



**Facultad de Educación de Palencia**

**Universidad de Valladolid**

## **Comparativa de juego entre un modelo estratégico y un modelo técnico en iniciación deportiva**

**TRABAJO FIN DE GRADO**

**Grado en Educación Primaria/ Mención en Educación Física**

**Autor: Daniel Alonso Abad**

**Tutor: Nicolás Bores Calle**

**Palencia 2024**



## **Resumen**

Este trabajo presenta una comparativa sobre los momentos de juego de alumnos que se han iniciado en un deporte trabajando previamente una faceta estratégica y los alumnos que se han iniciado teniendo en cuenta, únicamente, el aspecto técnico.

A lo largo del trabajo podemos encontrar el diseño de dos estructuras de lección, una destinada al aspecto estratégico y otra al técnico, con su respectiva narración de lo sucedido en cada una de las sesiones y un análisis global de cada una de ellas.

En las lecciones se pondrá en práctica una metodología diferente, de esta forma también se podrá observar cómo influye el uso de un método u otro en la enseñanza de un deporte.

## **Abstract**

This work presents a comparative study of the playing moments of students who have started playing a sport by previously working on a strategic facet and students who have started playing only taking into account the technical aspect.

Throughout the work we can find the design of two lesson structures, one aimed at the strategic aspect and the other at the technical aspect, with their respective narration of what happened in each of the sessions and a global analysis of each of them.

In the lessons a different methodology will be put into practice, in this way it will also be possible to observe how the use of one method or another influences the teaching of a sport.

## **Palabras clave**

Estrategia deportiva, técnica deportiva, Educación Física, *Ultimate Frisbee*, deportes alternativos.

## **Key words**

sport strategy, sport technique, Physical Education, *Ultimate Frisbee*, alternative sports

# Índice

<b>1. Introducción</b>	<b>5</b>
<b>2. Justificación</b>	<b>6</b>
<b>3. Objetivos</b>	<b>6</b>
<b>4. Fundamentación teórica</b>	<b>7</b>
4.1 La iniciación deportiva.....	7
4.2 El juego predeportivo.....	8
4.2.2 Los juegos modificados.....	8
4.3 Modelos de iniciación deportiva.....	8
4.4 Deportes de invasión.....	9
4.5 Deportes alternativos.....	10
4.6 Ultimate Frisbee.....	11
<b>5. Metodología</b>	<b>16</b>
<b>6. Presentación de la propuesta</b>	<b>17</b>
<b>6.1 Primera parte. Iniciación estratégica.....</b>	<b>20</b>
6.1.1 Propuesta de intervención I.....	20
6.1.2 Exposición y análisis de los resultados I.....	26
<b>6.2 Segunda parte. Aprendizaje de las habilidades.....</b>	<b>31</b>
6.2.1 Propuesta de intervención II.....	31
6.2.2 Exposición y análisis de los resultados II.....	38
<b>7. Comparativa de juegos</b>	<b>46</b>
<b>8. Conclusión</b>	<b>48</b>
<b>9. Referencias bibliográficas</b>	<b>49</b>
<b>10. Anexos</b>	<b>51</b>

# 1. Introducción

En el presente Trabajo Fin de Grado se presenta una propuesta didáctica basada en una serie de intervenciones educativas llevadas a cabo con los cursos de 5º y 6º de Primaria del colegio Nuestra Señora de la Providencia.

Con estas intervenciones se busca realizar una comparativa entre el juego que desarrollan alumnos que han aprendido a jugar al *Ultimate Frisbee* desde un enfoque estratégico y el que realizan alumnos que han aprendido a jugar a partir de un enfoque técnico.

En este documento se pretende reflejar, tanto la fundamentación teórica relacionada con la estrategia y técnica deportiva, así como las intervenciones llevadas a cabo, con su posterior análisis. Para el diseño de estas intervenciones se ha tenido en cuenta los conocimientos adquiridos en los diferentes cursos del Grado en Educación Primaria, especialmente a aquellos adquiridos en la mención de Educación Física.

La propuesta didáctica consta de dos partes, la primera de ellas es una breve situación de aprendizaje, llevada a cabo con los alumnos de 5º de Primaria, destinada a la iniciación al deporte del *Ultimate Frisbee* utilizando un método estratégico a partir de juegos modificados. En esta situación destacará el uso de una metodología cooperativa basada en el aprendizaje por descubrimiento ya que se pedirá a los alumnos que reflexionen para solucionar los diferentes problemas que se irán encontrando.

Partiremos desde el *Rugby Tag* e iremos modificando los distintos elementos de este deporte hasta alcanzar el *Ultimate Frisbee*.

Cabe mencionar que el objetivo de esta propuesta es que los alumnos adquieran nociones estrategias, tanto ofensivas como defensivas, de este deporte, no nos centraremos en la técnica, por lo que hasta la última sesión los alumnos no tendrán ningún tipo de contacto con el disco volador.

La segunda parte de la propuesta se compone de una situación de aprendizaje destinada a ambos grupos en la que se busca que los alumnos adquieran las diferentes habilidades técnicas que permitan el desarrollo de este deporte.

La situación de aprendizaje será la misma para ambos grupos, de esta forma, al finalizarla con situaciones jugadas, se podrá realizar un análisis acerca de la forma de juego de los dos cursos.

En este caso, la metodología aplicada es más tradicional, ya que los alumnos aprenderán a raíz de repetir las demostraciones del maestro.

## **2. Justificación**

Tras mi paso por las diferentes asignaturas que conforman la mención de Educación Física del grado de Educación Primaria me llamó especialmente la atención la forma de iniciar a los alumnos a un deporte partiendo desde una base estratégica.

Cuando yo era alumno, las enseñanzas orientadas a los deportes siempre partían de enseñar las distintas técnicas que configuran ese deporte y no se centraban en aspectos como los roles o las formaciones en los momentos de juegos propios de la parte estratégica.

Por este motivo, he decidido comprobar qué es lo que sucede a la hora de jugar un mismo deporte con alumnos que han tenido una base dedicada a los aspectos estratégicos del juego, previa a la enseñanza de las diferentes habilidades que se utilizan en el deporte elegido, y con alumnos que directamente parten desde la enseñanza de estas habilidades sin tener en cuenta la parte estratégica.

El deporte elegido para llevar a cabo estas Situaciones de Aprendizaje es el *Ultimate Frisbee* debido a que es un deporte de equipo compuesto por diferentes habilidades que los alumnos deben ir adquiriendo para lograr realizar un juego efectivo.

Además, al igual que todos los deportes de equipo, el *Ultimate Frisbee* requiere de la organización de todos los integrantes del equipo para comprender, organizar y llevar a cabo diferentes estrategias que permitan jugar de manera más efectiva.

## **3. Objetivos**

El objetivo principal del presente trabajo es comprobar si existe diferencia en la forma de jugar que realizan un grupo de alumnos que ha aprendido a jugar a través de un método basado en la estrategia y la forma de jugar de otro grupo de alumnos que ha aprendido a través de métodos orientados a la enseñanza de la técnica.

