)

La dimensión cultural del juego motor reglado se refiere a los aspectos socioculturales y simbólicos que influyen en la práctica de estas actividades. Incluye la influencia de los valores, creencias, tradiciones y normas de una determinada cultura en la forma en que se juega y se entiende el juego motor reglado.

Dentro de la dimensión cultural, se considera importante analizar cómo el juego motor reglado se ve afectado por los contextos culturales específicos. Esto implica estudiar

cómo las reglas y roles del juego son construidos y transmitidos dentro de una determinada sociedad o grupo cultural.

Esto se entiende muy bien con las palabras de P. Parlebás (1998, 114) quien dice: *“Al jugar, el niño hace el aprendizaje de su universo social y testimonia, sin saberlo, la cultura a la que pertenece.”*

Así, en conformidad con lo que dicen García y Rodríguez (2007) sobre la relación que existe entre la cultura y los juegos, analizamos tres ideas básicas:

- *Las estructuras de juego son productos ambientales que cobran sentido en cada contexto, de manera que las formas de realización de la actividad dependen de ese ambiente y se adaptan al mismo.*
- *Las estructuras de juego suponen unos textos que implican una simbología.*
- *El juego es una forma de introducirse en la cultura aprendiendo una visión del entorno y una relación con él, así como de unos usos con el cuerpo más apropiados y una vivencia del mismo determinada*

Estas ideas de García y Rodríguez (2007) nos hacen sacar distintas conclusiones como, por ejemplo, que los juegos se dan en un lugar determinado y, cuando los sacamos de dicho lugar, pueden perder su sentido, significado, o dejar de funcionar.

También que los juegos se adaptan al lugar en el que se desarrollan dependiendo de la cultura y de factores ambientales, materiales y sociales.

Por otro lado, el juego, al ser un transmisor de la historia de un lugar, consolida unos valores culturales de la zona en la que se desarrolla.

Dimensión personal:

Una vez que nos adentramos en la última dimensión, la dimensión personal, lo debemos hacer teniendo en cuenta lo que esta significa: las personas.

Esta se centra en las personas que intervienen en los juegos, teniendo en cuenta sus

emociones, sentimientos, preocupaciones, problemas, reacciones, motivaciones, estados... y está sujeta a la subjetividad de cada participante y de los procesos cognitivos que se desencadenan en los mismos.

Psicólogos y pedagogos han llevado a cabo numerosos estudios acerca del juego en los que se ha intentado encontrar características generales que engloben y sean aplicables a todos los jugadores y juegos que se realicen, omitiendo y olvidando esta visión subjetiva de los juegos, esta dimensión personal. Pero no debemos olvidar que esta es una de las más importantes ya que no se centra en un modelo único y exclusivo de los juegos en el que estén establecidos rasgos universales, si no que pretende ampliar la perspectiva de estudio para poder analizar y aceptar cada una de las intervenciones de todos los niños y niñas que intervienen en estos.

Según García (2007) a partir de S. W. Bijou (1976, 41) el juego es todo lo que el niño hace cuando él o ella dice que está jugando. Así, esto está directamente relacionado con el “yo del juego” de A. Rüssel (1970,229), quien afirma que: *“Existe perceptiblemente el sentimiento de “ser otro” que, de acuerdo con la escasa tendencia a la objetivación del niño es vivido como un estado del yo modificado, que llamamos yo del juego”*.

Tras todo esto, pienso que todas las dimensiones y estructuras de los juegos pueden condicionar el mismo y que cada juego debe ser analizado desde todos estos puntos de vista para, posteriormente, entender su desarrollo y la consecución de acciones que ocurren en el mismo.

Juego motor reglado como método educativo

De acuerdo con uno de los referentes que encontramos al hablar del juego motor reglado, Navarro (2011) nos cuenta en su artículo “Aplicaciones pedagógicas del diseño de juegos motores de reglas en educación física” que todos los juegos motores reglados pueden mejorarse y que esto es lo que hace que se pueda tratar desde todos los ámbitos de la

educación física escolar sea cual sea el currículo oficial.

También nos cuenta la importancia que este tiene a la hora de la enseñanza y análisis de la cultura e historia de un lugar a través del juego, puesto que cumple una función principal: placer y entretenimiento. Tanto es así que, según Navarro (2002) los juegos tradicionales son una muestra excelente de ese afán por el juego de todas las culturas y de su tendencia a jugar.

Este también nos explica los múltiples beneficios del juego motor reglado como método de enseñanza puesto que los docentes del ámbito de Educación Física pueden utilizarlos “a su antojo” para conseguir distintos fines e intereses de aprendizaje del alumnado. Depende como los enfoquemos y lo que cambiemos de ellos conseguiremos diferentes objetivos y eso es una ventaja para el docente puesto que a través de ellos puede trabajar varios contenidos curriculares, orientando al alumnado hacia un lugar u otro.

Navarro (2002) narra un modelo de transformación de juego tradicional que podemos utilizar para trabajar otros aspectos que el juego original no trabaje: *“Si se pretende transformar un juego tradicional, es preciso comprender que no se trata de buscar complejidades, incluyendo elementos nuevos sin ningún orden, sino de buscar un diseño con introducción de mínimos cambios, con los que vivir una nueva experiencia, pero siempre según el juego del que se parte. La ley sería: buscar un juego divertido con los mínimos cambios, sin perder de vista la idea original, ya asimilada por los jugadores”*.

Además, los juegos motores reglados precisan de una regla primaria. Esta regla es la principal y la que se encarga de establecer la norma en torno a la que gira el juego. Esta regla no se puede modificar y siempre se tiene que cumplir, puesto que es la fundamental. A partir de esta regla primería es donde se construyen el resto de las normas de las que precisará el juego y encontramos 4 reglas primarias según García y Rodríguez (2007):

- Capturar y evitar ser capturado.
- Dar con un objeto y evitar ser dado con un objeto.
- Hacerse con un espacio.
- Hacerse con objetos y deshacerse de objetos.

Cuando hablamos de las reglas, debemos saber que tenemos dos enmarques de conocimiento de las reglas. Por un lado, las reglas que nosotros proporcionamos en un juego a los alumnos para el funcionamiento del juego, podríamos llamarlas reglas explícitas. Por otro lado, aquellas que son comúnmente conocidas y que se enmarcan en los valores de la sociedad y que, no es necesario que las retratemos como normas principales puesto que, se da por hecho, que el alumnado las conoce y las respeta de manera inconsciente, las cuales llamaríamos reglas implícitas.

También es importante que hablemos del “espíritu de la regla”, como hace Navarro (2005), quién nos indica que detrás de estas reglas se esconden uno o más valores. Asimismo, Navarro nos muestra un ejemplo de calidad:

Por ejemplo, en un juego de lanzamiento de pelota sobre los adversarios, de existir una regla que indicase que los impactos han de ser en las piernas de aquéllos, podemos desvelar un valor a favor del juego saludable que protege la integridad física y controla la violencia. Precisamente, en el espíritu de la regla reside la reflexión que hemos de realizar con los jugadores cuando éstos propongan una modificación de alguna regla que pudiera ir contra los valores que hayamos asumido juntos.

Dentro de estos valores, podemos encontrar los valores prosociales que, lejos de ser acciones que se desarrollen tras la obligación de una regla, son valores que fomentan y suscitan la mejora de las relaciones en el grupo y ayudan a la creación de relaciones profundas entre sus participantes. Un claro ejemplo de esto podría ser ponerse en el lugar de otra persona, ayudar al contrario, dejar el éxito de lado por un instante para demandar que los valores sociales predominan sobre todo juego.

Por último, según Méndez (2011) tenemos a varios autores como Mouldon y Redfern (1969) que ensalzan la idea de que el profesorado de la asignatura de Educación Física debe estar involucrado en la creación de juegos por parte de los alumnos, destacando el punto de vista u enfoque comprensivo del TGfU (Teaching Games for Understanding) quien tiene como objetivo principal enlazar la creación de juegos con la metodología que

se utiliza en la iniciación deportiva. Esta pone en valor el priorizar la táctica sobre la técnica, dando más importancia a la primera en cuanto a su orden de enseñanza por parte del profesorado y aprendizaje por parte del alumnado.

A través de modificaciones en la táctica del juego como pueden ser las defensas, los ataques, los espacios..., el alumnado tiene más posibilidades de triunfar, y eso a su vez, hace que estos aprendan y adquieran habilidades que antes, centrándose solo en la adquisición de dichas habilidades técnicas, no eran capaces de lograr.

La importancia de la táctica respecto a la técnica en la iniciación deportiva no tiene beneficios solo en la participación o en la adquisición posterior de habilidades, si no que con esta se obtienen resultados notables en la comprensión de los juegos, la transmisión de conocimientos de un juego a otros que son muy similares y, uno de los aspectos más importantes, el incremento de la inclusión educativa.

Tratamiento Pedagógico de lo Corporal (TPC)

Como bien expresa García (2005), el tratamiento pedagógico de lo corporal trata temas sobre el control de la acción en situaciones de complejidad emocional, mejora del alumnado en sus actividades con significado, la relación entre los participantes, la planificación de la acción (táctica individual y colectiva) y el conocimiento de la cultura motriz (la tradición lúdica).

Bores Calle, et al (2020) investigaron a cerca de cómo integrar los conocimientos teóricos en la práctica mediante el enfoque educativo del TPC (Tratamiento Pedagógico del Cuerpo). Destacan la importancia del cuerpo en la acción y el aprendizaje de los seres humanos. Es fundamental considerar las diferencias y necesidades individuales para ofrecer a cada estudiante experiencias corporales más valiosas, promoviendo la igualdad de oportunidades. Otro aspecto relevante del TPC es evitar una Educación Física que se perciba como la mera adquisición de bienes obsoletos, donde el entretenimiento sea el único objetivo.

El TPC se alinea con los principios de alfabetización de la Educación Física, buscando que los alumnos establezcan una buena relación con su cuerpo, respetándolo, aceptándolo y confiando en sí mismos para evitar sentirse incómodos. Además, se busca desarrollar patrones motores básicos que les permitan participar en distintos tipos de actividades físicas, fomentar la autonomía y el conocimiento para aprender a organizar y manejar de manera adecuada actividades físicas saludables.

Todos estos temas son tratados con el objetivo de abrir nuevas perspectivas y posibilidades de abordar el juego motor reglado en la Educación Física Escolar.

Tras el seminario de formación permanente sobre el Tratamiento Pedagógico de lo Corporal (TPC), salieron las bases de los juegos, sustentadas en 4 grandes bloques:

- “Juego Bueno”
- “Habilidades en el juego”
- “Estrategias en el juego”
- “Cultura lúdica”

En el presente trabajo, nos centraremos en dos de ellos de manera general que serán el juego bueno y las estrategias en el juego. Así, profundizaremos en las estrategias en el juego puesto que será el tema que nos permita realizar el posterior análisis sobre la participación.

Posteriormente, trabajaremos las habilidades en el juego con el único objetivo de obtener datos para nuestro análisis modificando el juego y las normas pactadas anteriormente.

El juego bueno

Es fundamental que cuando comenzamos a hablar de términos como el juego bueno, empecemos dando una idea general antes de citar a los autores más relevantes alrededor de este término y, por ello, debemos saber que el juego bueno se caracteriza, principalmente, por un aspecto muy importante en los juegos. Nuestro deber como educadores es ofrecer posibilidades a todo el alumnado y, a partir de ahí, ayudarles a

experimentar procesos educativos sugerentes y cautivadores. Por todo ello, cuando hablamos de juego bueno, dejaremos de poner toda nuestra atención en el juego y pasaremos a centrarnos en los jugadores.

En 1991 y tal y como sostiene García (2011), dentro del Seminario de Formación Permanente Tratamiento Pedagógico de lo Corporal, varios docentes y expertos en la materia comienzan a plantearse retos e incógnitas sobre los recursos que necesita el alumnado para poder ser ellos, de manera autónoma, quién transformen los juegos. Todo esto es debido a que está muy bien que sea el profesorado quien nos diga en clase los parámetros a seguir en un juego, pero en este caso, se quiere mirar más allá y se quiere consolidar una idea en la que los niños sean quienes modifiquen, creen y transformen los juegos para así poder adaptar estos y crear otros nuevos en sus pueblos o lugares de residencia con otros factores de por medio (numero de participantes, recursos, medio...).

Esta idea se acabó llamando “juego bueno” y su principal objetivo fue adaptarse a las necesidades del alumnado cumpliendo, a su vez, con los intereses del profesorado

Según García (2005a),

Entendemos por “juego bueno” aquel que se adapta a las características de un grupo, a sus intereses y necesidades, así como a los intereses del docente, en el que se da un equilibrio en las relaciones, todos tienen oportunidad de participar y progresar, se desarrolla sin conflictos ni riesgos de lesiones, en los espacios adecuados y en el que los jugadores participan en el pacto de sus normas para que éste sea más interesante y adecuado al grupo que lo practicará. (p.292)

Por otro lado, y como cuenta Parlebás (1981), dentro de nuestras clases de Educación física pueden existir o surgir situaciones que se alejan de la planificación educativa, como pueden ser conflictos, rechazos a compañeros, situaciones embarazosas de vergüenza, situaciones de peligro, burlas a otros compañeros... Todo esto vienen dado de las estructuras del juego y de como el alumnado entiende el mismo, haciendo eso que ellos y ellas actúen de diferentes maneras. Por ejemplo, en los juegos en los que solo existe un objeto dominante, hay alumnos que pueden evitar tener el compromiso de coger ese

objeto por miedo, vergüenza, presión, etc puesto que eso supone un nivel dentro del grupo y una función dentro del juego que, en ocasiones, hay alumnos que no se sienten preparados para asumirlo.

Otro aspecto que debemos tener en cuenta en los juegos es, por consiguiente, los problemas personales que los alumnos puedan arrastrar a la escuela y que, como es lógico, es complicado darles solución modificando simplemente la estructura del juego.

Conforme a García (2011) los procesos de construcción de juego bueno los englobaríamos bajo cuatro grandes títulos:

- Seguridad:

En este apartado es muy importante que hagamos entender a los niños que cuando nos hacemos daño o, por el contrario, hacemos daño a los demás, el juego se termina y no puede continuar, y que ellos son los responsables de un juego seguro y controlado. Para que esto no ocurra, es importante que acondicionemos los espacios previamente eliminando todo aquel obstáculo que pueda causar daños a nuestra integridad física. Además, es fundamental que cuidemos tanto la indumentaria personal (todo aquel objeto que llevemos puesto que pueda causar daños o lesiones), como las acciones que realizamos que pueden ser peligrosas para el conjunto de jugadores.

- Relaciones:

Las relaciones son uno de los pilares básicos de la educación y, sobre todo, de los juegos cooperativos. Aquí se buscaría que todo el alumnado pueda participar en el juego, que todos puedan adquirir los diferentes roles existentes y que entre ellos acepten las diferencias que existen y no reprochen a los demás cuando tienen un error o algo no sale bien. Esto se intenta conseguir a través de la empatía, aceptación de las diferencias, la ayuda a los demás, el respeto y la tolerancia, el diálogo...

- Intervención personal y responsabilidad:

En este apartado se busca trabajar, fundamentalmente, que puedo hacer yo individualmente para ayudar al resto del equipo o grupo. Por ello, es muy

importante saber aceptar cuando perdemos y saber controlarnos cuando ganamos, tener un control de nuestras emociones, tener una actitud positiva ante lo que pueda saber, solucionar los conflictos de manera autónoma, respetuosa y tolerante y no hacer trampas con relación a los sucesos del juego.

- Normativa:

En el juego bueno no se pretende dotar al alumnado de un juego con las normas estructuradas, cerradas e inamovibles si no que se busca que sean protagonistas del juego y, mediante consensos, sean ellos quien creen las normas y reglas teniendo en cuenta los aspectos mencionados anteriormente. Cuando es el alumnado quien pone las normas, facilita el cumplimiento de las mismas ya que esto viene dado de un pacto al que todos han llegado anteriormente. También, al entenderse la norma como un pacto colectivo, se permite el cambio de ese pacto, cuando sus componentes estén de acuerdo, para mejorar el juego o la dinámica.