Además, durante la realización del presente trabajo también se perseguirán otros objetivos como:

- Conocer y desarrollar mi propia identidad docente dentro del área de la Educación Física.
- Planificar, diseñar y desarrollar una situación de aprendizaje para un contexto educativo concreto basado en la estrategia.
- Ser capaz de planificar, diseñar y desarrollar una situación de aprendizaje utilizando diferentes metodologías.
- Observar, analizar y reflexionar sobre la puesta en práctica de la intervención educativa realizada para extraer conclusiones que completen mis conocimientos, habilidades y competencias como futuro docente.

## **4. Fundamentación teórica**

### **4.1 La iniciación deportiva**

El término de iniciación deportiva parece simple, sin embargo, cuando lo analizamos de una manera más profunda podemos encontrar una gran cantidad de opiniones diversas.

Según Uribe Pareja (1991) “La iniciación deportiva es el desarrollo de procesos para niños en edad escolar basados en la teoría y metodología de la educación física y el deporte.”

Para Blánquez (1998) la iniciación deportiva es un periodo en el que el niño empieza a aprender de manera específica uno o varios deportes.

Para Hernández Moreno (1995), la iniciación deportiva “es el proceso de enseñanza-aprendizaje, seguido por el individuo para la adquisición del conocimiento y la capacidad de ejecución práctica de un deporte, desde que toma contacto con él hasta que es capaz de practicarlo con adecuación a su técnica, su táctica y su reglamento.”

En el contexto educativo, la iniciación deportiva supone un proceso de socialización para el individuo siempre y cuando, como indica Blánquez (1995) ese proceso se oriente más a la adquisición de unos aprendizajes genéricos que al logro de una práctica eficaz.

## **4.2 El juego predeportivo**

Por juegos predeportivos entendemos la práctica de una actividad física intermedia entre el juego y el deporte. Estos juegos son una versión simplificada de los deportes, los cuales permiten al alumno adquirir una serie de destrezas, aprender la normativa de los deportes y desarrollar un espíritu deportivo.

### **4.2.2 Los juegos modificados**

Los juegos modificados son aquellos en los que se sustituyen las reglas y las formas de juego para enseñar nuevas habilidades. Para Coakley (1990), en este tipo de juegos sí existe la competición, sin embargo, tiene un enfoque más cooperativo centrado en la maximización de los logros para todos los alumnos a través de las acciones coordinadas.

Según Thorpe, Bunker y Almond (1986) podríamos decir que el juego modificado es: *La ejemplificación de la esencia de uno o de todo un grupo de juegos deportivos estándar; y abstracción global simplificada de la naturaleza problemática y contextual de un juego deportivo que exagera a los principios tácticos y o reduce las exigencias o demandas técnicas de los grandes Juegos Deportivos.*

Por último, estos juegos modificados ofrecen el contexto adecuado para:

1. Reducir la competitividad que hay entre los alumnos.
2. Aumentar la participación de todos los alumnos ya que se reducen las exigencias técnicas del juego.
3. Que los alumnos participen en el proceso de enseñanza ya que se les da la capacidad de poner, cambiar o quitar reglas a medida que transcurre el juego.

## **4.3 Modelos de iniciación deportiva**

Durante toda la historia de la educación han surgido multitud de metodologías y estilos de enseñanza diferentes. Para la enseñanza de un deporte esto ha sido igual, podemos encontrar gran variedad de modelos que guían el proceso de enseñanza- aprendizaje, algunos más abiertos, otros más cerrados. En la iniciación deportiva tenemos tres modelos que destacan por encima del resto.

El modelo tradicional. Descompone la actividad deportiva en técnicas o destrezas que los alumnos irán adquiriendo de manera progresiva en cuanto a la dificultad. Esta

propuesta jerárquica está basada en una enseñanza que podríamos definir como dominante, donde se parte de la enseñanza de las acciones motrices básicas del deporte, para pasar posteriormente a la técnica y de aquí a la táctica hasta llegar a la ejecución total de la práctica real.

El modelo alternativo. Percibe la práctica deportiva como un sistema de relaciones entre los elementos técnicos y gestuales. Presta atención al progreso y al esfuerzo, no a la ejecución.

Este modelo defiende que el punto de partida de la enseñanza siempre es la actividad practicada por el niño y deshecha la práctica de ejercicios técnicos sin que el alumno haya tenido una previa toma de contacto con el deporte a trabajar.

El modelo comprensivo. Thorpe y Bunker (1990) pretenden que el alumno comience por comprender las distintas acciones que va a emplear en la práctica deportiva, de forma que el alumno entienda qué tiene que hacer para aprender cómo hacerlo.

El punto de partida es que el alumno no sea un simple ejecutor, sino que tome conciencia de lo que tiene que hacer, implicando a la toma de decisión antes de empezar con un trabajo técnico.

#### **4.4 Deportes de invasión**

Parlebás (1981) presenta una clasificación de los deportes. Para ello utiliza tres criterios: Interacción con los compañeros, interacción con adversarios y la incertidumbre proveniente del ambiente.

Partiendo de esta clasificación, Hernández Moreno (2002) propone una nueva clasificación a la que incorpora dos nuevos elementos: el uso del espacio y la forma de participación.

En la clasificación de Hernández podemos distinguir los siguientes tipos de deportes:

- Deportes psicomotrices o individuales
- Deportes de oposición
- Deportes de cooperación
- Deportes de cooperación y oposición

La aplicación de los dos elementos mencionados anteriormente proporcionó mayor rigor de estudio favoreciendo la creación de tres subapartados en la categoría de deportes de cooperación/oposición:

- Deportes cuya acción se desarrolla en un espacio separado con la participación sobre el móvil de forma alternativa
- Deportes en espacio común y con participación alternativa
- Deportes en espacio común y acción simultánea sobre el móvil

Los deportes de invasión coinciden con la tercera subcategoría de la clasificación realizada por Hernández de los deportes de cooperación/oposición.

En este tipo de deportes cada equipo trata de alcanzar la meta rival con un móvil. El equipo atacante debe ir ocupando el espacio del rival a la vez que conserva el móvil para atacar la meta. Por el contrario, en caso de no tener la posesión del móvil, es necesario saber defender el espacio.

#### **4.5 Deportes alternativos**

Barbero (2000) entiende como deporte alternativo todos aquellos que se diferencian de los tradicionales, ya sea por el uso de un material poco común o por el uso de materiales más habituales pero que su aplicación es muy diferente en comparación con la que fue diseñado originalmente.

Por su parte, Hernández (2007) define el deporte alternativo como “aquel conjunto de actividades que, en contraposición con los modelos convencionales comúnmente aceptados, pretenden lograr un mayor carácter participativo y/o un explícito desarrollo de valores sociales, a través de modificaciones reglamentarias y/o la utilización de material novedoso, destacando la importancia de la implicación de los alumnos en este tipo de actividades, permitiéndoles que descubran por sí mismos mediante una participación de análisis y toma de decisiones, respuestas motrices en un contexto lúdico”.

Aplicar este tipo de deportes en la escuela puede suponer grandes ventajas. En primer lugar, al ser deportes menos conocidos es raro ver alumnos que destaque física y técnicamente del resto, a esto hay que sumarle que son deportes menos competitivos por

lo que la participación del alumnado es más equilibrada y no depende tanto de las capacidades físicas.

En segundo lugar, desarrollan diversas habilidades motoras al trabajar más variedad de deportes. Además, permite a los alumnos conocer diferentes disciplinas y descubrir nuevas pasiones.