Para concluir, como bien indica García (2011) el papel que tiene el docente es el de ayudar al alumnado a entrar en la lógica educativa a través de una metodología de descubrimiento guiado, donde el maestro realice preguntas a los alumnos sobre cosas que han sucedido en los momentos de acción. Así se pretende que el alumnado piense y descubra, a través de sus propias reflexiones y las de sus compañeros, como resolver el juego.

Además, nosotros como docentes debemos procurar realizar las preguntas sobre aspectos concretos (que no sean preguntas muy abiertas o generales) y que hayan sucedido en el juego (esto ayuda al alumnado a pensar que ha pasado y darse cuenta de la acción en concreto de la que estamos hablando). También, el papel del profesor es observar durante los momentos de acción para comprobar si se da solución a los problemas planteados anteriormente o no.

Estrategias en el juego

Según García (2005) citando a Morin (1994), *la palabra estrategia no designa a un programa predeterminado que baste aplicar ne variatur en el tiempo. La estrategia*

permite, a partir de una decisión inicial, imaginar un cierto número de escenarios para la acción, escenarios que podrían ser modificados según las informaciones que nos lleguen en el curso de la acción y según los elementos aleatorios que sobrevendrán y perturbarán la acción. La estrategia lucha contra el azar y busca la información.

Según Menaut (1982), citado por García (2005), “la formación superior del acto táctico se caracteriza por la importancia de su componente intelectual, por ser un pensamiento productor autónomo. Es un pensamiento que encuentra soluciones concretas, subjetivamente nuevas, y es fuente de conocimientos generales nuevos”. Las estrategias son uno de los principales motores como afirma este autor de los juegos puesto que potencian la autonomía del alumnado, la creatividad y el pensamiento de los niños.

Pero el tema de las estrategias hay que saber ponerlo en práctica. Como bien nos cuenta García (2005), llegó un punto en el que se observó que no era suficiente con hacer momentos reflexivos y organizarse para realizar la siguiente jugada porque, en muchos casos, siempre sucedía lo mismo y las soluciones eran similares sin hacer un esfuerzo para buscar unas nuevas. Por todo ello un grupo de profesionales se reunió y de ahí salieron los elementos tácticos a partir de los cuales el alumnado podría obtener bastantes opciones para resolver las acciones y distintas maneras de resolver el juego. Los 4 ejes básicos que se sacaron en claro fueron:

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

Todo esto estableciendo un orden para el trabajo de los juegos donde se comenzaría en los primeros cursos con juegos de persecución, continuando con los juegos de cancha dividida y seguido de los juegos de bate y campo, profundizando en estos en los últimos cursos de la etapa.

Por todo esto, entorno a las estrategias en el juego, se propusieron dos unidades que

trabajasen el tema de las estrategias y principios tácticos. Estas sirvieron para crear una mejor organización entorno a los juegos de cancha dividida y a los juegos de invasión. Para nuestra propuesta y posterior análisis debemos centrarnos en la cancha dividida puesto que es de lo que trata nuestro juego de “pelota invasora”.

El trabajar las estrategias mejorando la organización entorno a los juegos en la cancha dividida es con el objetivo de *“trabajar las respuestas intencionadas y organizadas frente a las impulsivas; la planificación compartida de la acción; y el conocimiento y elección de opciones en la acción. Con ello intentábamos que el alumnado lograra hacer de forma pensada una actividad en la que la decisión ha de ser inmediata; enriquecer las posibilidades de acción; planificar y administrar la acción junto con otros; y ser capaz de ver otras combinaciones en el desarrollo del juego”* según García (2005). Por eso, dicho autor fundamenta, las estrategias son un sistema en el que se pretende enseñar al alumnado a negociar y pactar para conseguir el objetivo del juego, en definitiva, eliminar el individualismo para trabajar de la mano con nuestros compañeros y evitar respuestas impulsivas, aspecto que mejora, ya solo en su definición, la participación del alumnado.

Para esto, la labor del docente es fundamental, siendo un guía que ayude al alumnado con distintas acciones como:

- Permitiéndole la toma de decisiones consensuada que se adecúe más a las necesidades del grupo.
- Haciendo preguntas que orienten al alumnado al objetivo a cumplir (cuidando con esas preguntas no dispersar el tema o abrir otros nuevos para poder avanzar en lo que estamos trabajando).
- Haciendo hincapié en aquellas reflexiones de los alumnos que más nos interesan y ayudando al alumnado menos participativo a reflexionar y participar.
- Mostrando diferentes estrategias posibles o modificando alguna propuesta del alumnado, intentando cubrir las necesidades de cada persona y situación.
- Apoyando y reforzando aquellas propuestas y combinaciones nuevas que se realizan de manera correcta, puntúen o no.

En este trabajo una de las principales pretensiones es trabajar en torno a un juego único,

como es la pelota invasora, sacando todas estrategias y combinaciones posibles que pueden existir dentro de él. Para ello, nos centramos en algunos aspectos que nos cuenta García (2005) en torno al trabajo de elementos tácticos en juegos de cancha dividida que, como mencionamos anteriormente, fomentan la participación del alumnado, como son:

- Centrarnos en la planificación de estrategias antes que desarrollar habilidades, puesto que esto último es mucho más difícil a la hora de llevarlo a cabo y en muchos casos limita la participación de algunos alumnos viéndolos alejados y apartados del juego.
- Primar el “estatismo” de los juegos de cancha dividida ya que en estos disponen de un tiempo para organizarse en torno a la futura acción, frente al dinamismo e impulsividad que pueden presentar los juegos de invasión.
- La planificación de estrategias en pequeño grupo, lo que fomenta la colaboración de aquellos que en un principio se pueden sentir apartados puesto que cada individuo tiene un papel fundamental en la jugada y un objetivo claro que cumplir.
- Experimentar diferentes papeles en el juego, con el objetivo de que sientan la pertenencia a un grupo y aprendan a desarrollar diferentes papeles dentro del juego. Así, cuando les toque desarrollar un papel distinto, no tiendan a apartarse y dejar de aportar.

Juegos motores modificados

Los juegos motores modificados se enmarcan dentro de los modelos alternativos de enseñanza deportiva y se caracterizan por estar guiados en mayor o menor medida por un guía, hablando es este caso del profesor de Educación Física. Para ello es importante adaptar las situaciones de enseñanza-aprendizaje con el objetivo de poner en práctica y asimilar significativamente los conceptos teórico-tácticos propios del deporte o juego que se lleva a cabo.

Según Devís, Peiró y Sánchez (2009) un juego motor modificado es flexible y varía sus reglas sobre la marcha, pudiendo modificar sus reglas de principio a fin. También, que

esta es una de las alternativas más efectivas y globales para trabajar la iniciación deportiva puesto que se centra en el alumnado, independientemente de las habilidades técnicas que este posea.

Habilidades en el juego

García (2005) sostiene que *“El juego se sostiene en habilidades muy ricas, pero la implicación emocional que se da en él impide muchas veces que los niños y niñas puedan progresar en ellas, tomar conciencia de su nivel de competencia y conocer cómo mejorar. Además, en el juego libre no todos progresan o lo hacen con la misma facilidad, mientras algunos consiguen dar respuestas ricas, fluidas y ajustadas a cada situación otros se estancan en una misma respuesta”*.

4. METODOLOGÍA

Para la realización de un trabajo de estas características, es fundamental conocer la metodología empleada y los procesos que se han elegido para su desarrollo.

En primer lugar, se ha realizado un estudio basado en la búsqueda de información y análisis de conceptos referentes a juego motor reglas, juego bueno, enseñanza de estrategias, técnica y táctica y la participación en la escuela en los juegos de educación física. En este análisis y recopilación de datos se han buscado los autores referentes de estos conceptos tanto en tesis, libros, artículos y páginas de internet. A partir de ahí, se han examinado todos los documentos para seleccionar los que más se adecúan con el trabajo que se quería realizar y se ha sacado información de todos ellos, estando todos estos referenciados en el apartado de bibliografía.

A partir de todos estos datos, se ha construido uno de los pilares de este trabajo, la fundamentación teórica, la cual se ha centrado en argumentar todos los pilares principales de este TFG analizando y explicando sus aportaciones más relevantes y citando a sus autores más significativos.

Una vez realizado esto, nos hemos centrado en la creación de la propuesta didáctica, ubicada en anexos, para su posterior puesta en marcha con una clase de escolares del CEIP Clara Campoamor. Esta ha tratado de la creación de un juego motor reglado, partiendo de una regla primaria, y el cual es creado con consenso y reflexiones, y con la ayuda guiada del docente, por los propios escolares, siendo ellos los encargados de tomar las decisiones respecto a las reglas y normas del juego. Así permitiendo adaptar este juego a su contexto, su edad y sus preferencias, estos le han formado en base a los aspectos que marca el juego bueno. Durante el resto de las sesiones donde se trabajan otros contenidos se le permite al alumnado seguir introduciendo normas y reglas que vayan surgiendo con la intención siempre de mejorar el juego, fomentar la participación, la seguridad y la relaciones entre los participantes.

Posteriormente, una vez creado el juego bueno por los escolares, se ha comenzado con el trabajo de la táctica en el que el docente les ha dotado de los conocimientos necesarios

para poder realizar las estrategias y aplicarlas al juego creado. Se han realizado jugadas y estrategias de ataque y defensa fomentando la participación y manteniendo las normas pactadas anteriormente. A lo largo de la puesta en práctica de este contenido se han analizado aspectos referentes al grado de participación de los estudiantes.

En las dos últimas sesiones, se comenzó con el trabajo de habilidades a través de la modificación del juego por parte del docente introduciendo elementos técnicos que suplirían y modificarían algunas de las normas pactadas al principio. Esto se hace con el objetivo de analizar si la participación a través de la aparición o inclusión de elementos técnicos aumenta, se mantiene o disminuye y poder investigar rasgos que lo justifiquen. Esto también nos da las respuestas necesarias a la preguntas y objetivos planteados en un principio, que están recogidos en la presentación de datos obtenidos.

Para finalizar, se sacan unas conclusiones referentes a los datos obtenidos donde podemos observar qué cosas se pueden mejorar, el avance o retroceso del grupo tras la unidad didáctica, los cambios que se consideran pertinentes tras las respuestas obtenidas y, en general, una resolución final sobre el TFG llevado a cabo.

5. PRESENTACIÓN DE DATOS O DE LA PROPUESTA

La obtención de los datos que vamos a presentar ha sido obtenida tras llevar a cabo la propuesta didáctica “Profesionales de la pelota invasora” con los alumnos de 5º de Educación Primaria del CEIP Clara Campoamor.

Los datos han sido obtenidos de la observación de lo ocurrido en las diferentes sesiones y de un análisis posterior en el que se responden a unas preguntas extraídas de los objetivos principales, las cuales dan respuesta a los mismos.

Todo esto se ha hecho a partir de la realización de la unidad didáctica (ver en Anexo 1), junto con todos los materiales que se han utilizado para su realización y posterior análisis (ver en Anexos 2, 3, 4, 5, 6 y 7)

Asimismo, antes de introducir el análisis de los objetivos, se presentará un breve resumen de la propuesta didáctica llevada a cabo en el centro.

RESUMEN “Profesionales de la pelota invasora”

Comienza la unidad didáctica recordando los aspectos del juego bueno en los que se basa nuestro trabajo. Así, se les facilita una regla primaria a partir de la que van a construir el juego y se ponen a jugar. Vamos resolviendo las dudas que surgen y poniendo reglas a medida que el grupo lo va demandando y surgen los problemas.

Una vez construido el juego bueno y, aunque posteriormente podremos modificar alguna regla más o añadir si es necesario, damos por finalizada la creación del mismo para pasar a la explicación de las estrategias, principios tácticos y criterios de realización, trabajando así la táctica.

Ellos crearán estrategias, les explicaré los principios y criterios y les relacionaremos con

las estrategias de ataque y defensa que ellos han creado. A partir de ahí, comenzaremos a poner en práctica dichas estrategias e iremos cambiando los roles, modificando las jugadas y creando contraataques para conseguir hacer punto.

Cuando se hayan puesto en práctica varias estrategias y trabajen de manera correcta y fluida con las mismas, empezaremos a incluir elementos técnicos que ocasionarán más dificultades a la hora de realizar las estrategias planificadas anteriormente. En este momento es donde entrará en juego el análisis principal de este TFG.

EXPOSICIÓN DE LOS DATOS

Para la exposición de los datos obtenidos a partir de los análisis realizados y los documentos que me ha aportado el alumnado referente a unas preguntas sobre la unidad didáctica, voy a utilizar unas preguntas que darán respuesta a los objetivos de este trabajo.

¿Qué diferencias hemos observado en cuanto a la participación entre el trabajo de estrategias a partir de un juego bueno, y el trabajo de la técnica a partir de la modificación del juego?

En esta unidad didáctica se han llevado a cabo distintos contenidos de los propuestos en el TPC, por tanto, se han trabajado las estrategias en el juego partiendo de las bases del juego bueno y, posteriormente, se modificaría el juego para meter habilidades motrices propias del voleibol.

No tiene nada que ver trabajar desde el juego bueno que hacerlo desde un juego modificado. En el primero es el alumnado quien, a partir de una regla primaria, crea el juego y lo va formando a partir de unas necesidades que se van dejando ver a medida que juegan y avanzan (siendo a partir de esto formadas las estrategias de ataque y defensa, también por el propio alumnado, con unos principios y criterios básicos), en el segundo el juego es modificado para trabajar lo que el docente está buscando, introduciendo las reglas o normas que estima oportunas (en este caso para trabajar los aspectos técnicos que

quiere introducir).

Por ello hemos podido observar, tras un profundo análisis de ambas situaciones, que la participación es mucho más elevada a nivel general cuando es el propio alumnado quien crea el juego y las estrategias, evitando el uso de habilidades motrices y elementos técnicos. Así, el alumnado tiene un sentido de pertenencia al juego por ser ellos mismos quien lo han creado en torno a sus necesidades, que hace que quieran participar y disminuya la cohibición a la hora de desempeñar un papel dentro del juego.

También se ha podido observar que la participación es mucho más equilibrada cuando se trata de trabajar creando estrategias, puesto que cada uno desempeña un papel el cual no precisa mucha exigencia técnica. Cuando hemos introducido diferentes habilidades motrices de iniciación al voleibol, se ha visto mucho más sesgada y reducida la participación ya que solo participaban los que eran buenos y, aun así, ni ellos mismos conseguían hacer los puntos con la misma rapidez y efectividad con la que lo hacían anteriormente.

¿Es beneficioso y útil crear un juego motor reglado a partir de las bases del juego bueno para que haya un elevado porcentaje de participación en el aula?

El comienzo de este trabajo y de la planificación de la unidad didáctica “Profesionales de la pelota invasora” se basó en crear un juego a partir de una regla primaria. ¿Pero, cómo íbamos a conseguir un juego participativo, seguro, con normas para todos y donde las relaciones entre el alumnado fuesen importantes? En el juego bueno.

Para ello y tras dar la regla primaria al alumnado, se procedió a recordar los aspectos del juego bueno trabajados anteriormente con su profesor de Educación Física y, posteriormente, el alumnado se puso a jugar. Cada vez que el alumnado jugaba surgía algún problema el cual se solucionaba parando el juego y pensando una regla con la cual estuviésemos todos de acuerdo, cumpliera la regla primaria, no impidiese la participación y no pusiese el peligro a los participantes.

Así, fueron saliendo distintas reglas para el juego, entre las cuales algunas solo eran referentes a la seguridad en el juego. Sin embargo, salieron otras para fomentar la

participación cuando algunos de los niños y niñas reclamaban el egoísmo de sus compañeros y su deseo por “tocar más el balón y tirar alguna vez”, como expresaba una de las alumnas. Algunas de estas fueron:

- Hay que sacar desde atrás y mínimo hay que realizar dos pases adicionales antes de anotar punto. (Esta fue reformada por el alumnado: hay que sacar desde atrás y tienen que tocarla todos los componentes del grupo para poder hacer punto).
- No siempre puede sacar el mismo y tenemos que cambiar de sitio en el campo para que no siempre haga punto la misma persona.

Estas normas fueron uno de los puntos de inflexión que me hicieron ver que mi planteamiento comenzaba a funcionar y que el alumnado no solo pensaba en hacer punto, sino que también tenían en cuenta a sus compañeros.

También he observado que, dependiendo por quiénes estuviese formados los grupos, la creación y propuesta de normas avanzaba de manera más rápida, las propuestas eran mejores y el alumnado estaba más pendiente de ver qué podíamos mejorar que de competir y solo pensar en hacer punto. Por ejemplo, en los grupos equilibrados en cuanto al número de chicos y chicas participantes, la persona que dirigía por lo general era un chico, sin embargo, en los grupos en los que había más chicos, dirigía un chico y, solo en el grupo en el que había más chicas que chicos, era dirigido por una chica, disminuyendo en gran parte la participación del chico.

Además, con la puesta de estas normas que fomentaban la participación, los alumnos que al principio eran los que se encargaban de organizar, dirigir y decir cómo tenían que ser los pases, encargándose también él de intentar hacer el punto, con el paso del tiempo y la puesta de normas, fueron disminuyendo su protagonismo y dejando paso al resto de compañeros. Ya no eran ellos quienes siempre tenían que ser determinantes en el juego, no eran los más importantes y tenían que dejar paso en sus posiciones favoritas al resto de participantes.

Como bien desarrolla García (2005) en su tesis, estos aspectos que conforman el juego bueno como la creación el juego, el pensamiento, exposición y de las normas que este va

a tener y el acuerdo entre todos los componentes del grupo hace que todo el alumnado se sienta parte del juego, le motive y quiera participar, por esto el juego bueno es una herramienta útil y de fomento para trabajar esto.

Cuándo el juego estaba basado principalmente en la táctica, ¿se observó un alto grado de participación?, ¿cómo fue la participación de aquel alumnado que, de forma general, suele ser poco participativo?

Una vez se creó el juego bueno con sus normas y sus bases, se le repartió al alumnado unas fichas en las cuales estaba dibujado el campo. En estas fichas el alumnado creó sus estrategias de ataque y defensa para llevar a cabo a la hora de jugar contra el otro equipo y hacer punto (ver en Anexos 3 y 4).

Para la realización de las estrategias, comencé dotando al alumnado de los principios tácticos para las estrategias de ataque y defensa que realizarían posteriormente y, de manera oral, fueron saliendo algunos criterios de realización con relación a esos principios tácticos.

A la hora de crear estas fichas se observó un alto grado de participación puesto que en la mayoría de los grupos todos los alumnos exponían sus ideas para la creación de tácticas e incluso, se pedían más fichas para crear más de una estrategia. Este fue uno de los momentos más claros en el cual el alumnado exprimía su cerebro y proponía todo lo que se le ocurría y, aunque al principio pensé en darles una única ficha por grupo para trabajar sobre una sola estrategia y centrarnos en la misma (con el objetivo de no dispersarnos en otras), consideré que era conveniente proporcionarles más hojas en blanco y que hiciesen más estrategias puesto que el grado de participación se estaba viendo claramente aumentado y era lo que se buscaba.

Una vez que realizaron esas estrategias, salieron a la pizarra a explicarlas y fuimos viendo cómo en sus estrategias se cumplían los criterios de realización de los que antes habíamos hablado y cada grupo escogió una de sus estrategias realizadas para llevarlas a cabo.

En cuanto al alumnado que de forma general participaba poco en las clases de educación física nos encontramos con 2 situaciones:

- Uno de los alumnos que menos participaba, ha comenzado a hacerlo en esta práctica. La creación de estrategias de ataque y defensa y el permitir realizar más de una ha beneficiado su participación. Por tanto, cuando el alumnado tuvo que escoger una entre todas las jugadas que habían dibujado, fomenté de manera verbal que escogiesen la que había propuesto este alumno, aunque personalmente no creía que fuese la mejor, puesto que consideré que esto sería un incentivo para aumentar aún más su participación, sus ganas y su sentido de pertenencia al grupo y a este juego en concreto.
- Una de las alumnas que participa muy poco de manera rutinaria, sigue sin integrarse y sin participar a penas en este juego. Por eso, la elegí representante de su grupo para la elección de la jugada más idónea de ataque y defensa. Entre ella y yo hablamos sobre lo que pensábamos de cada jugada y fue ella quien eligió una de las estrategias. Esta estrategia funcionó bastante bien en el grupo y mi objetivo era que así se viese implicada, pero no resultó salir como yo lo planeaba. El resto de los alumnos estaban muy contentos por cómo había funcionado e insistí en que había que felicitarla puesto que ella había sido quién eligió la táctica ganadora. Aún con todo esto, la alumna siguió como hasta ahora. No se terminó de integrar en el grupo y en el grupo.

Aspecto para mejorar en este caso: pienso que una forma de solucionar esto podría haber sido el haber planificado mejor los grupos o haberla cambiado de grupo durante el desarrollo de las sesiones para intentar fomentar su integración y participación. A pesar de esto, al realizar los grupos pensé en esta alumna y la coloqué en este grupo puesto que es con quien he podido observar que a priori se siente más cómoda.

¿Disminuyó la participación del alumnado tras la modificación del juego y aparición de elementos técnicos?

Tras la creación y consolidación del trabajo del juego con las estrategias y el juego bueno creado, se pasó a la modificación del juego motor reglado e introducción de algunas normas que implicasen la utilización de elementos técnicos y habilidades motrices.

Los elementos que se introdujeron fueron:

- El balón no se puede caer al suelo, si este lo hace, pasa directamente a ser del otro equipo.
- El saque tiene que ser el mismo que se emplea en el deporte: Voleibol.
- Los dos primeros pases deben ser los que se ejecutan en el voleibol, al tercer pase podemos coger la pelota.
- Pondremos una red de 1,50 metros de altura en medio del campo. Siendo así válido el punto siempre y cuando la pelota pase por encima de la red.
- El saque no lo realizo a mis compañeros, sino al equipo contrario.
- Solo es válido el punto si se realiza de remate.

Estas reglas se fueron introduciendo de manera progresiva, para ir observando qué pasaba cada vez que añadía un elemento técnico el cual requería del control de una habilidad motriz para realizarlo correctamente.

A medida que estos se fueron introduciendo, se observó una gran disminución de la participación de forma general en el grupo. Los casos que se dieron fueron los siguientes:

- Quien no participaba dejó de participar.
- Aquel alumno que no participaba anteriormente de manera activa (solo tocaba la pelota cuando tenía que hacerlo por obligación y no ponía ningún interés ni en el grupo ni en el juego) siguió sin hacerlo, no le importaba ni el resultado ni el proceso.
- Aquellos alumnos que participaban de manera normal en el juego, se posicionaron en dos lados:
 - Quienes pasaron de estar interesados y participar, a mostrar indiferencia

por el juego, participaban, pero no les parecía llamativo y, ante la dificultad de los aspectos que habíamos añadido, intentaban realizarlo, pero no lo conseguían.

- Quienes estando interesados y participando en un principio, dejaron de cumplir las normas (cuando con el juego marcado por las estrategias sin los aspectos técnicos, las normas eran cumplidas por ellos) y solo les interesaba ganar el punto.
- Los alumnos que le pusieron mucho interés desde un principio siguieron poniendo el mismo interés, pero sin el mismo resultado, puesto que no controlaban las habilidades motrices necesarias que se requerían. Ese alumnado es el que siguió llevando la voz cantante en sus grupos debido al alto nivel de implicación, aunque no consiguiesen obtener los resultados esperados. Este tipo de alumnos, sin embargo, no jugaban con el papel de intentar hacer trampas para ganar punto, eran honestos y su papel fundamental fue desde el principio hasta el final cumplir las normas y anotar los puntos de su equipo legalmente.
- Uno de los alumnos de la clase controlaba el deporte del voleibol, por lo que se encargó en su grupo de ocuparse de casi todas las posiciones que había que desempeñar en las estrategias y era el máximo participante, con una posesión del 60/70% de la pelota. Aun así este alumno olvidó parcialmente las estrategias preparadas puesto que su objetivo era centrarse en acatar las nuevas normas y cumplir las anteriormente puestas para hacer un punto de manera legal.
- Las tácticas se vieron totalmente afectadas y se dejaron de cumplir. Todo el alumnado pasó a centrarse en aquellas habilidades motrices y elementos técnicos que se habían cumplido y que suponían un alto grado de implicación y desempeño para ellos, por lo que aquellas estrategias que hacían participar a todo el alumnado pasando por todas las posiciones y mejorando en cada una de ellas, se vio afectado.
- Hubo algunas normas de las que habían sido acordadas en la creación del juego bueno que se dejaron de cumplir como:
 - “Hay que sacar desde atrás y mínimo hay que realizar dos pases

adicionales antes de anotar punto. (Esta fue reformada por el alumnado: hay que sacar desde atrás y tienen que tocarla todos los componentes del grupo para poder hacer punto)”.

Esta norma se dejó de cumplir parcialmente puesto que se siguió manteniendo el saque desde atrás, pero no se mantuvo el que la tocasen todos los componentes del grupo y, en algunos casos, ni si quiera los dos pases adicionales.

- “No podemos anotar punto pisando fuera de nuestro campo”.

Esta norma seguía estando vigente, pero los equipos al entrar en juego los elementos técnicos la olvidaron y ni si quiera eran capaces de reclamarla cuando el que la incumplía era el equipo contrario. Solo unos pocos la reclamaban.

- Si me tiro al suelo para evitar que la pelota caiga o para intentar evitar un punto, se considerará punto y el balón pasará a ser del equipo contrario.

Fueron pocas ocasiones las que la pelota pasó al campo contrario, pero del mismo modo, esta norma se olvidó y nadie reclamaba si un jugador se tiraba al suelo para parar el punto del equipo contrario.

- “No siempre puede sacar el mismo y tenemos que cambiar de sitio en el campo para que no siempre haga punto la misma persona”.

Por último, sin duda alguna esta fue la más incumplida por excelencia puesto que hubo alumnos que dejaron de participar casi por completo y otros que ocuparon un gran porcentaje en la posición de la pelota y la participación.

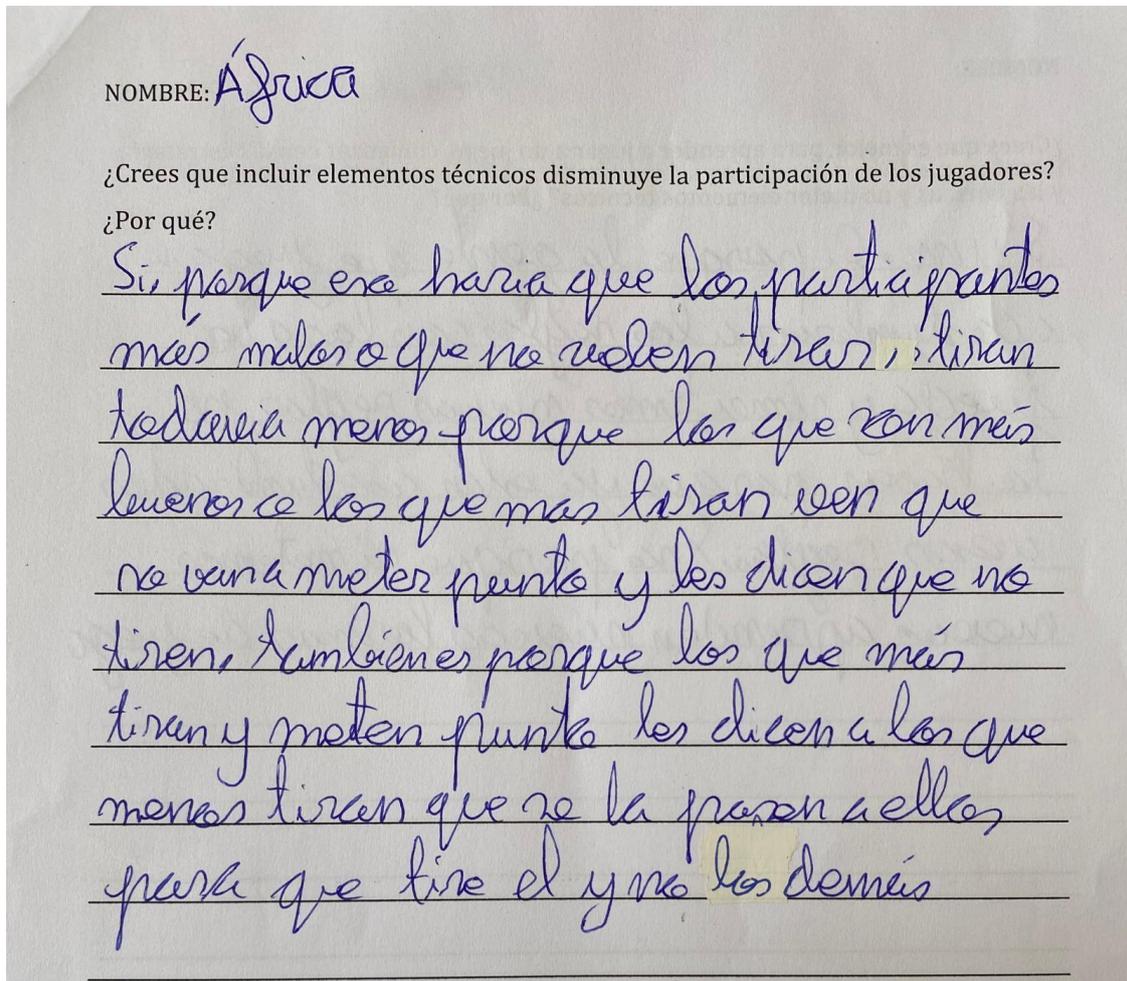
- Al alumnado no le importaba hacer trampas. Tras la aparición de estos elementos en forma de reglas, el hecho de marcar un punto pasó a ser el principal y, en ocasiones, único objetivo de sus participantes y la desesperación se apoderaba de ellos.
- El modelo de juego fluido y participativo que habíamos observado anteriormente y que tanto nos había costado conseguir, se esfumó prácticamente por completo puesto que la pelota en la mayoría de las jugadas que se realizaron, siempre

acababa en el suelo y fueron muy pocos los tiros que se realizaron al campo contrario en busca de un punto.