Por último, promueven el pensamiento crítico y estimulan la creatividad, puesto que estos deportes requieren que los alumnos piensen de manera creativa para poder superar los obstáculos y alcanzar los objetivos.

#### **4.6 Ultimate Frisbee**

El *Ultimate Frisbee* es una modalidad de deporte alternativo que se juega con un disco volador. Este es un deporte auto arbitrado en el que no existe el contacto.

Según la clasificación que plantea Hernández (2002), el Ultimate es un deporte de cooperación- oposición que se desarrolla en un espacio común con la participación de dos equipos. Los equipos, de siete jugadores, se enfrentan en un campo de unas dimensiones similares a las de un campo de fútbol. Podemos encontrar dos zonas de gol y una zona central en la que se desarrolla el juego.

Podemos encontrar dos tipos de jugadores, por un lado, el lanzador, es el jugador que tiene el disco, no puede avanzar por lo que para moverse es necesario pasar el disco en cualquier dirección a los compañeros. Por otro lado, el receptor, es cualquier jugador del equipo atacante que no tiene el disco.

Para conseguir un punto, es necesario que uno de los jugadores atacantes reciba el disco en la zona de gol del equipo rival.

La posesión del móvil cambia cuando el *frisbee* cae al suelo tras no atrapar un pase o cuando es interceptado en el momento de vuelo. El lanzador dispone de diez segundos para lanzar el disco, si pasa el tiempo la posesión cambia para el equipo rival.

Este deporte se construye en torno al espíritu deportivo, el cual otorga a cada jugador a responsabilidad de aplicar un juego limpio. Los jugadores son los encargados de administrar y cumplir las reglas.

## **Estrategia deportiva en *Ultimate***

La estrategia deportiva es un conjunto de acciones planificadas que se llevan a cabo dentro de un equipo deportivo con el fin de alcanzar un objetivo colectivo.

Dentro del *Ultimate Frisbee* podemos encontrar diferentes tipos de roles. Por un lado, están los *handlers* o lanzadores que son jugadores con gran manejo del disco encargados de realizar los pases hacia delante.

Por otro lado, están los *stack* o pistones, son jugadores con menos control del disco, pero más físicos. Se encargan de dar una posibilidad de pase a los lanzadores.

Además, según el momento de juego podemos encontrar estrategias ofensivas o defensivas.

Cuando un equipo tiene la posesión del *frisbee* y se dispone a atacar podemos diferenciar dos disposiciones. En la disposición *stack* los jugadores del equipo atacante se colocarán formando una fila vertical, el primer jugador es el que inicia el juego buscando que el equipo avance en un solo bloque.

En cambio, si los jugadores se colocan formando una fila horizontal, se denomina disposición pistón. El jugador central es el encargado de iniciar el juego y los jugadores situados a los extremos, denominados “alas” son los encargados de avanzar para generar espacios y recibir pases.

Por el contrario, cuando un equipo no tiene la posesión del disco encontramos diferentes formas de defender.

En primer lugar, está la defensa individual, en la que el cada defensor se encarga de cubrir a un atacante. El defensor del disco se denomina “marca” y deberá cubrir al atacante para intentar guiar el juego hacia el lugar más favorable para el equipo defensor.

En segundo lugar, está la defensa en zona, en este tipo de posicionamiento las defensas únicamente se despliegan a lo largo de la línea que limita a zona de anotación y únicamente se centran en cubrir los huecos que hay entre los jugadores y evitar que los atacantes realicen un pase entre líneas.

Por último, podemos encontrar una defensa mixta que mezcla los dos estilos anteriores. En esta disposición uno o dos defensas se encargan de la marca individual, mientras el resto del equipo busca ocupar la zona de anotación.

### **Técnica deportiva en *Ultimate***

Al igual que la estrategia, la técnica es un concepto muy común en otros contextos. En el mundo deportivo, según Mechling (1983) podemos definir la técnica como "aquellos movimientos o partes de movimiento que permiten realizar acciones de ataque y defensa en base a una determinada intención de juego, y con una calidad de ejecución más o menos buena".

Al igual que con la estrategia, podemos encontrar tres rasgos principales que caracterizan este concepto. Por un lado, encontramos la ejecución que es la acción específica mediante la cual un jugador desarrolla una habilidad.

Por otro lado, tenemos la interacción con el entorno, el jugador interactúa con las características del espacio en el que se desarrolla la acción (dimensiones, distancias, colores...). Además, a estas interacciones hay que sumar las características físicas de los oponentes.

Por último, la eficacia. La característica principal de la técnica es desplazarse por el espacio, lanzar y recibir un móvil, superar obstáculos... Por eficacia podemos entender que es la capacidad para realizar con precisión una acción motriz.

### **Tipos de técnica**

En primer lugar, cabe destacar que podemos encontrar dos clasificaciones para las técnicas: Por un lado, técnicas generales, las cuales se pueden aplicar a varios deportes. Por otro lado, técnicas específicas, las cuales se centran en un deporte en concreto, para un rol de jugador determinado.

En cuanto a estas últimas, en el *Ultimate Frisbee* podemos encontrar técnicas específicas orientadas al lanzamiento y a la recepción del disco.

### **Lanzamiento del disco**

A la hora de realizar un lanzamiento del disco podemos encontrar tres formas diferentes de realizarlo. Debemos buscar que tipo de lanzamiento se ajusta más a nuestro objetivo,

según la distancia que queramos recorrer, la potencia que queramos dar al móvil o la altura que busquemos con el lanzamiento podemos usar un tipo u otro.

### Backhand

Es el movimiento más básico, por lo general, el primer lanzamiento que se aprende debido a su similitud con el movimiento que realizamos al lanzar un objeto. Este tipo de lanzamiento se utiliza para la realización de pases, tanto cortos como largos. Para su realización debemos colocar el pulgar en la parte superior del frisbee apuntando hacia el centro y el resto de los dedos irán agarrados hacia la parte interior del frisbee. A medida que el jugador vaya avanzando en la técnica deberá usar todo el cuerpo para acompañar el tiro y de esta forma darle más potencia al disco.

### Forehand

Este tipo de lanzamiento es muy útil para alcanzar distancias largas de una forma precisa, además, nos permite realizar pases cortos y rápidos, así como para lanzamientos curvos alrededor de los rivales. Para realizar este lanzamiento debemos colocar el pulgar en la parte superior del frisbee apuntando hacia el centro, el dedo índice y corazón irán en el interior del disco sobre el borde. El disco debe salir plano a la altura de la cadera. Lo esencial de este tiro es dar el efecto correcto con la muñeca.

### Hammer

Es un lanzamiento que se usa exclusivamente para superar rivales que se interponen entre el disco y el receptor. El *frisbee* vuela de forma invertida trazando una parábola en su trayectoria. El agarre es el mismo que en el *forehand*, sin embargo, en esta ocasión el disco en vez de salir plano y paralelo al suelo, sale invertido y por encima de la cabeza.

## **La recepción**

La recepción del disco la podemos realizar de varias maneras diferentes. Podemos encontrar recepciones a dos manos o a una mano.

### Recepciones a dos manos

- Recepción en palmada. Es uno de los agarres más seguros para este deporte. Se realiza atrapando el disco con ambas manos, colocando una con la palma de la

mano hacia arriba en la cara inferior del disco y la otra mano, con la palma hacia abajo, en la parte superior.