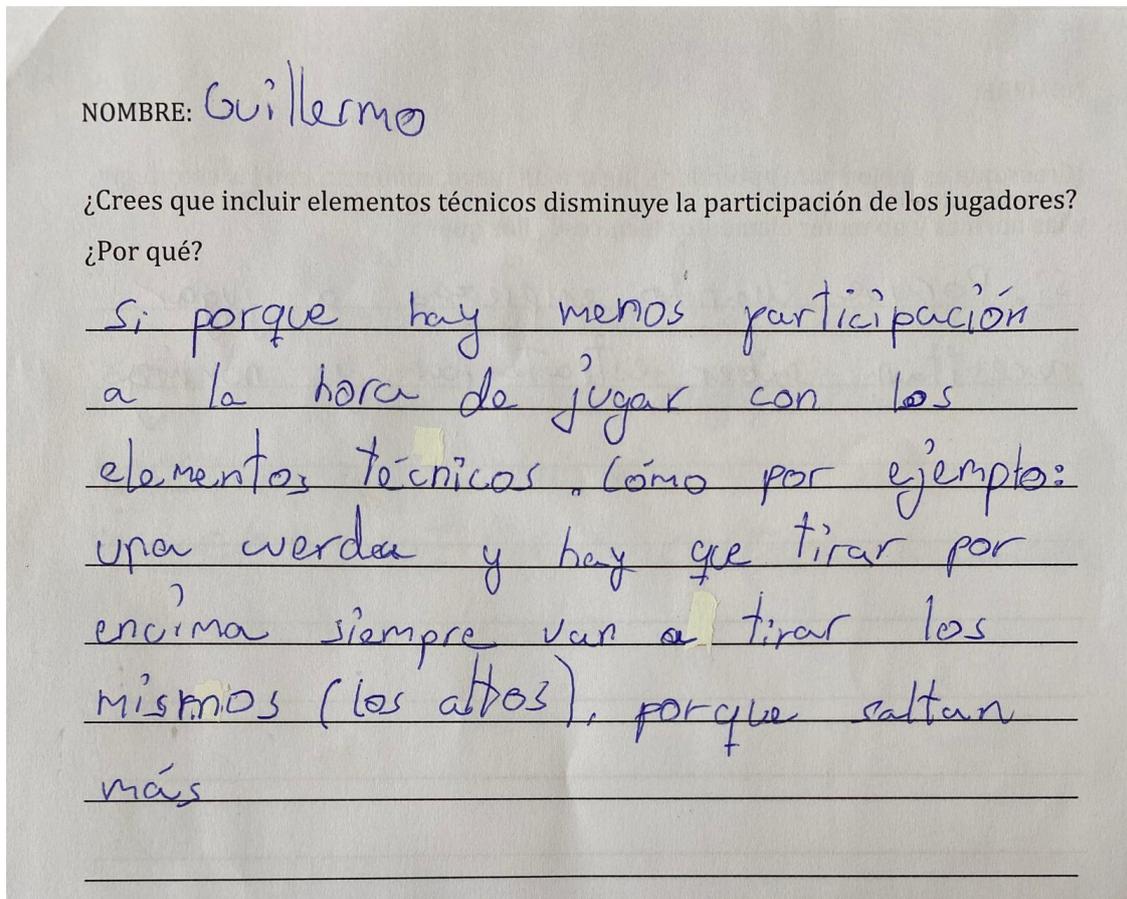
Todas estas reflexiones en cuanto a la disminución de la participación fueron preguntadas al alumnado con una cuestión: ¿Crees que incluir elementos técnicos disminuye la participación de los jugadores? ¿Por qué?

Obtuvimos distintas respuestas la cuales llegaban todas a una misma conclusión: Los elementos técnicos y habilidades no fomentan la participación de los jugadores cuando estos no lo controlan.

A continuación, mostraremos dos ejemplos y, podremos observar el resto de ejemplos en anexos (ver en el anexo 6):



Esta alumna incide en que el alumnado que no tiene interiorizadas las habilidades motrices que se incluyen en el juego no participa y los califica como “malos participantes”. Con esto se refiere a que la técnica hace que estos participantes no quieran tener responsabilidad en el juego cuando este obliga a tener adquiridas ciertas habilidades para llegar a hacer punto y que el alumnado que si las controla o que las controla mejor pide al resto que se la pasen para realizar ellos el punto. Por lo que podríamos decir que la participación disminuye por parte de unos alumnos y es cohibida por parte de otros alumnos.



Este alumno incide en las capacidades y habilidades que tienen unos pocos para llegar a conseguir punto con las habilidades que se incluyen. Nos pone ejemplos de algunas de las habilidades que hemos introducido y nos cuenta por qué solo unos pocos van a participar, viendo esto como algo lógico para poder llegar a hacer punto, pero sabiendo que esto disminuye la participación de cierto alumnado.

6. CONCLUSIONES

En el presente trabajo se ha llevado a cabo una propuesta didáctica con un grupo de alumnos y un posterior análisis que nos permitiese observar si algunas afirmaciones son ciertas.

Tanto la metodología empleada, como la creación de la unidad didáctica y su puesta en práctica, como la indagación a cerca de distintos conceptos, artículos y autores me ha hecho reflexionar acerca de la Educación Física en la Educación Primaria, despertarme la curiosidad y plantearme nuevos retos a cumplir cuando comience mi carrera profesional como docente en un colegio. También me será de gran ayuda para las oposiciones puesto que te permite saber qué funciona y qué no y que métodos aplicar en cada concepto y unidad despendiendo de lo que quieras trabajar.

Los objetivos se han cumplido en su mayoría, como explico en el análisis de los datos. Sin embargo, se me queda la pequeña espina clavada de cómo podría haber hecho que la alumna que no participó prácticamente nada a lo largo de toda la unidad, lo hubiese hecho. A posteriori se me han ocurrido algunas maneras, pero siempre se quedará pendiente el qué haber podido hacer.

La participación ha aumentado en un alto grado con el trabajo de este juego a partir del juego bueno y las estrategias y, posteriormente disminuyó con la aparición de elementos técnicos, como sospechaba. Por eso puedo afirmar que el trabajo inicial de un juego a partir de elementos tácticos y creación de estrategias es beneficioso para que todo el alumnado participe.

Entiendo que estos análisis se pueden realizar cuando el docente dedica horas a su asignatura y tiene objetivos personales marcados. Pues en mi época y colegio, cuando cursé la asignatura de Educación Física, esto no habría sido posible puesto que las clases estaban centradas únicamente en la iniciación deportiva y la adquisición de habilidades motrices como el pino, volteretas o malabares. También se practicaban distintos juegos

que eran creados por el profesor donde nadie podía aportar sus deseos de cambiar una norma o modificarla. Lo que decía el profesor era lo que había y había que cumplirlo sin opción a dudas.

Durante la realización de esta unidad y este trabajo me he dado cuenta de que este método de trabajo, el cual nunca me imaginé que se llevase a cabo hasta que entré a la carrera, funciona, enseña y es muy útil para trabajar con nuestros alumnos. Además, este no solo enseña a los alumnos, sino que hace que los docentes aprendan, investiguen y descubran nuevos métodos o problemas que pueden surgir, tanto en una clase, como en uno de los alumnos a nivel individual.

También he podido observar que, aquellos alumnos que practican deporte en su tiempo libre son quienes se suelen implicar más en la realización de los juegos. Además, son ellos quienes quieren ser los protagonistas y adoptar todos los roles. Esto si se utiliza de manera correcta, utilizando a dichos alumnos a que enseñen a los demás y les ayuden para participar todos, puede ser mucho más beneficioso que perjudicial.

Además, a raíz de trabajar este tema, me han surgido muchas inquietudes respecto a diferentes metodologías y respuestas posibles del alumnado, por ello es un tema que en mi futuro como docente seguiré poniendo en práctica y analizando e investigando a cerca de él ya que por falta de tiempo no puedo investigar a cerca de todo aquello que va surgiendo en el aula.

Por último, creo que un trabajo de estas características sería necesario al comienzo de la especialidad, puesto que ahí ya tenemos conocimientos sobre educación y no muchos a cerca de dicha especialidad. Esto permitiría que entendiésemos mucho mejor distintos aspectos en las asignaturas que cursamos, en las prácticas en centros educativos y realizásemos de manera más completa los trabajos que se nos exigen.

7. BIBLIOGRAFÍA

- Bores Calle, N; Bores García, D; Escudero, A (2020). Teaching Approaches to Learn Theoretical Contents in Physical Education: A Study about Contour Lines.
- Contreras-Jordán, O. R. (1998). Didáctica de la educación física. Un enfoque constructivista. Barcelona, España: INDE Publicaciones.
- Delgado-Noguera, M. A. (1991). Estilos de enseñanza en la Educación Física. Propuesta para una reforma de la enseñanza. Granada: ICE, Universidad de Granada.
- Devís Devís, J., Peiró Velert, C., y Sánchez Gómez, R. (2009). La enseñanza para la comprensión y otras formas alternativas de enseñanza de los juegos deportivos en España. Investigación Y Juego Motor En España. Universitat de Lleida.
- García, A. (2005a). Desarrollo curricular del juego en educación física escolar: estudio de casos en el 2º ciclo de Educación Primaria. Tesis doctoral (inédita), Universidad de Valladolid, pp.292-411, 816-823.
- García, A. (2011). Construyendo una lógica educativa en los juegos en Educación Física Escolar: “el juego bueno”. Ágora para la Educación Física y el Deporte, nº13 (1), pp.35-54.
- López, A. (2007). La iniciación deportiva en la enseñanza primaria: los juegos motores modificados. Dialnet.
- Méndez Giménez, A. (2000). Diseño e intencionalidad de los juegos modificados de cancha dividida y muro, Revista digital Lecturas de Educación Física y Deportes, 18.
- Mosston, M. y Ashworth, S. (1986). La enseñanza de la educación física. Barcelona, España: Editorial Hispano Europea, S. A.
- Mosston, M. y Ashworth, S. (1993). La enseñanza de la educación física: la reforma de los estilos de enseñanza. Barcelona, España: Editorial Hispano Europea, S. A. Recuperado de <https://juliita.files.wordpress.com/2009/10/metodologia-los-estilos-de->

[enseñanza-de-m-moston.pdf](#)

- Navarro Adelantado, Vicente. (2008). Aplicaciones pedagógicas del diseño de juegos motores de reglas en la educación física. *Ágora para la educación física y el deporte*. 13 (1), 15-34.
- Parlebas, P. (1981). *Contribution à un lexique commenté en science de l'action motrice*. París. ISEP.
- Piéron, M; García, M^a Elena; Ruíz, F. (2007). Algunos correlatos de la actividad físico-deportiva en una perspectiva de salud. *Tándem didáctica de la Educación Física*, 24, 9-24.
- Sánchez-López Bañuelos, F. (1989). *Bases para una didáctica de la educación física y deporte*. Madrid, España: Gymnos.
- Shane, P. & Brendan, S. S. (2017). Including critical thinking and problem solving in physical education. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 88(9), 43-49. <https://doi.org/10.1080/07303084.2017.1367741>
- Shieh, C. J. & Yu, L.A. (2016). Study on information technology integrated guided discovery instruction toward students learning achievement and learning retention. *Euroasia Journal of Mathematics, Science & Technology Education*, 12(4), 833-842. <https://doi.org/10.12973/eurasia.2015.1554a>

8. ANEXOS

ANEXO 1.

Planificación de la unidad didáctica.

A lo largo del Prácticum II he podido llevar a cabo esta propuesta de intervención de “juego bueno” para poder, posteriormente, realizar un análisis acerca de la influencia de la participación dependiendo el modelo de aprendizaje que utilizemos.

Justificación de la UD.

La unidad didáctica que voy a realizar se centra en la relevancia que tienen los juegos en los niños y niñas y la importancia de construir juegos que sean para todos.

Los docentes tenemos el deber y la obligación de enseñar al alumnado y proporcionarle conocimientos y habilidades, pero tenemos la oportunidad de hacerlo de una manera u otra y, en esta ocasión, a través de experiencias, transformando la actividad lúdica de nuestro alumnado en una oportunidad de aprendizaje.

La elección de este tema es tomada debido a varios factores. En primer lugar, debido a mi experiencia en la escuela, quería trabajar acerca de un tema que tuviese que ver con la participación de todos los niños en la asignatura de la educación física ya que, en un pasado y tras experiencias propias, siempre he experimentado que esta es ausente en algunos de los alumnos. En segundo lugar, está relacionado con el deporte y la educación física no solo por la mención que he escogido, sino porque me crea mucha curiosidad e incertidumbre que los niños, en ocasiones, no participen en los juegos y actividades, ya que de manera general a todos los niños les gusta jugar.

Por último, decidí este tema en consenso con mi tutor de TGF ya que le planteé mis inquietudes y mis ganas por trabajar con algo relacionado con la participación y, llegamos a la conclusión de que el juego bueno y un análisis de participación posterior, escogiendo un juego en concreto, serían la mejor propuesta para trabajar acerca de mis intereses e

inquietudes.

Para ello, planteo una propuesta en la que se pretende partir de un juego bueno, que será construido progresivamente por los alumnos y orientado por mí, como orientado de esta propuesta en la que, una vez construido trabajaremos a través de la táctica, con un modelo comprensivo y, posteriormente, se irán añadiendo elementos técnicos para el análisis de la disminución o aumento de la participación.

Se pretende que las normas sean pactadas por los alumnos para así favorecer la participación de todos ellos, el sentimiento de pertenencia a la creación del juego, la motivación ya que se hace ver al alumnado que han sido ellos quien han creado el juego y seguridad, ya que el alumnado deberá tener presente los aspectos del juego bueno a la hora de proponer las normas y reglas o las modificaciones de las mismas.

Esta unidad didáctica la realizaré en el transcurso de mis prácticas, en el periodo referente al tercer trimestre según el calendario escolar de CYL, momento idóneo para trabajar estos temas puesto que mi tutor ya ha trabajado en trimestres anteriores juegos similares y aspectos del juego bueno y eso facilitará la comprensión del mismo y, a su vez, nos ahorrará tiempo de preparación y creación y nos podremos centrar de una manera más profunda en los análisis.

Contextualización de la UD.

Esta unidad didáctica será desarrollada por el profesor en prácticas Nicolás Román San José en el CEIP Clara Campoamor, centro situado en la pequeña localidad de la provincia palentina de Villalobón. Hablamos de un entorno rural que, a pesar de estar a escasos kilómetros de la ciudad, mantiene esa conexión directa con un entorno rural y natural.

Se va a llevar a cabo en el 5º curso de educación primaria, en el que contamos con 18 escolares en total entre alumnos y alumnas, siendo este, en general, un grupo que trabaja bien, con motivación y entusiasmo por aprender y realizar las actividades y con buena predisposición en las clases de Educación Física.

Esta unidad didáctica va a ser puesta en práctica en el tercer trimestre de este curso escolar y durante una duración de 7 clases en las cuales se llevará a cabo la construcción del juego y el análisis posterior.

Para el desarrollo de esta propuesta didáctica, en el centro se me ha dotado de todas las facilidades tanto de tiempo, como de material e instalaciones, pudiendo poner en práctica lo planeado y ampliar la temporalización si eso fuese necesario.

Metodología.

El descubrimiento guiado es una metodología educativa utilizada en el campo de la educación física que busca promover el aprendizaje activo y significativo a través de la exploración y el descubrimiento por parte de los estudiantes. Esta metodología se basa en el enfoque constructivista, que sostiene que los estudiantes construyen su propio conocimiento a través de la interacción con su entorno y la construcción de significados.

En el descubrimiento guiado, el rol del docente es el de facilitador o guía, proporcionando un ambiente propicio para el aprendizaje y brindando apoyo y orientación a los estudiantes. En lugar de impartir conocimiento de manera directa, el docente plantea desafíos o problemas que requieren de la participación activa de los estudiantes para explorar, experimentar y descubrir soluciones.

En el contexto de la educación física, el descubrimiento guiado se puede aplicar en diversas actividades y situaciones, como juegos deportivos, habilidades motrices o resolución de problemas relacionados con el movimiento y el cuerpo. Los estudiantes tienen la oportunidad de experimentar y descubrir diferentes estrategias y enfoques, fomentando así el pensamiento crítico, la toma de decisiones y el desarrollo de habilidades motoras.

Esta metodología busca promover la autonomía, la creatividad y la motivación intrínseca de los estudiantes, al tiempo que les da la oportunidad de aprender de manera activa y significativa. A través del descubrimiento guiado, se busca que los estudiantes adquieran

un conocimiento más profundo y duradero, y desarrollen habilidades que puedan aplicar en diferentes contextos en un futuro, que sean útiles para su vida adulta.

Es importante destacar que, si bien el descubrimiento guiado es una metodología valiosa, también es necesario encontrar un equilibrio con otras formas de enseñanza y aprendizaje, adaptándose a las necesidades y características de los estudiantes y los objetivos educativos específicos.

Según Mosston y Ashworth (1986), el descubrimiento guiado permite elaborar sesiones en función de las necesidades del alumnado al que nos estemos dirigiendo, y no en función de las del profesorado o guía, logrando así, mediante una serie de preguntas o incógnitas, que el alumnado que lo ejecuta tome ciertas decisiones para conseguir descubrir la solución y contribuir a su propio aprendizaje. De igual manera, Shieh y Yu (2016) sostiene y afirma que esto fomenta la capacidad de alumnado para innovar, crear, descubrir, pensar, explorar y resolver problemas de manera activa.