- Recepción en pinza. Se utiliza para recibir lanzamientos que tienen mucha potencia. Se realiza atrapando el disco con las manos en forma de pinza.

#### A una mano

- Recepción en pinza. Es el mismo agarre que con dos manos, solo que en esta recepción utilizamos una sola. Se utiliza para atrapar discos que vayan alejados de nuestro cuerpo. También se utiliza cuando vamos en carrera, cuando saltamos o cuando estamos en vuelo.

### **Relación entre estrategia y técnica**

En cualquier disciplina deportiva estos dos conceptos mantienen una estrecha relación. Una técnica sólida para ejecutar eficazmente la estrategia contribuye al éxito del equipo. Del mismo modo, una buena estrategia puede influir en las decisiones técnicas que se tomen durante el juego. Ambos conceptos trabajan conjuntamente para buscar el mejor rendimiento deportivo.

### **Reglas funcionales**

Participación de cada jugador (ataque-defensa).

Forma del desarrollo del juego.

- Al comenzar el juego, cada punto empieza con los equipos situados detrás de la línea de anotación. El equipo defensor lanza el disco al equipo atacante.
- Se consigue un punto cada vez que el equipo de ataque completa un pase dentro de la zona de anotación del equipo defensor. A continuación, se inicia un nuevo punto.
- Los jugadores no pueden correr con el disco en la mano.
- El disco puede avanzar en cualquier dirección para hacer un pase.
- Cuando un pase no se completa porque el disco sale del campo, cae al suelo, hay un bloqueo o una interceptación, el equipo contrario toma posesión del disco y pasa al ataque.

- Cuando se pierde la posesión del disco mediante falta, el juego se reanuda como si no se hubiera perdido la posesión del disco.

### **Reglas morales**

- Espíritu de juego
- Auto arbitraje. Los propios jugadores son los responsables de pitar sus propias faltas y resolver los conflictos que surjan.

## **5. 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 la iniciación deportiva, los juegos predeportivos y los deportes alternativos. Además, se ha indagado más profundamente en los aspectos estratégicos y técnicos del *Ultimate Frisbee*.

Una vez realizado esto, nos hemos centrado en la creación de las propuestas didácticas para su posterior puesta en marcha con dos clases de alumnos del colegio Nuestra Señora de la Providencia. En la primera parte, dedicada exclusivamente a los alumnos de 5º de Primaria, se trabajaron los diferentes aspectos estratégicos que intervienen en el *Ultimate Frisbee*. Gracias a la modificación del juego inicial, fuimos adaptando sus elementos para trabajar cada uno de estos aspectos.

Una vez terminadas las sesiones dedicadas a la parte estratégica empezamos con trabajar la parte de habilidades de este deporte con ambos grupos. La última sesión con cada uno de ellos se dedicó a la realización de partidos reducidos donde los alumnos pudieron plasmar los conocimientos y habilidades adquiridos hasta el momento.

Para finalizar, se sacan unas conclusiones referentes a los datos obtenidos donde podemos observar la evolución de los grupos y las diferencias a la hora de jugar entre ellos, que es el principal fin de este TFG.

## **6. Presentación de la propuesta**

Mi propuesta consta de dos partes. En la primera, se realizará una situación de aprendizaje específica para los alumnos de 5° de Primaria. En ella trabajaremos diferentes nociones estratégicas a través de la realización de juegos adaptados. La idea principal es partir del rugby tag e ir modificando tanto sus reglas como los diferentes elementos que conforman este deporte, como las dimensiones, la división del campo e incluso el móvil, hasta llegar al *Ultimate Frisbee*.

En esta propuesta se aplicará una metodología basada en el aprendizaje por descubrimiento. Los alumnos deberán reflexionar y explorar para buscar una solución a los problemas motrices que se irán produciendo a medida que transcurran las sesiones.

La segunda parte consistirá en una situación de aprendizaje igual para los cursos de 5° y 6°. En ella nos centraremos en los aspectos más técnicos de este deporte. Para finalizar la Unidad, se realizarán una serie de partidos con ambas clases. De esta forma, podremos comprobar si hay una diferencia de juego entre los alumnos que han aprendido a jugar desde la estrategia y más tarde han adquirido las habilidades técnicas y los alumnos que han aprendido a jugar directamente desde la técnica.

En esta segunda propuesta se utilizará una metodología más tradicional basada en la repetición. Los alumnos deberán atender las explicaciones del profesor y repetir continuadas veces la ejecución de las diferentes técnicas que se trabajarán.

A continuación, se muestran los siguientes apartados que son comunes a ambas partes de la propuesta.

### **Contexto**

El centro en el que se va a llevar a cabo esta propuesta es el colegio Nuestra Señora de la Providencia, es un centro de carácter concertado y su oferta educativa cubre desde la etapa de Infantil hasta el último curso de Educación Secundaria.

La clase de 5° de Primaria cuenta con 25 alumnos, de los cuales 13 son chicos y 12 chicas. Los alumnos tienen edades comprendidas entre los 10 y los 11 años y todos tienen capacidades motoras similares, por lo que, para las clases de Educación Física, no es necesaria ningún tipo de adaptación.

Es un grupo poco conflictivo, la mayor parte de problemas surgen en el recreo por la competitividad generada en los partidos de fútbol, pero no llegan a más y se solucionan rápidamente.

La clase de 6º de Primaria cuenta con 25 alumnos, de los cuales 10 son chicos y 15 chicas, los alumnos tienen edades comprendidas entre 11 y 12 años y capacidades motoras similares.

Es un grupo muy unido, apenas hay problemas entre ellos, la única problemática que surge es en los momentos de juego ya que, si consideran que un equipo está en desventaja, sus integrantes dejan de jugar.

El lugar en el que se desarrollará la situación de aprendizaje es la pista deportiva del centro, que cuenta con un amplio espacio para desarrollar las diferentes sesiones.

Un punto negativo de este espacio es que no está cerrada completamente por lo que en días de viento se hace muy difícil poder volar el *frisbee* adecuadamente.

### **Objetivo general de la propuesta**

El principal objetivo de esta propuesta es comprobar si existe diferencia entre el juego generado por alumnos que han aprendido a partir de un enfoque estratégico y el juego generado por alumnos que han aprendido desde un enfoque técnico.

Cabe destacar que este objetivo es general, cada una de las propuestas tiene una serie de objetivos específicos en función de los aspectos que trabajan.

### **Contenidos generales**

A continuación, se precisa cada bloque y se especifican los apartados y subapartados que se trabajan en la situación de aprendizaje de acuerdo con la normativa vigente:

B. Organización y gestión de la actividad física.

- *Usos y finalidades: catárticos, lúdico-recreativos, competitivos y agonísticos.*
- *Valoración del esfuerzo personal en la actividad física y confianza en sus propias posibilidades.*
- *Planificación y autorregulación de proyectos motores: seguimiento y valoración durante el proceso y del resultado.*

- *Prevención de accidentes y lesiones en las prácticas motrices: calentamiento general y vuelta a la calma, dosificación del esfuerzo y recuperación. Importancia de respetar las normas de seguridad. Compromiso de responsabilidad hacia la seguridad propia y de los demás.*

### C. Resolución de problemas en situaciones motrices.

- *Toma de decisiones: Selección de acciones en función del entorno en situaciones motrices individuales. Selección de acciones para el ajuste espacio temporal en la interacción con los compañeros en situaciones cooperativas. Selección de zonas de envío del móvil desde donde sea difícil devolverlo, en situaciones motrices de persecución y de interacción con un móvil. Selección de respuestas en función de una adecuada percepción selectiva: anticipación de las consecuencias sensoriales del movimiento. Desmarque y ubicación en un lugar desde el que se constituya un apoyo para los demás en situaciones motrices de colaboración-oposición de persecución y de interacción con un móvil. Desarrollo de la iniciativa y la autonomía en la toma de decisiones. Anticipación de estrategias y procedimientos para la resolución de problemas motrices con varias alternativas de respuestas, que impliquen al menos tres jugadores, con actitud cooperativa y mentalidad de trabajo en equipo.*
- *Capacidades perceptivo-motrices en contexto de práctica: integración del esquema corporal (Conciencia y control del cuerpo. Interiorización y organización funcional del propio cuerpo: anticipación eefectora.); Equilibrio estático y dinámico en situaciones de complejidad creciente; organización espacial (percepción de distancias y trayectoria, orientación en el espacio); temporal (simultaneidad y sucesión de acciones; organización temporal del movimiento: ajuste de una secuencia de acciones a un intervalo temporal determinado; anticipación de la organización temporal de un movimiento aplicada a los nuevos aprendizajes motrices) y espacio-temporal (ritmo, ajuste perceptivo en el envío y en la interceptación de trayectorias de móviles; direccionalidad del espacio; dominio de los cambios de orientación y de las posiciones relativas derivados de los desplazamientos propios y ajenos).*
- *Iniciación de las habilidades motrices específicas asociadas a la técnica en actividades físico-deportivas: Aspectos principales. Asimilación de nuevas habilidades o combinaciones de las mismas y adaptación de las habilidades*

*motrices adquiridas a contextos de práctica de complejidad creciente, lúdicos o deportivos, con eficiencia y creatividad. Resolución de problemas motrices que impliquen la selección y aplicación de respuestas basadas en la aplicación de las habilidades básicas, complejas o de sus combinaciones a contextos específicos lúdicos y deportivos, desde un planteamiento de análisis previo a la acción.*

- *Acciones motrices (individuales, de oposición, de cooperación y de cooperación-oposición): Individuales: Actividades atléticas (lanzamientos). De cooperación y cooperación/oposición: (juegos alternativos, juegos y deportes modificados y los juegos de invasión)*

## **Temporalización**

La idea principal es que la situación de aprendizaje destinada a la enseñanza de habilidades se desarrolle de manera simultánea con ambos grupos buscando que su inicio y final estén lo más cerca temporalmente teniendo en cuenta que 6º de Primaria cuenta con una clase más a la semana que 5º.

Por otro lado, la situación de aprendizaje dedicada a la estrategia para los alumnos de 5º de Primaria se desarrollará tres sesiones antes del inicio de la segunda situación.

De esta forma quedaría la distribución temporal de las sesiones:

5º	1ª sesión	2ª sesión	3ª sesión	1ª sesión	2ª sesión	3ª sesión	4ª sesión	5ª sesión
EPO	estrategia	estrategia	estrategia	habilidades	habilidades	habilidades	habilidades	habilidades
Fecha	19/4	26/4	29/4	3/5	6/5	13/5	17/5	20/5
6º	X	X	X	1ª sesión	2ª sesión	3ª sesión	4ª sesión	5ª sesión
EPO				habilidades	habilidades	habilidades	habilidades	habilidades
Fecha	X	X	X	3/5	7/5	14/5	15/5	17/5

## **6.1 Primera parte. Iniciación estratégica**

### **6.1.1 Propuesta de intervención I**

#### **Introducción**

Esta propuesta destinada a los alumnos de 5º de Primaria consta de tres sesiones dedicadas al trabajo de diferentes aspectos estratégicos orientados al deporte del *Ultimate Frisbee*.

Como he mencionado anteriormente, la idea principal es partir del rugby tag e ir modificando diferentes elementos para que los alumnos vayan aprendiendo distintas nociones estratégicas con cada modificación del juego principal realizada.

## **Objetivos de la primera parte**

- Aprender las reglas básicas del deporte
- Defender de una manera efectiva al rival
- Introducir los roles en el juego
- Aprender a colocarnos en el espacio de juego
- Aprender a defender un área

## **Metodología**

Durante la propuesta podemos apreciar el uso varias metodologías según el momento. En todo momento primará el aprendizaje cooperativo puesto que en todo momento se trabajará de manera grupal.

Es primordial que los alumnos sean los responsables de su proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo que el aprendizaje por descubrimiento será el medio para alcanzar los objetivos propuestos. Los alumnos deberán indagar, analizar y poner en común diferentes conocimientos para superar los obstáculos que irán apareciendo durante las sesiones y de esta forma aprender a jugar de una manera correcta y eficaz.

Todas las sesiones que conforman las situaciones de aprendizaje seguirán un esquema de sesión segmentado en tres apartados:

1. Momento de encuentro. El maestro se reúne en un primer momento con los alumnos para poner en común los diferentes aprendizajes que se llevarán a cabo durante la sesión.
2. Momento de construcción del aprendizaje. Los alumnos empezarán a trabajar las tareas propuestas por el docente. Durante este momento puede ser frecuente realizar algún momento de reunión para corregir aspectos o reorientar la dirección de la sesión.
3. Momento de despedida. El maestro se reúne con los alumnos y ponen en común ideas y saberes adquiridos durante la sesión.

## **Evolución del juego**

Durante las tres sesiones trabajaremos con 6 juegos distintos, por lo que en cada sesión se realizará un total de dos juegos.

En la primera sesión empezaremos con el Rugby tag modificado, llamándolo a partir de ahora *Rugby gol*. En este deporte está permitido avanzar con el móvil. Sin embargo, no está permitido el contacto entre jugadores, por lo que para frenar al rival es necesario quitarle el pañuelo que llevará colgado del bolsillo del pantalón. La forma de anotar un punto es diferente al juego tradicional, para conseguir un punto, en vez de entrar a una zona debemos meter gol en una portería.

En la segunda parte de la primera sesión trabajaremos con el *Rugby estático*, eliminaremos la posibilidad de avanzar cuando tienes la posesión del móvil. Además, sustituiremos la forma de robar el móvil, también eliminaremos los pañuelos, por lo que las únicas formas de hacerte con la posesión son interceptando el móvil en el aire o que este toque el suelo tras un pase no capturado del rival. Sigue sin existir el contacto entre jugadores y la forma de anotar un gol es igual que en el anterior juego. El móvil utilizado durante esta sesión será un balón de plástico.

En esta sesión, el énfasis está en aprender las normas básicas del Ultimate (no avanzar con el móvil, no tocar al rival y los cambios de posesión). Además, con la prohibición de avanzar con el móvil eliminaremos las individualidades provocando que los jugadores más activos se tengan que apoyar en sus compañeros para poder avanzar.

Otro objetivo que se busca conseguir en esta sesión es aprender a defender 1 vs 1, con la prohibición de avanzar, el equipo defensor estará obligado a defender cerca de sus rivales para evitar que estos muevan el balón con facilidad. Para ello, se les dará instrucciones de cómo deben colocarse ante el rival que posee el balón.