También, como afirman Shane y Brendan (2017) *“el desarrollo de métodos como el descubrimiento dirigido, por parte que las personas profesionales en la educación, potencializa en el estudiantado el análisis lógico de preguntas, la valoración o utilidad de la información y la síntesis de conocimiento para la generación de nuevas soluciones, que promueven destrezas cognitivas como el pensamiento crítico, la creatividad y la resolución de problemas, vitales para el afrontamiento del diario vivir”*.

Sin embargo, a pesar de que el método por descubrimiento guiado ha sido empleado a lo largo de los años en los diferentes campos de la educación, en el ámbito de la educación física y la motricidad, concretamente, contamos con evidencias más elevadas en la etapa de los años 80 y 90. En dichas evidencias se analiza y se recomienda utilizar esta metodología en nuestra práctica docente para así poder renovar y reformar el estilo tradicional que ha sufrido a lo largo de la historia el ámbito de la Educación Física (Contreras-Jordán, 1998; Delgado-Noguera, 1991; Mosston y Ashworth, 1993; Sánchez-López-Bañuelos, 1989).

Unidad didáctica y temporalización.

El nombre que recibe esta unidad didáctica es: “Profesionales de la pelota invasora”. He decidido este nombre porque considero que es fundamental dar emoción a todo lo que hacemos, pero fundamentalmente, es necesario que el alumnado sienta curiosidad y motivación al escuchar el título y consigamos llamar su atención y sus ganas por saber que vamos a realizar. Por ello creo que el adjetivo “profesionales” puede ser un buen aditivo para que el alumno se enganche.

La temporalización será de 6 a 7 clases de 1 hora de duración en el tercer trimestre. Estas se llevarán a cabo en las clases de Educación física y en alguna otra hora que será pactada con la tutora de 5º de Educación Primaria, quién se ha puesto a disposición para poder cederme alguna hora si es necesario.

Localización de la Unidad Didáctica en el currículum oficial.

Esta propuesta didáctica se localiza en el currículum, de acuerdo al DECRETO 26/2016, de 21 de julio v, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León, dentro del bloque 4 titulado: “Jugos y actividades deportivas” en el que *“se agrupan los contenidos relacionados con el juego y las actividades deportivas, entendidos como manifestaciones culturales y sociales de la acción motriz humana, en las que la relación interpersonal, la solidaridad, la cooperación, la oposición y el respeto a las normas y personas adquieren especial relevancia. En estas situaciones resulta imprescindible la implicación de facultades como la selección acertada de la acción, la oportunidad del momento de llevarla a cabo y la ejecución de dicha decisión, la atención selectiva, la interpretación de las acciones del resto de los participantes, la previsión y anticipación de las propias acciones atendiendo a las estrategias colectivas, el respeto a las normas, la capacidad de estructuración espacio-temporal, la resolución de problemas y el trabajo en grupo, además de soportar la presión que pueda suponer el grado de oposición de adversarios en el caso de que la haya”*, tal y como se argumenta en el apartado en que se

encuentra dicho bloque.

También lo encontramos dentro del bloque 3 titulado: “Habilidades motrices” en el que *“se recogen contenidos que permiten al alumnado explorar su potencial motor a la vez que desarrollar las competencias motrices básicas, orientadas a adaptar la conducta motriz a los diferentes contextos que se irán complicando a medida que se progresa en los sucesivos cursos. Estas competencias suelen basarse en modelos técnicos de ejecución en los que resulta decisiva la capacidad de ajuste para lograr conductas motrices cada vez más eficaces, optimizar la realización, gestionar el riesgo y alcanzar soltura en las acciones”*.

Objetivos didácticos.

Aprender que son los juegos motores reglados y que características de este deben tener los juegos para ser considerados “juego bueno”.

- Elaborar y colaborar en la puesta de reglas para el juego.
- Respetar la regla primaria y el resto de las reglas puestas por el conjunto de la clase.
- Fomentar la participación a través de la iniciación deportiva con un enfoque táctico.
- Dotar de gran importancia a los momentos de reflexión, provocando así que el alumnado tenga en cuenta las acciones que ocurren durante el juego y piense soluciones y alternativas.
- Pactar reglas y normas entre alumnos y profesor para fomentar la participación, seguridad e intervención personal de los estudiantes.
- Promover e incentivar al alumnado a que sea el propio quien cree el juego y sus normas a partir de unas bases sencillas que proporciona el profesorado.
- Fomentar la participación a través de roles y estrategias en el juego

Contenidos del BOCYL.

En cuanto a los contenidos que se pretenden trabajar en esta unidad, los encontramos relacionados con varios de los bloques existentes en el decreto:

En cuanto al Bloque 1 de contenidos (contenidos comunes) se trabajarán los siguientes:

- Técnicas de trabajo individual y en grupo con atención a los diferentes roles y a la responsabilidad individual y colectiva.
- Estrategias para la resolución de conflictos: utilización de normas de convivencia, conocimiento y respeto de las normas y reglas de juego y valoración del respeto a los demás, evitando estereotipos y prejuicios racistas.
- Utilización del lenguaje oral y escrito para expresar ideas, pensamientos, argumentaciones y participación en debates, utilizando el vocabulario específico del área.

En cuanto al Bloque 3 de contenidos (habilidades motrices) se trabajarán los siguientes:

- Formas y posibilidades de movimiento: desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos y recepciones. Iniciación, desarrollo, consolidación y perfeccionamiento de los patrones fundamentales y de las habilidades motrices básicas.
- Desarrollo de la iniciativa y la autonomía en la toma de decisiones: resolución de problemas motores utilizando el pensamiento divergente y la anticipación de estrategias y procedimientos para la resolución de problemas motrices con varias alternativas de respuesta, que implique al menos 2 ó 3 jugadores, con actitud cooperativa y mentalidad de equipo.

En cuanto al Bloque 4 de contenidos (juegos y actividades deportivas) se trabajarán los siguientes:

- Iniciación al deporte adaptado al espacio, al tiempo y los recursos: juegos deportivos convencionales, recreativos adaptados y deportes alternativos.
- Normas, reglas, roles y finalidad de los juegos. Comprensión aceptación, respeto, tolerancia y no discriminación hacia las normas, estrategias y personas que participan en el juego. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio.
- Identificación y aceptación como propios, de los valores fundamentales del juego: el esfuerzo personal, la relación con los demás y la aceptación del resultado.
- Aceptación dentro del equipo, del papel que le corresponde a uno como jugador y de la necesidad del intercambio de papeles para que todos experimenten diferentes responsabilidades.

Competencias clave.

Las competencias según el *DECRETO 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León*, son las “*capacidades para aplicar de forma integrada los contenidos propios de cada enseñanza y etapa educativa, con el fin de lograr la realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas complejos*”.

En la realización y puesta en práctica de esta propuesta didáctica se pretenden trabajar varias competencias como son:

CCL: Competencia en Comunicación Lingüística.

Esta se refiere a la habilidad de un individuo para utilizar la lengua, interactuar con otras personas y expresar sus ideas de manera oral o escrita.

Esta la veremos reflejada claramente en nuestra propuesta cuando los alumnos lleven a cabo los momentos de reflexión y toma de decisiones puesto que tendrán que dialogar y discutir acerca de las diferentes decisiones que podemos tomar y llegar a un acuerdo entre ellos.

CSC: Competencia Social y Cívica.

Se refiere a las capacidades para relacionarse con las personas y participar de manera activa, participativa y democrática en la vida social y cívica.

Como uno de los pilares de la propuesta, esta competencia es una de las más importantes que vamos a trabajar con nuestros alumnos debido a que la relación con los demás y la participación son indispensables, fundamentales y uno de los objetivos de la misma.

CAA: Competencia en Aprender a Aprender.

Esta competencia implica que el alumno desarrolle su capacidad para iniciar el aprendizaje y persistir en él, organizar sus tareas y tiempo, y trabajar de manera individual o colaborativa para conseguir un objetivo.

Esta la vemos reflejada, sobre todo, en el trabajo individual y grupal para conseguir un objetivo puesto que, uno de los objetivos de este juego es cumplir la regla primaria, entre otros.

SIEM: Competencia del Sentido de la Iniciativa y el Espíritu Emprendedor.

Implica las habilidades necesarias para convertir las ideas en actos, como la creatividad o las capacidades para asumir riesgos y planificar y gestionar proyectos.

El trabajo de esta competencia se puede ver reflejado en la planificación y organización de las estrategias que se llevan a cabo, por ejemplo.

Reglas.

En primer lugar, tenemos la regla primaria. Regla la cual tiene que ser cumplida siempre y ninguna otra regla que pongamos después puede modificar o cambiar el significado de

esta.

La regla primaria que emplearemos para este juego será: “Hacerse con un espacio a través de un objeto”

En segundo lugar, tenemos el resto de las normas, las cuales van a ser consensuadas entre el docente y el alumnado puesto que, para favorecer que estos las respeten y las cumplan, sintiendo que ellos son parte de la creación del juego, debemos hacerles partícipes de la estructura que va a tener el mismo. Estas reglas se crearán posteriormente con los alumnos a partir de comentarios guía que realizará el docente para orientar al alumnado hacia dónde queremos que llegue. Además, el alumnado deberá tener presente los 4 pilares del juego bueno para la creación de estas normas.

Por ejemplo, si hablamos de la seguridad, una de las reglas podría ser: “No me hago daño a mí ni hago daño a los demás” por lo que, con la consecución de esta regla, fijaríamos entre todos que tirarse al suelo para parar un balón puede ser dañino para mí, puesto que puedo hacerme una herida, y dañino para los demás, puesto que podemos chocar u otro compañero puede tropezar con nosotros.

Técnicas e instrumentos de evaluación.

Las técnicas e instrumentos de evaluación para la siguiente unidad didáctica serán las siguientes:

- Observación directa mediante anotaciones en el cuaderno del profesor
- Fichas realizadas por el alumnado (anexos 3,4,5 y 6)

DESARROLLO Y ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DIDÁCTICA.

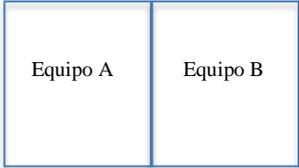
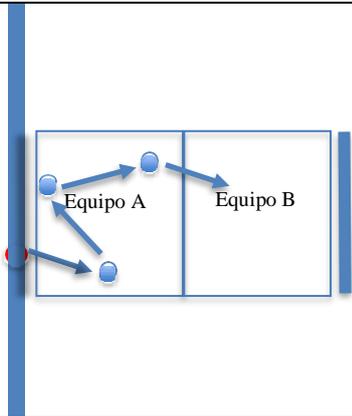
Propuesta de aprendizaje.

A lo largo de todas las sesiones, entre el momento de encuentro y el comentario de construcción del aprendizaje, se realizará un pequeño juego de calentamiento que durará entre 3 y 4 minutos titulado “Balones fuera, comandante”. En este juego se harán 2 equipos (de 8 personas cada equipo) y tendremos 2 campos divididos por una línea de bancos suecos. El alumnado tendrá que tirar balones al otro campo y ganará el equipo que menos balones tenga en su campo al final de la partida. El tiempo de duración de cada partida será entre 45 segundos y 1 minuto aproximadamente y está pensado para realizar dos partidas rápidas cada día.

Todos los materiales de apoyo realizados en clase se encuentran en anexos (Anexo 6).

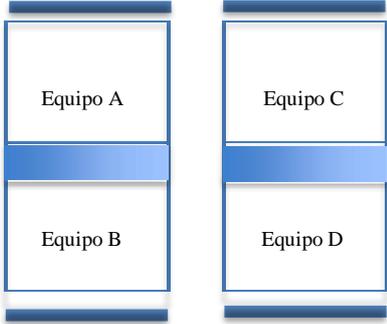
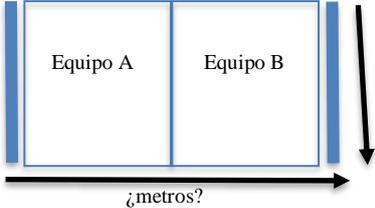
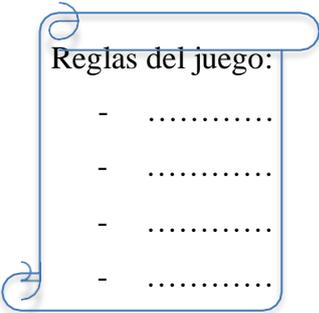
SESIÓN 1

En la presente sesión tendremos un momento de encuentro donde se les explicarán los aspectos más importantes que vamos a trabajar a lo largo de esta unidad didáctica y con qué vamos a trabajar. Un momento de construcción del aprendizaje donde se recordarán los aspectos del juego bueno (ver en Anexo 2) que han trabajado antes y, posteriormente la realización de 3 actividades

<p>Actividades</p>	<p>Actividad 1: se les da la regla primaria “Hacerse con un espacio a través de un objeto”, se divide a la clase en 2 equipos y se crea un campo aleatorio para comenzar a jugar.</p>	
	<p>Actividad 2: Ponemos una norma nosotros: “sacamos desde el fondo de nuestro campo y debemos realizar dos pases adicionales antes de hacer punto”. Así, fomentamos la participación del alumnado.</p>	
	<p>Actividad 3: realizamos una pequeña reflexión sobre lo ocurrido y creamos la franja del medio para que no sea tan fácil hacer punto. Esta franja será como una zona de fuego la cual no podrá ser pisada bajo ningún concepto.</p>	
<p>Para finalizar la sesión, realizaremos un <u>momento de despedida</u> donde reflexionaremos acerca de las medidas que hemos implementado en el terreno de juego y analizaremos acerca de las medidas de los campos para ajustarlo en la siguiente sesión.</p>		

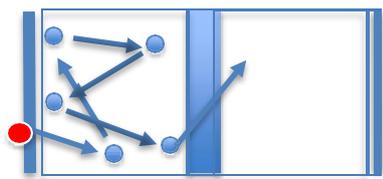
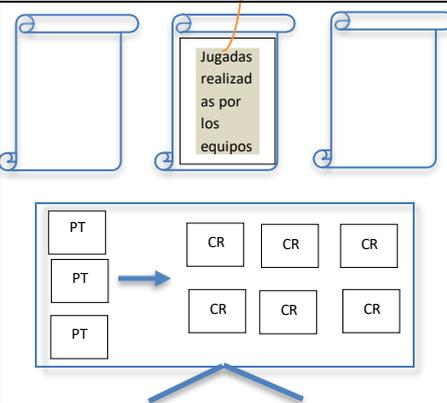
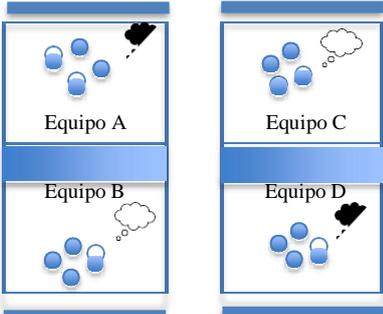
SESIÓN 2

En la presente sesión tendremos un momento de encuentro donde reflexionaremos acerca de la participación del alumnado y propondremos alternativas para solucionar ese problema. Un momento de construcción del aprendizaje donde se realizarán actividades con reflexiones entre ellas

<p>Actividades</p>	<p>Actividad 1: tras el momento de reflexión (y tras reflexionar sobre la participación y ver que no todo el mundo participa, proponemos esta alternativa), se dividirán los equipos en otros más pequeños (antes 8 alumnos por equipo, ahora 4) y se montarán 2 campos (antes solo había 1). En total contaremos con 4 equipo de 4 personas cada uno.</p>	
	<p>Actividad 2: Ajustamos los campos a las medidas que necesitamos, es decir, a los componentes del grupo. Esto lo realizaremos en el transcurso del juego viendo si es muy fácil o difícil hacer punto.</p>	
	<p>Actividad 3: Analizamos los aspectos del juego bueno y consensuamos el resto de las normas para que nuestro juego sea un “juego bueno”. Normas en cuanto a seguridad, relaciones, intervención personal, desarrollo del juego...</p>	
<p>Para finalizar la sesión, realizaremos un <u>momento de despedida</u> donde reflexionaremos acerca de las medidas que hemos implementado en el terreno de juego, las reglas acordadas y daremos por estructurado nuestro juego bueno (Anexo 5) (posteriormente se seguirán modificando o añadiendo reglas a medida que vayan sucediendo problemas).</p>		