En la segunda sesión introduciremos un área de gol en el que ni atacantes ni defensas pueden entrar. El resto de las reglas siguen siendo las mismas que en la anterior sesión. Llamaremos a este juego *Balonmano parado*.

En la segunda parte de la segunda sesión eliminaremos las porterías y, por lo tanto, la forma de anotar gol. En este caso, la forma para conseguir un punto debe ser recibir el móvil dentro del área anteriormente establecido. Denominaremos a este juego *Pelota invasora*.

En esta sesión, con la introducción del área, buscamos trabajar la colocación de los jugadores en el campo, así como la asignación de roles defensivos y ofensivos.

En la última sesión se transformará el área de gol en la zona de gol habitual en *Ultimate Frisbee*, además sustituiremos el balón por el disco.

Con estos cambios, lo que buscamos es aprender a defender la zona de Ultimate, en la sesión anterior ya se había introducido una pequeña área, pero ahora, el espacio a defender es mayor, por lo que los jugadores deben intentar cubrir todo el sitio posible. Por el contrario, los atacantes deberán buscar la manera de mover a sus rivales para generar espacios en la defensa y poder marcar gol.

Además, con la introducción del *frisbee*, a la hora de atacar, los jugadores deberán dar pases cortos y precisos puesto que están jugando con un móvil al que no están acostumbrados.

## Guion de las sesiones

### Primera sesión

<b>Título de la sesión: Nos iniciamos en la estrategia</b>		<b>Curso: 5º</b>
<b>N.º de alumnos. 25</b>		<b>N.º de la sesión: 1</b>
<b>Objetivos de la sesión</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprender las reglas básicas del deporte</li> <li>• Defender de una manera efectiva al rival</li> </ul>		
<b>Recursos materiales</b>		<b>Instalaciones</b>
Balón de plástico Pañuelos Petos		Pista deportiva

<p><b>Descripción de la actividad</b></p> <p><b>Momento de encuentro</b> Nos reunimos en el aula y nos desplazamos a la pista deportiva. Una vez allí nos reunimos y explico en que va a consistir la sesión.</p> <p><b>Momento de construcción del aprendizaje</b> Tras la explicación, empezaremos a jugar. En la primera parte jugaremos al <i>Rugby gol</i> y sobre la mitad de la clase, realizaremos las modificaciones necesarias para jugar al <i>Rugby estático</i>.</p> <p><b>Momento de despedida</b> Cinco minutos antes del final de la clase nos volveremos a reunir todos para hablar de los aspectos que se han ido modificando a lo largo de la clase, que cambios en el juego han ido produciendo y como hemos tenido que adaptarnos a ellos para conseguir marcar gol.</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## Segunda sesión

<b>Título de la sesión:</b>	<b>Curso: 5º</b>
<b>N.º de alumnos. 25</b>	<b>N.º de la sesión: 2</b>
<b>Objetivos de la sesión</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Introducir los roles en el juego</li><li>• Aprender a colocarnos en el espacio de juego</li></ul>	
<b>Recursos materiales</b> Balón de plástico Petos	<b>Instalaciones</b> Pista deportiva

### Descripción de la actividad

#### Momento de encuentro

Nos reunimos en el aula y nos desplazamos a la pista deportiva. Una vez allí nos reunimos y explico en que va a consistir la sesión.

#### Momento de construcción del aprendizaje

Tras la explicación, empezaremos a jugar. En la primera parte jugaremos al *balonmano parado* y sobre la mitad de la clase, realizaremos las modificaciones necesarias para jugar a la *Pelota invasora*.

#### Momento de despedida

Cinco minutos antes del final de la clase nos volveremos a reunir todos para hablar de los aspectos que se han ido modificando a lo largo de la clase, que cambios en el juego han ido produciendo y como hemos tenido que adaptarnos a ellos para conseguir marcar gol.

## Tercera sesión

<b>Título de la sesión: Evolucionamos al Ultimate</b>	<b>Curso: 5º</b>
<b>N.º de alumnos. 25</b>	<b>N.º de la sesión: 3</b>
<b>Objetivos de la sesión</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Aprender a defender un área</li><li>• Conseguir realizar pases efectivos con un móvil poco habitual</li></ul>	
<b>Recursos materiales</b> Frisbee Petos Conos	<b>Instalaciones</b> Pista deportiva

### Descripción de la actividad

#### Momento de encuentro

Nos reunimos en el aula y nos desplazamos a la pista deportiva. Una vez allí nos reunimos y explico en que va a consistir la sesión.

#### Momento de construcción del aprendizaje

Tras la explicación, empezaremos a jugar. La introducción del disco es la única novedad, por lo que se insistirá en la aplicación de los conocimientos y habilidades aprendidos en las sesiones anteriores.

#### Momento de despedida

Cinco minutos antes del final de la clase nos volveremos a reunir todos para hablar de los aspectos que se han ido modificando a lo largo de la clase, que cambios en el juego han ido produciendo y como hemos tenido que adaptarnos a ellos para conseguir marcar gol.

## Previsiones durante y después de la situación de aprendizaje

El principal objetivo es que los alumnos aprendan nociones estratégicas sobre este deporte como la forma de colocarse en el campo, la manera de defender a un rival y la zona de gol y la habilidad de generar huecos a la hora de atacar.

Además de estas nociones básicas, he planteado una serie de posibilidades que podrían ir surgiendo a medida que vamos evolucionando en el juego.

En primer lugar, en el *Rugby gol* destacarán las jugadas individuales por parte de los alumnos más atléticos, se disputará un partido muy directo en el que apenas habrá juego colectivo. Con el *Rugby estático* este aspecto cambiará, al eliminar la posibilidad de avanzar con el móvil, los alumnos que anteriormente llevaban la iniciativa del juego deberán apoyarse en sus compañeros para conseguir el objetivo común.

Por otro lado, al introducir la zona de gol propia del Ultimate, la anotación de puntos será muy elevada puesto que es una forma de defensa fuera de lo tradicional, por lo que se formarán bastantes huecos, que iremos aprendiendo a cubrir, que permitirán a los atacantes anotar con facilidad. A medida que se avance, por medio de la experiencia que vayan adquiriendo durante el juego, los alumnos irán adquiriendo la destreza de situarse en el lugar correcto.

Por último, con la introducción del *frisbee*, el juego será muy parado inicialmente debido a que es un móvil al que no están acostumbrados. La forma de lanzar y recepcionar el disco es muy diferente a la de otros móviles más comunes como por ejemplo el balón. Hasta que se hagan a él, el juego se detendrá cada poco tiempo. Esto permitirá que la posesión esté cambiando continuamente, permitiendo a ambos equipos disfrutar y familiarizarse del disco.

## **Evaluación**

Para la evaluación de esta situación de aprendizaje se tendrán en cuenta los siguientes criterios de evaluación propuestos por el profesor:

- Presta atención durante las explicaciones y se interesa por las ideas de sus compañeros.
- Participa respetando el turno de palabra y las opiniones de sus compañeros.
- Muestra interés y propone normas para la evolución del juego.
- Participa de manera activa durante el juego.
- Respeta las normas establecidas por la clase.
- Juega con todos sus compañeros respetándolos y cooperando con ellos.
- Cuida el material

Por otro lado, los métodos de evaluación que se emplearán serán la observación directa y el análisis de las actitudes y comportamientos que los alumnos mantienen durante la sesión y los momentos de reflexión sobre el juego, donde se valorará la participación a la hora de proponer modificaciones y soluciones a los diversos problemas motrices y el respeto a las opiniones e ideas del resto de compañeros.

Todo esto se recogerá en una rúbrica de evaluación general (ANEXO I) en la que se recogerá una valoración tanto de aspectos actitudinales como procedimentales.

## **6.1.2 Exposición y análisis de los resultados I**

### **Exposición de los resultados**

#### **Primera sesión. Viernes 19 de abril**

A las 12:25, tras la vuelta del recreo, nos reunimos en el aula. Allí dejamos claro las normas del primer juego que es el *Rugby gol* y el tipo de campo que vamos a utilizar.

Algunas de las preguntas que surgieron en este momento son:

- “¿Puedo correr todo el campo sin pasar el balón?”
- “¿Si me quitan el peto estoy eliminado?”

A las 12:35 realizo dos equipos y explico las reglas morales de este deporte.

Durante el primer juego destacan las individualidades de los alumnos más atléticos que apenas pasan el balón a sus compañeros. Los pases más utilizados eran los pases largos hacia adelante y se veían goles desde distancias muy lejanas.

Los alumnos simplemente se centraban en correr hacia la portería y perseguir el balón, pero a medida que transcurría el juego podíamos observar cómo algunos alumnos asumían roles defensivos.

A las 13:00 detenemos el juego para cambiar el juego. Ahora jugaremos al *Rugby estático*, eliminamos los pañuelos y prohibimos que el jugador que tiene el balón no puede avanzar.

Aquí surgen las preguntas más esperadas:

- “¿Cómo marcamos gol si no podemos avanzar?”
- “¿Cómo robamos el balón?”

Juntos acordamos que si el balón es atrapado en el aire por un alumno del equipo defensor la posesión cambiará. Además, les pregunto que qué sucede si el balón se cae al suelo, generando así la regla que marca que si el balón bota la posesión de este cambia al equipo rival.

Durante el juego podemos apreciar pases cortos de protección. Además, los alumnos empiezan a organizarse asumiendo distintos roles.

En un momento, un jugador se vio frustrado por la situación y empezó a correr con el balón. Automáticamente, tanto rivales como compañeros detuvieron el juego y le recriminaron la actitud.

A las 13:20 nos reunimos para comentar los aspectos más destacados de la sesión.

Los alumnos que han destacado en el primer juego piden que se vuelva a poder correr con el balón. Otros se niegan rotundamente pues su participación ha sido mayor en el segundo juego.

Otro alumno hace una observación que no había tenido en cuenta durante la planificación. Sugiere que cuando un jugador tenga el balón, solo pueda ser presionado por un rival. Todo el mundo está de acuerdo, pero una alumna le reprocha que no vale estar con el balón tanto tiempo, por lo que se establece la norma de los 6 segundos para soltar el balón.

### **Segunda sesión. Viernes 26 de abril**

A las 12:25 nos reunimos en la pista, donde repasamos las normas anteriores y explicamos las nuevas.

En primer lugar, eliminamos las porterías y establecemos como zona de anotación el área de balonmano, resaltando que ningún jugador, en ningún momento la puede pisar.

En segundo lugar, realizo cuatro equipos en vez de dos, de esta forma es más fácil que todos participen.

A las 12:35 comienzan a jugar, sin embargo, me llevo la sorpresa de que los alumnos están reunidos para repartir las posiciones y organizar una formación de juego.

Empieza el juego y podemos ver roles muy marcados en ambos equipos. El juego es más dinámico pues dominan los pases cortos y rápidos. En cuanto a la nueva zona de anotación podemos ver que de vez en cuando algún alumno, tanto defensa como atacante, la invade involuntariamente.

Durante los primeros momentos de juego podemos ver muchos puntos debido a que la estrategia defensiva de los equipos estaba orientada a defender una portería y no un área. Uno de los equipos se percata de esto y aumenta el número de defensas.

A las 13:10 detengo el juego y cambiamos la zona de gol, ahora ocupa el ancho de la pista.

Surgen protestas porque es una zona muy grande para pocos jugadores. Así que les pregunto qué cuantos alumnos consideran necesario para defender esa zona. Las respuestas son varias, pero todas similares, la más mencionada es que todos tienen que hacer trabajo de defensa. Les propongo que utilicen una formación para atacar y otra para defender.

Empieza el juego y podemos apreciar cómo dos de los cuatro equipos utilizan un tipo de formación para cada momento de juego. Los partidos acaban con pocos puntos, pero en ambos casos vemos que el equipo ganador es el que ha aplicado formaciones diferentes para los momentos de ataque y defensa alternando los roles de sus jugadores.

A las 13: 20 finalizo el juego y nos reunimos. Los alumnos de los equipos que han aplicado los cambios de formación comentan que ha sido muy efectivo, por otro lado, algunos jugadores de los equipos rivales se marchan disgustados porque sus compañeros no han seguido los consejos.

### **Tercera sesión. Lunes 29 de abril**

A las 9:10 nos reunimos en el aula y nos desplazamos a la pista. Allí les explico que mantenemos las normas y el campo anterior, pero que sustituimos el balón por el *frisbee*.

A las 9:20 realizo equipos y como ya es habitual ellos mismos se reúnen para formar las estrategias.

Una vez empieza el juego podemos ver cómo todo lo aprendido en las sesiones anteriores desaparece. Destacan los pases largos, la falta de roles y los cambios de posesión debido a la caída del disco.

A las 9:40 detengo el juego y les realizo las siguientes preguntas:

- “¿Qué es más fácil atrapar, un pase a dos metros o un pase desde aquí a la canasta (20 metros)?”

A lo que todos responden que a 2 metros

- “¿Qué es más fácil recibir, un pase a 2 metros o un pase desde la canasta?”

A lo que todos responden que a 2 metros

Insisto en los diferentes aprendizajes que hemos ido trabajando en las dos sesiones anteriores y reanudo el juego.

Ahora podemos apreciar pases más cortos, pero aun así vemos que el frisbee cae muchas veces debido a la falta de técnica de lanzamiento y de agarre.

El partido es muy lento y pausado ya que tardan bastante tiempo en realizar un pase para hacerlo de forma segura. Podemos ver pocos puntos, pero la organización del juego ya es más clara en comparación con el momento anterior.

A las 10:00 detengo el juego y comentamos la sesión. A algunos alumnos les gusta jugar con el *frisbee*, pero a otros les aburre porque no lo controlan.

### **Análisis de los resultados**

Durante la evolución de la propuesta he podido comprobar cómo los alumnos han ido evolucionando y modificando su forma de jugar hasta llegar a plasmar un juego organizado y efectivo de manera autónoma.

Al trabajar con solamente dos equipos y teniendo la posibilidad de desplazarse con el móvil la iniciativa del juego la llevaban solamente unos pocos. Tras la

eliminación de esta posibilidad y la redistribución de los alumnos en 4 equipos proporcionó que la participación fuera más equilibrada entre todos los alumnos.