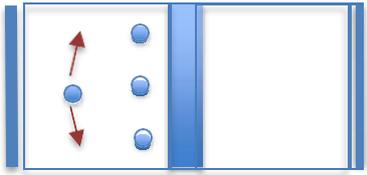
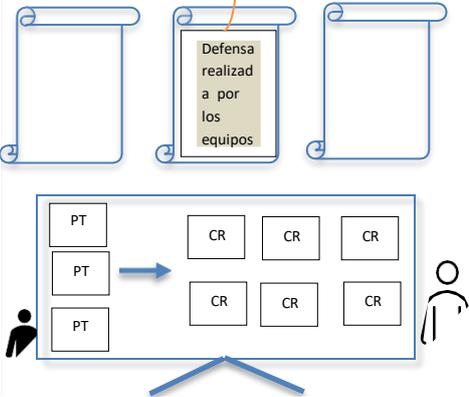
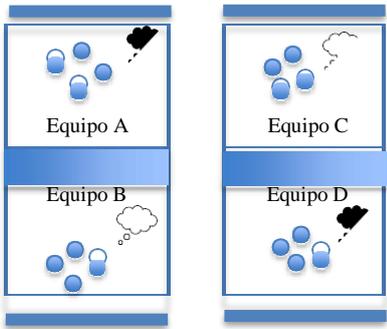
SESIÓN 3

En la presente sesión tendremos un momento de encuentro donde recordaremos nuestro juego bueno y comenzaremos a hablar sobre las estrategias de ataque (ver en Anexo 3).
Un momento de construcción del aprendizaje donde se realizarán actividades con reflexiones entre ellas

<p>Actividades</p>	<p>Actividad 1: cada uno de los 4 equipos realizará una estrategia de ataque (tendrán que dibujar en una hoja el ataque y los movimientos que van a realizar para hacer punto al otro equipo)</p>	
	<p>Actividad 2: A partir de las jugadas que ha realizado cada equipo, les explicamos los principios tácticos (PT) y los criterios de realización (CR) de estos. Tras la explicación, cada equipo sale a explicar su jugada y vemos como, sin ellos conocerlos antes, sus jugadas cumplen varios principios tácticos.</p>	
	<p>Actividad 3: Ponemos en práctica esas jugadas de ataque (primero cada equipo por separado sin llegar a lanzar al otro campo y después la llevamos a cabo contra el equipo contrario) y vamos rotando los equipos.</p>	
<p>Para finalizar la sesión, realizaremos un <u>momento de despedida</u> donde reflexionaremos acerca de las estrategias que hemos realizado, los principios tácticos y sus criterios de realización y, adelantaremos que el próximo día vamos a trabajar esto mismo, pero con la defensa. Además, también será el momento para modificar alguna norma en consenso.</p>		

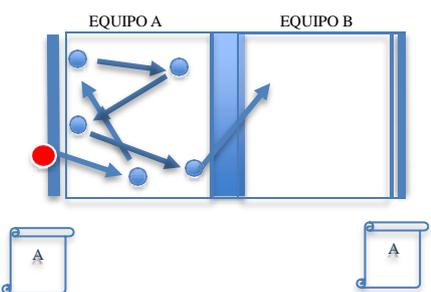
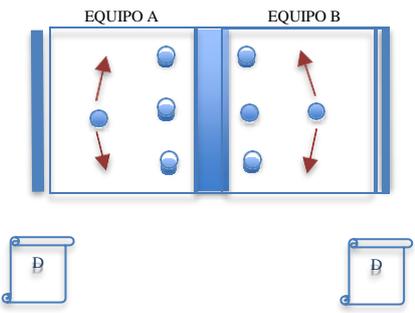
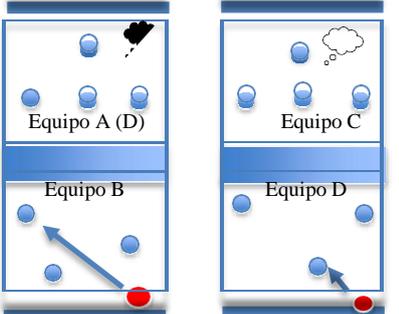
SESIÓN 4

En la presente sesión tendremos un momento de encuentro donde recordaremos nuestro juego bueno y comenzaremos a hablar sobre las estrategias de defensa (ver en Anexo 4).
Un momento de construcción del aprendizaje donde se realizarán actividades con reflexiones entre ellas

<p>Actividades</p>	<p>Actividad 1: cada uno de los 4 equipos realizará una estrategia de defensa (tendrán que dibujar en una hoja la defensa y los movimientos que van a realizar intentar que el otro equipo no haga punto).</p>	
	<p>Actividad 2: A partir de las jugadas que ha realizado cada equipo, les explicamos los principios tácticos (PT) y los criterios de realización (CR) de estos.</p> <p>Tras la explicación, cada equipo sale a explicar su defensa y vemos como, sin ellos conocerlos antes, sus defensas cumplen varios principios tácticos.</p>	
	<p>Actividad 3: Ponemos en práctica esas defensas que vamos a realizar (primero cada equipo organiza la defensa sin que haya un ataque de por medio y hacen una prueba sin balón. Después comenzamos a jugar y un equipo ataca con su jugada de ataque mientras el otro pone en práctica su estrategia de defensa) y vamos rotando los equipos.</p>	
<p>Para finalizar la sesión, realizaremos un <u>momento de despedida</u> donde reflexionaremos acerca de las estrategias que hemos realizado, los principios tácticos y sus criterios de realización. Además, tendremos un momento de reflexión final sobre principios tácticos y criterios de realización y podremos modificar alguna regla si es necesario.</p>		

SESIÓN 5

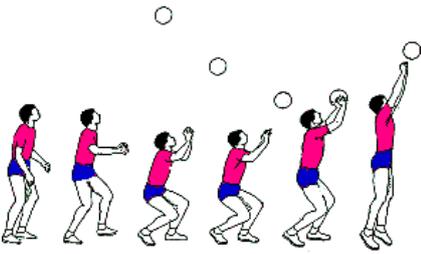
En la presente sesión tendremos un momento de encuentro donde recordaremos nuestro juego bueno y haremos un breve repaso de los ataques y las defensas (ver en Anexo 3 y 4). Un momento de construcción del aprendizaje donde se realizarán actividades con reflexiones entre ellas

<p>Actividades</p>	<p>Actividad 1: realizaremos nuestras jugadas de ataque e introduciremos el cambio de roles para que todo el alumnado pruebe las distintas posiciones del ataque que realizamos y fomentar la participación</p>	
	<p>Actividad 2: realizaremos nuestras jugadas de defensa e introduciremos el cambio de roles para que todo el alumnado pruebe las distintas posiciones del defensa que realizamos y fomentar la participación</p>	
	<p>Actividad 3: Ponemos en práctica esas jugadas de ataque y defensa con los demás equipos y vamos rotando de equipos y campos.</p>	

Para finalizar la sesión, realizaremos un momento de despedida donde realizaremos una reflexión global de todas las estrategias que hemos puesto en práctica y analizaremos si la participación se mejora cuando cambiamos los roles en defensa y ataque. También tendremos un espacio de tiempo para hablar del cumplimiento de las normas.

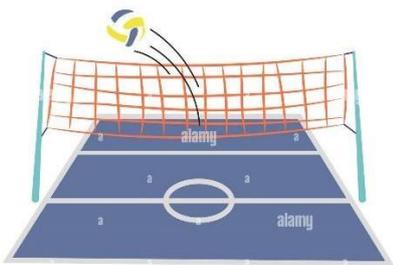
SESIÓN 6

En la presente sesión tendremos un momento de encuentro donde recordaremos las normas del juego bueno y tendrán 3 minutos para recordar sus ataques y sus defensas. Un momento de construcción del aprendizaje donde se realizarán actividades con reflexiones entre ellas. Consistirá en jugar intercambiando los enfrentamientos y añadiendo elementos técnicos propios del voleibol para realizar posteriormente un análisis de la participación.

<p>Actividades</p>	<p>Actividad 1: el alumnado juega su partida y, en un momento dado de la partida paramos el juego y ponemos una nueva norma.</p> <p>Norma: El balón no se puede caer al suelo, si este lo hace, pasa directamente a ser del otro equipo.</p>	
	<p>Actividad 2: el alumnado juega su partida y, en un momento dado de la partida paramos el juego y ponemos una nueva norma. Las normas puestas anteriormente se acumulan, no se eliminan.</p> <p>Norma: El saque tiene que ser el mismo que se emplea en el deporte: Voleibol.</p>	
	<p>Actividad 3: el alumnado juega su partida y, en un momento dado de la partida paramos el juego y ponemos una nueva norma. Las normas puestas anteriormente se acumulan, no se eliminan.</p> <p>Norma: Los dos primeros pases deben ser los que se ejecutan en el voleibol, al tercer pase podemos coger la pelota.</p>	
<p>Para finalizar la sesión, realizaremos un <u>momento de despedida</u> donde llevaremos a cabo una reflexión global de las dificultades que nos han surgido y nos centraremos en que nos cuenten que es lo que observan que ha pasado.</p>		

SESIÓN 7

En la presente sesión tendremos un momento de encuentro donde recordaremos las normas del juego bueno, ataques y defensas y las nuevas normas que introducimos el otro día. Un momento de construcción del aprendizaje donde se realizarán actividades con reflexiones entre ellas. Consistirá en jugar intercambiando los enfrentamientos y añadiendo elementos técnicos propios del voleibol para realizar posteriormente un análisis de la participación.

<p>Actividades</p>	<p>Actividad 1: el alumnado juega su partida y, en un momento dado de la partida paramos el juego y ponemos una nueva norma. Las normas puestas anteriormente se acumulan, no se eliminan.</p> <p>Norma: Pondremos una red de 1,50 metros de altura en medio del campo.</p>	
	<p>Actividad 2: el alumnado juega su partida y, en un momento dado de la partida paramos el juego y ponemos una nueva norma. Las normas puestas anteriormente se acumulan, no se eliminan.</p> <p>Norma: El saque no le realizo a mis compañeros, si no al equipo contrario.</p>	
	<p>Actividad 3: el alumnado juega su partida y, en un momento dado de la partida paramos el juego y ponemos una nueva norma. Las normas puestas anteriormente se acumulan, no se eliminan.</p> <p>Norma: Solo es válido el punto si se realiza de remate.</p>	

Para finalizar la sesión, realizaremos un momento de despedida donde llevaremos a cabo una reflexión global de las dificultades que nos han surgido y nos centraremos en que nos cuenten que es lo que observan que ha pasado.

SESIÓN 8

En la presente sesión tendremos un momento de encuentro donde realizaremos el juego de calentamiento única y exclusivamente. Un momento de construcción del aprendizaje donde se realizaremos una breve historia de todo lo que hemos ido haciendo a lo largo de estas 7 sesiones y una pequeña ficha que rellenarán contestando a unas preguntas (Anexo 6).

Actividades

Actividad 1: En la pizarra portátil que tenemos en el gimnasio varios alumnos saldrán aleatoriamente para recordar como ha sido todo el proceso desde el primer día y recordar todo lo que hemos ido haciendo, así como el orden en el que hemos hecho las cosas.



Actividad 2: A continuación de la actividad uno y el breve repaso. Daremos a cada alumno una hoja en la que deberán responder a unas preguntas acerca de la unidad didáctica que hemos realizado.

6º FICHA DE EDUCACIÓN FÍSICA Ficha 1

Nombre: _____
 Curso: _____ Colegio: _____
 Domicilio: _____ Ciudad: _____

Contesta las siguientes preguntas:
 ¿Cuánto mide? _____ ¿Cuánto pesas? _____
 ¿Tienes o has tenido alguna lesión? _____ ¿Cuál? _____

¿Practicas alguna actividad física fuera del colegio? _____ ¿Cuáles? _____

Enumera algunas de las cosas que aprendiste en Educación Física durante el curso pasado: _____

¿Qué te gustaría realizar en Educación Física durante este año? _____

¿Cuáles son tus juegos y deportes favoritos? _____

Ordena del 1 al 8. Ma gusta hacer Educación Física por:
 ___ Crecer ___ Hacer deporte ___ Tener salud
 ___ Overtime ___ Hacer amigos ___ Jugar
 ___ Aprender cosas nuevas ___ Sacar buenas notas

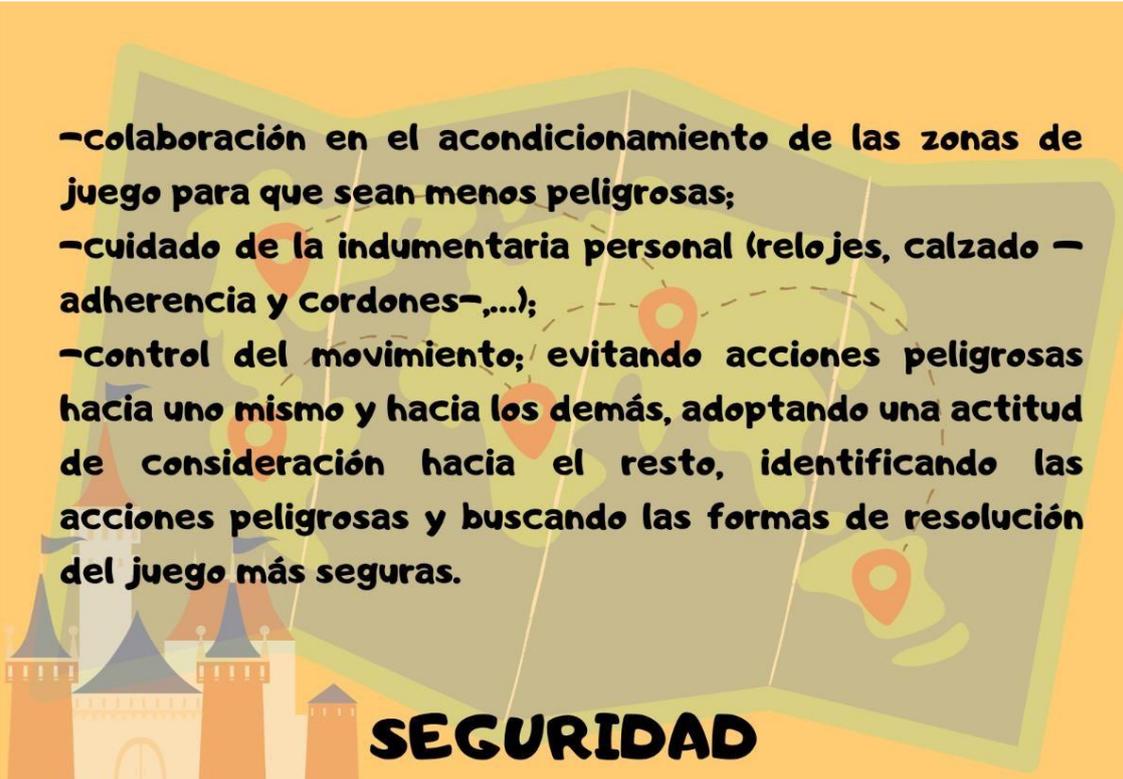
Haz un dibujo detrás de esta página. El tema debe estar relacionado con la actividad física, los juegos o los deportes.

Para finalizar la sesión, realizaremos un momento de despedida donde realizaremos de nuevo el juego de calentamiento y haremos una breve reflexión acerca del objetivo de esta unidad didáctica, comparándolo con algunas de sus reflexiones o con los comentarios que ellos quieran expresar.

ANEXO 2

En este anexo se presentan los materiales de apoyo que hemos utilizado a la hora de explicar el “juego bueno” y sus aspectos:



- 
- colaboración en el acondicionamiento de las zonas de juego para que sean menos peligrosas;
 - cuidado de la indumentaria personal (relojes, calzado – adherencia y cordones–,...);
 - control del movimiento; evitando acciones peligrosas hacia uno mismo y hacia los demás, adoptando una actitud de consideración hacia el resto, identificando las acciones peligrosas y buscando las formas de resolución del juego más seguras.