La norma que eliminaba la posibilidad de avanzar con el móvil fue uno de los puntos destacados de la situación, ya que supuso un gran cambio en la forma de jugar de los alumnos. Los pases largos e imprecisos fueron sustituidos por pases cortos y seguros. Además, las jugadas rápidas e individuales se transformaron en jugadas colectivas con pases lógicos en busca de un objetivo.

Otro de los puntos más destacables fue el momento en el que los alumnos decidieron reunirse por voluntad propia para organizar los roles y la estrategia que se iban a aplicar durante el juego.

Con la modificación, tanto de las normas del juego como los elementos del campo en el que se desarrollaba la acción, esta planificación previa resultó insuficiente debido a las exigencias de los nuevos juegos. Esto llevó a los alumnos a preparar estrategias más ricas para cubrir la demanda de los nuevos ejercicios.

Con la introducción del *frisbee* todos los aspectos trabajados anteriormente desaparecieron. Al ser un móvil novedoso todos querían tener la oportunidad de lanzarlo y lo perseguían para intentar hacerse con él y realizar un lanzamiento excesivamente potente.

Además, al no tener cierto manejo de este móvil, el juego se detenía continuamente debido a que el disco se caía al suelo ya fuera por un mal lanzamiento o una mala recepción.

La idea principal era introducir el disco volador sin que los alumnos hubieran interactuado con él anteriormente. Como era de esperar el juego se detenía constantemente, pero algo que no había previsto era la evasión de los aspectos que fuimos trabajando anteriormente.

En cuanto a la aplicación de la normativa por parte de los alumnos me sorprendió gratamente que fueron ellos mismos los que dirigieran el juego, parándolo en los momentos necesarios y aceptando sus errores o faltas.

A pesar de que algún alumno en las primeras sesiones ignoraba algunas reglas fruto de la impotencia de ir por debajo en el marcador y tener que depender de sus

compañeros para lograr llegar a la meta, el desarrollo del juego fue satisfactorio pues no hubo problemas más allá de los anteriormente mencionados y los alumnos adquirieron los diferentes aprendizajes de una manera muy rápida.

## **6.2 Segunda parte. Aprendizaje de las habilidades**

### **6.2.1 Propuesta de intervención II**

La segunda parte consta de una situación de aprendizaje destinada para los cursos de 5° y 6° de Primaria. Con esta propuesta se pretende que los alumnos vayan dominando diferentes aspectos relacionados con la técnica en el Ultimate frisbee. Tendrá una duración de 5 sesiones en las que trabajaremos diferentes tipos de lanzamiento y recepción, desplazamientos, defensas y situaciones jugadas.

#### **Objetivos**

- Conocer los lanzamientos y recepciones más comunes del *Ultimate frisbee* y saber para que se utiliza cada uno.
- Realizar correctamente los lanzamientos y recepciones más comunes del *Ultimate frisbee*.
- Realizar lanzamientos a diferentes distancias
- Saber desplazarse por el espacio moviendo el móvil de manera efectiva
- Conocer las reglas del *Ultimate frisbee*
- Aplicar las reglas durante el juego

#### **Metodología**

Durante la propuesta podemos apreciar el uso varias metodologías según el momento. En todo momento primará el aprendizaje cooperativo puesto que en todo momento se trabajará de manera grupal.

La claridad en las instrucciones es un aspecto fundamental en la adquisición de habilidades motrices, por eso el mando directo es la metodología principal que predomina en esta situación de aprendizaje. Los alumnos utilizarán la figura del profesor como guía y punto de referencia para el aprendizaje de las diferentes destrezas. Este se encargará de ejemplificar y corregir cada uno de los aspectos motrices que se

trabajarán a lo largo de las sesiones, mientras que los alumnos, tomando este punto de referencia repetirán reiteradas veces las instrucciones del maestro.

Todas las sesiones que conforman las situaciones de aprendizaje seguirán un esquema de sesión segmentado en tres apartados: Momento de encuentro, momento de construcción del aprendizaje y momento de despedida anteriormente explicados.

## Guion de sesiones

### Primera sesión

<b>Título de la sesión: Lanzamientos y recepciones (I)</b>		<b>Curso: 5º y 6º</b>
<b>N.º de alumnos. 25</b>		<b>N.º de la sesión: 1</b>
<b>Objetivos de la sesión</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer los lanzamientos y recepciones más comunes del Ultimate frisbee y saber para que se utiliza cada uno.</li> <li>• Realizar correctamente los lanzamientos y recepciones más comunes del Ultimate frisbee.</li> </ul>		
<b>Recursos materiales</b> Frisbees Conos		<b>Instalaciones</b> Pista deportiva

<p><b>Descripción de la actividad</b></p> <p><b>Momento de encuentro</b></p> <p>Nos reunimos en el aula y nos desplazamos a la pista deportiva. Una vez allí nos reunimos y explico en que va a consistir la sesión.</p> <p>En primer lugar, explico las normas básicas de este deporte y después como se realiza tanto el <i>backhand</i> como las recepciones de palmada y de pinza</p> <p><b>Momento de construcción del aprendizaje</b></p> <p>Primer ejercicio. Pases cortos <i>backhand</i>. Por parejas, los alumnos realizan pases a distancias cortas utilizando esta técnica de lanzamiento. El receptor irá variando la forma de atrapar el disco utilizando los estilos anteriormente explicados.</p> <p><u>Momento de reunión</u></p> <p>Nos reunimos y explico y ejemplifico como se realiza el agarre para realizar el <i>forehand</i>.</p> <p>Segundo ejercicio. Pases distancias medias <i>forehand</i>. Por parejas, los alumnos realizarán pases a distancias más separadas utilizando esta técnica de lanzamiento.</p> <p>Tercer ejercicio. Mezcla de estilos. Por parejas irán alternando la forma de lanzar y recibir el disco para trabajar todas las técnicas vistas en la sesión.</p> <p><b>Momento de despedida</b></p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Cinco minutos antes del final de la clase nos volveremos a reunir todos para hablar de los aspectos que hemos ido trabajando durante la sesión, sus sensaciones y que momentos les ha gustado y cuales menos.

## Segunda sesión

<b>Título de la sesión: Lanzamientos y recepciones (II)</b>		<b>Curso: 5º y 6º</b>
<b>N.º de alumnos. 25</b>		<b>N.º de la sesión: 2</b>
<b>Objetivos de la sesión</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Conocer otros tipos de lanzamientos menos complejos del Ultimate frisbee y saber para que se utiliza cada uno.</li><li>• Realizar correctamente lanzamientos más complejos de Ultimate frisbee.</li><li>• Recordar la ejecución de las recepciones.</li></ul>		
<b>Recursos materiales</b> Frisbee Conos	<b>Instalaciones</b> Pista deportiva	

### Descripción de la actividad

#### Momento de encuentro

Nos reunimos en el aula y nos desplazamos a la pista deportiva. Una vez allí nos reunimos y explico en que va a consistir la sesión.

En primer lugar, explico cómo se realiza el *backhand invertido* y recordamos las recepciones de palmada y de pinza

#### Momento de construcción del aprendizaje

Primer ejercicio. Lanzamientos para trabajar el *backhand invertido*. Por parejas, los alumnos realizan pases a distancias cortas utilizando esta técnica de lanzamiento.

#### Momento de reunión

Nos reuniremos de nuevo para realizar la