SEGURIDAD



**¡Puedo participar,
hablar, nos respetamos
y nos toleramos !
Es muy bueno poder
jugar todos.**

RELACIONES

- Escucha y aceptación de otras opiniones, diálogo
- participación en diferentes roles
- Aceptación de las diferencias y comprensión de la responsabilidad personal en la ayuda a otros
- Integración de todos en el juego en un ambiente de empatía, respeto y tolerancia, sin rechazos o marginaciones
- Comprensión y uso de los criterios que ayudan a mejorar la colaboración

RELACIONES

Pienso en positivo ante los sucesos del juego. Resolvemos los conflictos mediando, entiendo a todos y sus situaciones.

¡Quiero mejorar!

INTERVENCIÓN
PERSONAL Y
RESPONSABILIDAD

INTERVENCIÓN PERSONAL Y RESPONSABILIDAD

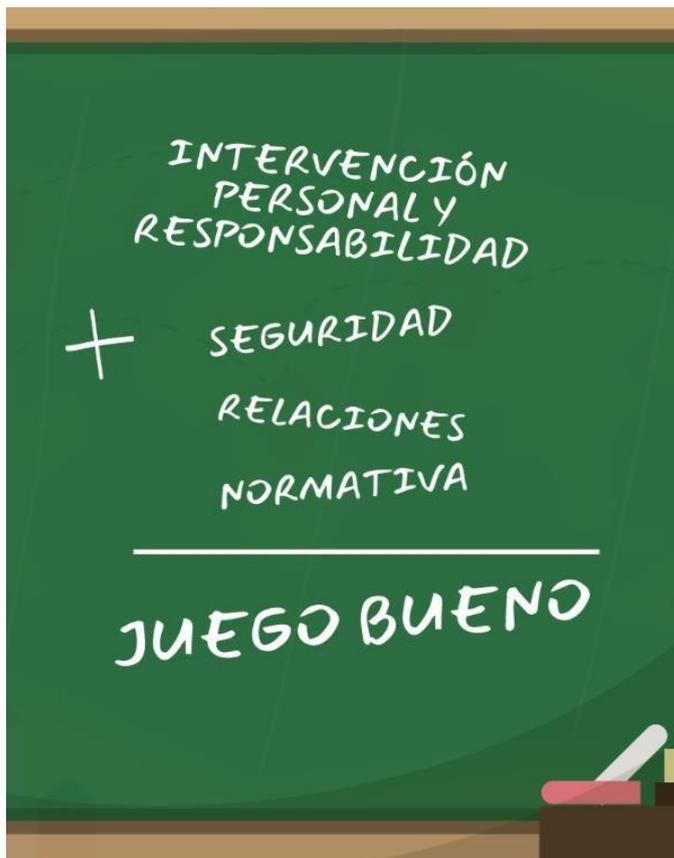
- aceptación de la derrota y el éxito
- la conciencia sobre la transformación emocional que produce el juego
- la actitud tolerante
- la actitud positiva ante los sucesos del juego
- la mediación ante los conflictos
- la actitud empática
- la búsqueda de mejora personal

Pactamos las normas escuchando y respetando. Son para hacer mejor el juego a todos. Conozco mas la estructura del juego

NORMATIVA

NORMATIVA

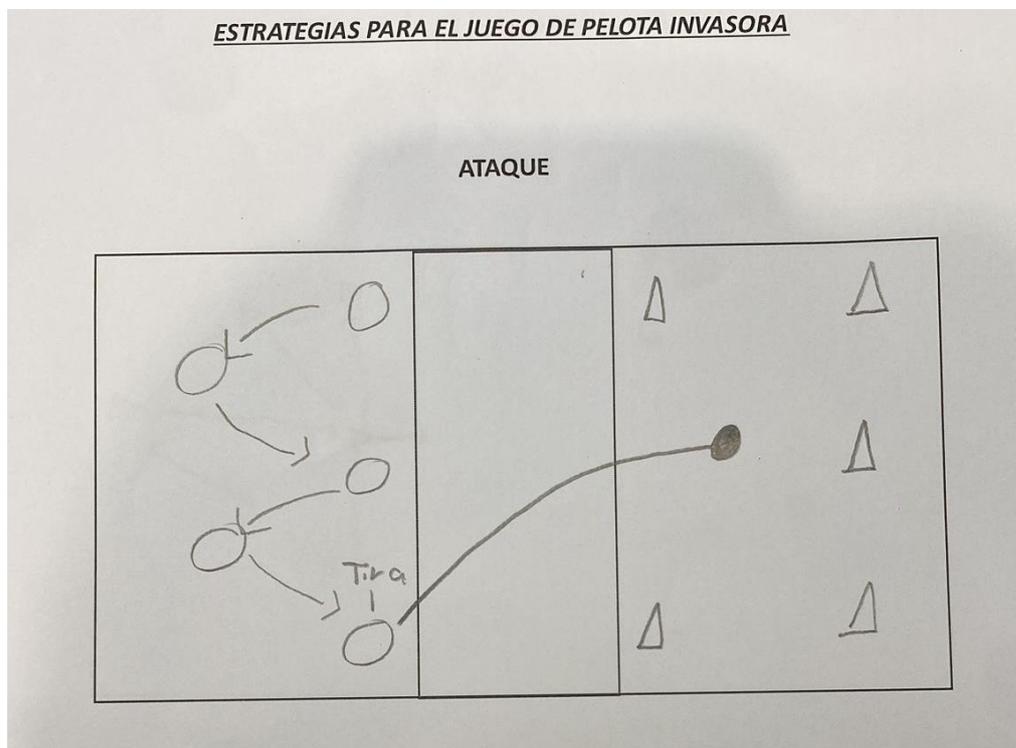
- el pacto de un marco básico de normas de funcionamiento (escucha, respeto, ayuda...)
- el respeto de las normas y el desarrollo de la acción siguiendo la lógica del juego
- la comprensión de la norma como un pacto colectivo
- la modificación de las normas para que se adapten mejor a las características del grupo, logrando un juego interesante para todos, con un reto equilibrado
- la comprensión de la influencia de los cambios de las normas en el desarrollo del juego
- y el conocimiento de los elementos de la estructura de los juegos que permiten su transformación o creación.





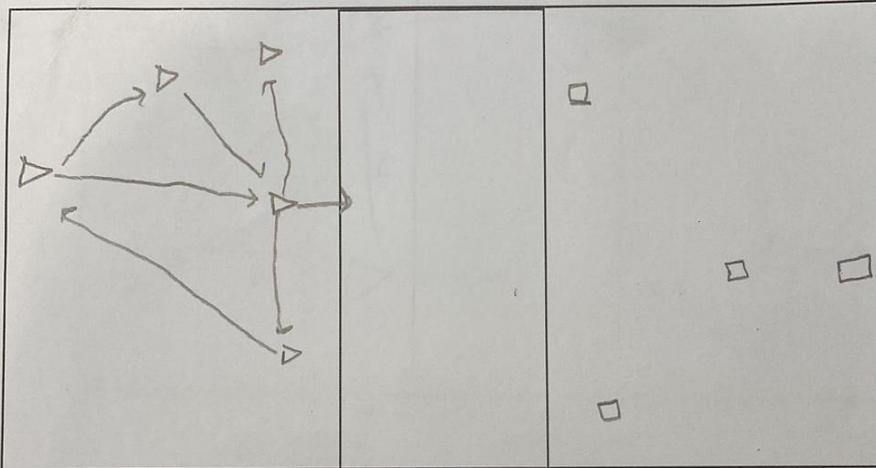
ANEXO 3

En este anexo se presentan algunas de las estrategias que el alumnado realizó en cuanto a los ataques:



ESTRATEGIAS PARA EL JUEGO DE PELOTA INVASORA

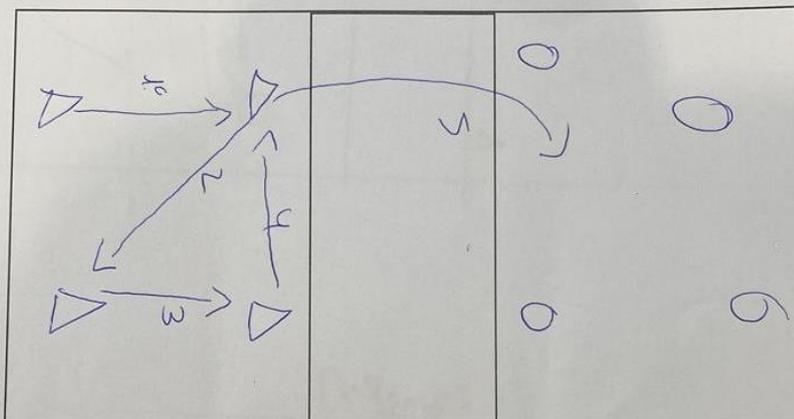
ATAQUE



△ Atacantes
○ Defensores

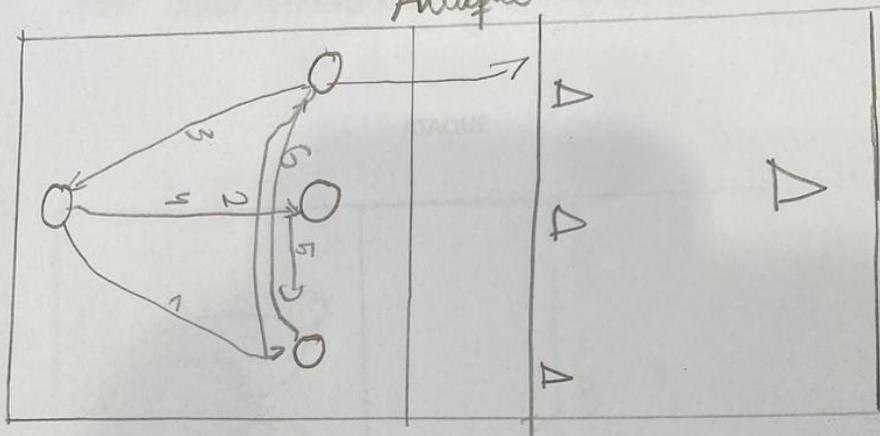
ESTRATEGIAS PARA EL JUEGO DE PELOTA INVASORA

ATAQUE



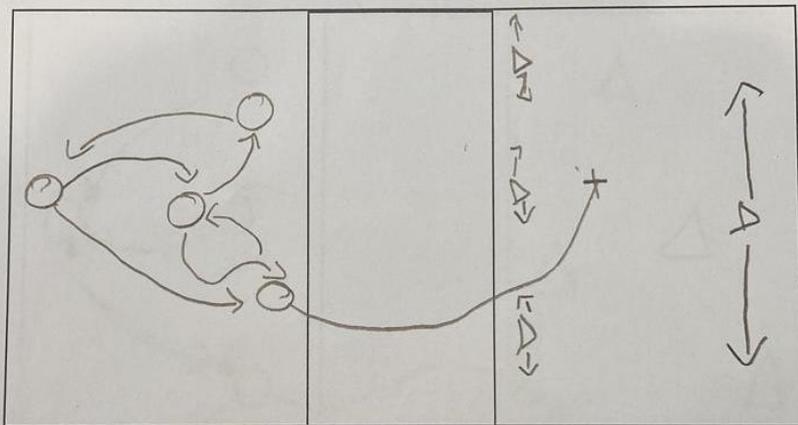
Estrategias para el juego de pelota invasora

Ataque



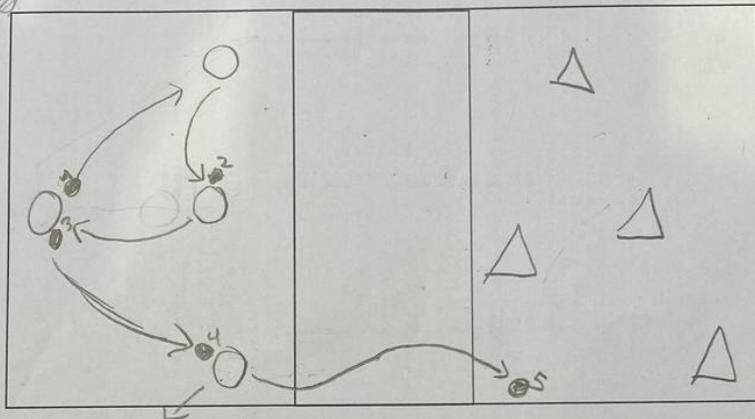
ESTRATEGIAS PARA EL JUEGO DE PELOTA INVASORA

ATAQUE



ESTRATEGIAS PARA EL JUEGO DE PELOTA INVASORA

ATAQUE



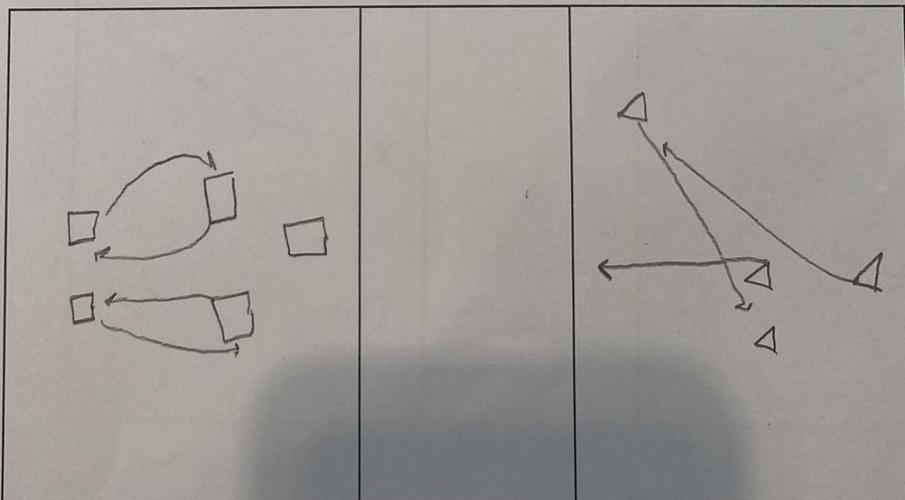
Mira para otro
lado y la tira
a la esquina

DEFENSA

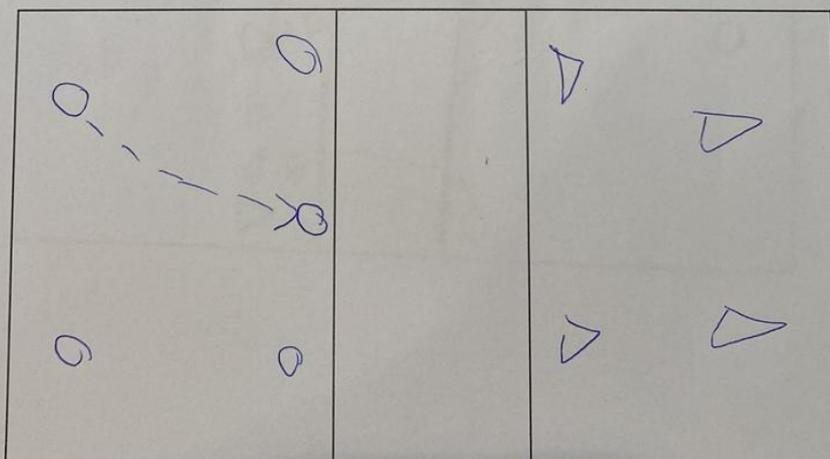
ANEXO 4

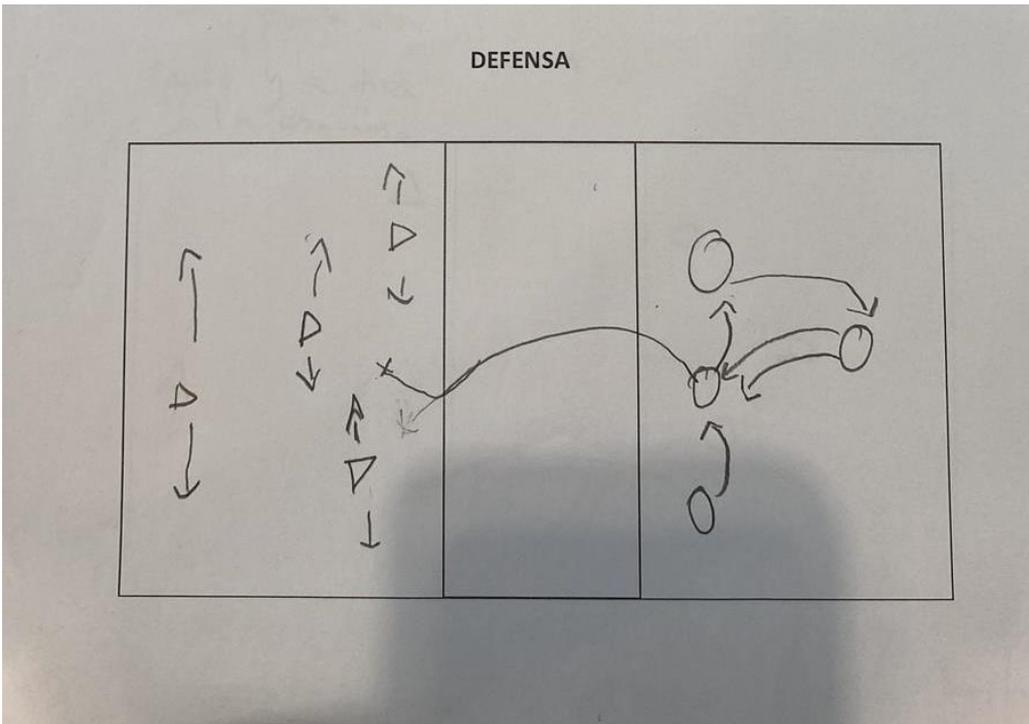
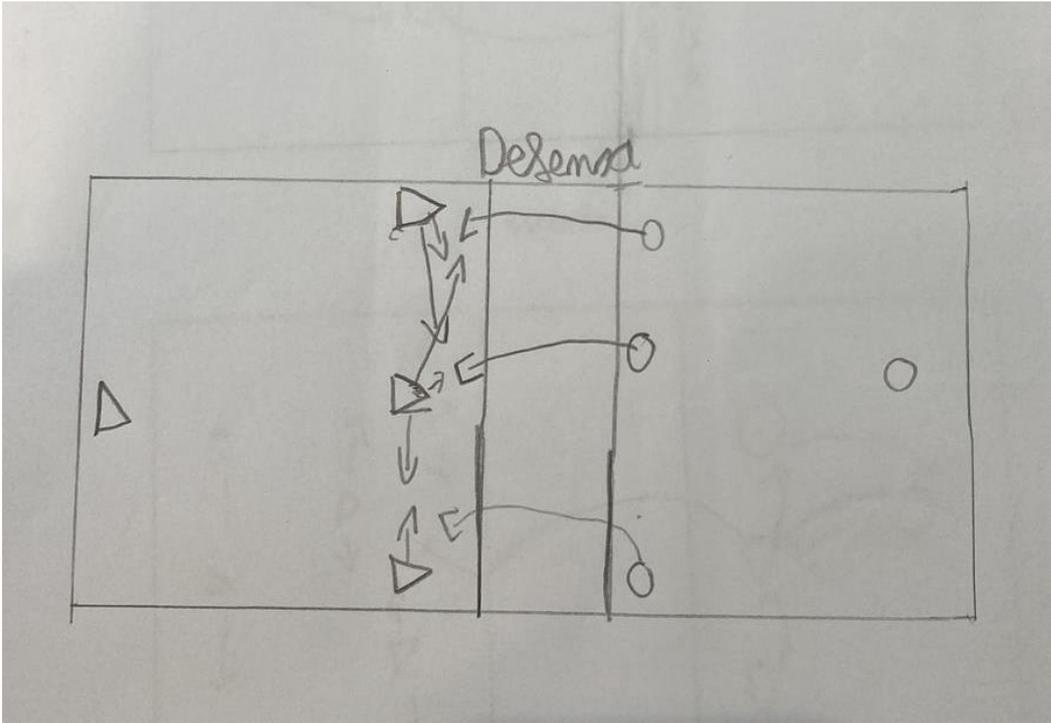
En este anexo se presentan las estrategias que el alumnado realizó en cuanto a las defensas:

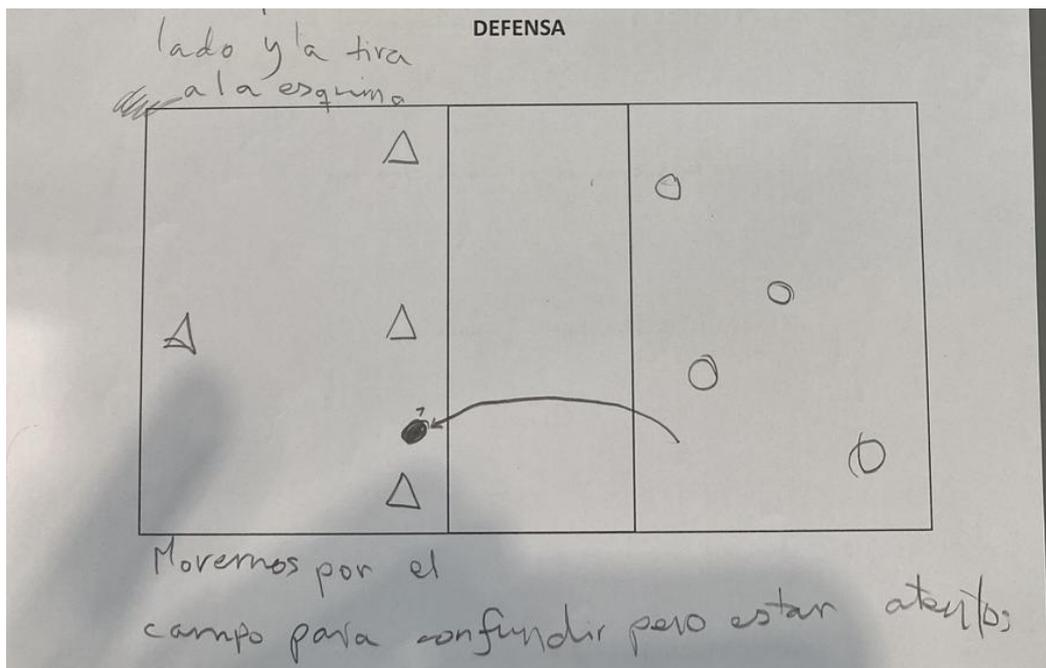
DEFENSA



DEFENSA







ANEXO 5

En este anexo se encuentran recogidas todas las normas que acabamos poniendo a lo largo de las sesiones con la clase de 5º de Educación Primaria:

- La franja del medio es como una zona de fuego, no podemos pisarla ni entrar en ella tanto para atacar como para defender.
- Hay que sacar desde atrás y mínimo hay que realizar dos pases adicionales antes de anotar punto. (Esta fue reformada por el alumnado: hay que sacar desde atrás y tienen que tocarla todos los componentes del grupo para poder hacer punto).
- No se puede lanzar con el pie, solo se puede lanzar con la mano.
- Puedo impedir el punto del equipo contrario con cualquier parte de mi cuerpo.
- No podemos anotar punto pisando fuera de nuestro campo.
- Si la pelota rebota en la pared y luego cae en el campo no es válido el punto.
- La pelota debe tocar directamente en el suelo para ser considerado punto.
- Si me tiro al suelo para evitar que la pelota caiga o para intentar evitar un punto, se considerará punto y el balón pasará a ser del equipo contrario.

- No siempre puede sacar el mismo y tenemos que cambiar de sitio en el campo para que no siempre haga punto la misma persona.

A continuación, mostraremos las reglas técnicas que añadimos en las sesiones 6 y 7 para realizar el análisis de la participación.

- El balón no se puede caer al suelo, si este lo hace, pasa directamente a ser del otro equipo.
- El saque tiene que ser el mismo que se emplea en el deporte: Voleibol.
- Los dos primeros pases deben ser los que se ejecutan en el voleibol, al tercer pase podemos coger la pelota.
- Pondremos una red de 1,50 metros de altura en medio del campo. Siendo así válido el punto siempre y cuando la pelota pase por encima de la red.
- El saque no le realizo a mis compañeros, si no al equipo contrario.
- Solo es válido el punto si se realiza de remate.

ANEXO 6:

En este anexo se presentan las fichas de reflexión del último día realizadas por el alumnado:

NOMBRE: África

¿Crees que incluir elementos técnicos disminuye la participación de los jugadores?

¿Por qué?

Si, porque eso haría que los participantes más malos o que no quieren tirar, tiran todavía menos porque los que son más buenos o los que más tiran ven que no van a meter punto y les dicen que no tiren. También es porque los que más tiran y meten punto les dicen a los que menos tiran que se la pasan a ellos para que tire el y no los demás.

NOMBRE: Guillermo

¿Crees que incluir elementos técnicos disminuye la participación de los jugadores?

¿Por qué?

Si, porque hay menos participación a la hora de jugar con los elementos técnicos. Como por ejemplo: una verdad y hay que tirar por encima siempre van a tirar los mismos (los altos), porque saltan más.

NOMBRE: Santiago

¿Crees que incluir elementos técnicos disminuye la participación de los jugadores?

¿Por qué?

Si, Porque es mucho más complicado la coordinación y más complicado es hacer pases, como voleibol. eso aumenta mucho más la dificultad y la cuerda era más complicado

¿Crees que es mejor, para aprender a jugar a un juego, comenzar con las estrategias y las normas y no meter elementos técnicos? ¿Por qué?

si. Creo que es mejor empezar con las estrategias normas. porque primero te tienes que situar un poco como se juega y entonces primero se ponen unas normas que no se pueden quitar y luego las principales y entonces empiezas a jugar la partida y entonces vas aprendiendo como se juega en varios días cuando ya sabemos jugar bien se empiezan a meter normas como por ejemplo: primero los que dan 2 pases de voleibol y ya puedes empezar a pasar con las 2 manos se pone una red en medio del campo y solo se puede tirar por arriba. Así ya sabrás jugar mejor y poco a poco.

NOMBRE: Lucas

¿Crees que incluir elementos técnicos disminuye la participación de los jugadores?

¿Por qué?

Si. Por que hace que el juego sea más difícil y se marquen menos puntos. Por ejemplo si el campo se hace más pequeño es más difícil anotar.

Y si se introduce en las Normas que hay que dar un número de pases de una forma determinada al principio se pierden muchos balones.

NOMBRE: IZAN

¿Crees que incluir elementos técnicos disminuye la participación de los jugadores?

¿Por qué?

Si. Por que es más difícil y los jugadores ya no tocan tanto el balón es más difícil los pases de ~~balón~~ ^{de} balonvolea es más difícil tirando saltando y es más difícil con una cuerda alta por que así solo suelen tirar los altos por que como ya te acostumbraron a tirar sin la red pues tiran por debajo y no les vale y tiran por arriba los normales es que todo es por eso.

¿Crees que incluir elementos técnicos disminuye la participación de los jugadores?

¿Por qué?

Sí, porque es más difícil jugar y
más podemos bloquear, también
no queremos tirar por si fallamos
para que no se lo tome a mal
mi equipo, no queremos fallar
porque solo nos centramos en ganar y
porque como es más difícil nos
cuesta más pensar como podemos
tirar al otro campo y meter puntos.

NOMBRE: Adrián

¿Crees que incluir elementos técnicos disminuye la participación de los jugadores?

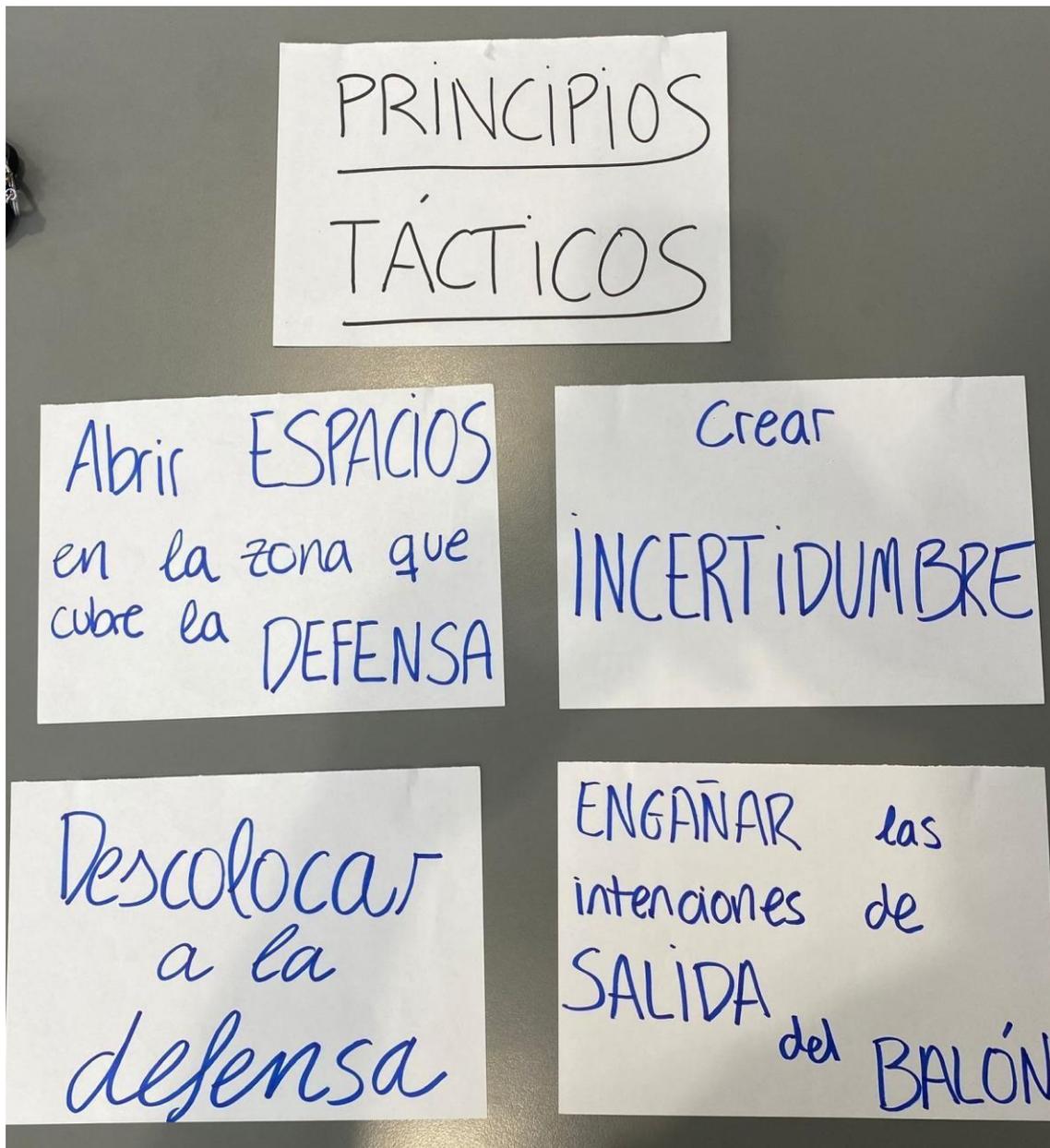
¿Por qué?

Sí creo que disminuye la participación de
los jugadores porque el juego era mucho más
difícil. En ataque, no consiguen menos puntos,
pero, en cambio, defender era más fácil,
excepto el jugador de fondo, que, con la red, los
balones van por arriba y no suelen llegar
cerca, por lo que se ocupa de dejarlos. Además,
la mayoría de los jugadores antes tiraban por
la red, ~~no~~ los jugadores altos tiran mejor, en
cambio, los de menor estatura suelen tirar por
debajo, o muy altos, por lo que es más fácil
cogerlos.

ANEXO 7:

En este anexo se encuentran recogidas las tarjetas (que hemos utilizado como material) para proporcionar al alumnado los principios tácticos (PT) y criterios de realización (CR) durante las sesiones:

Principios tácticos:



Criterios de realización:

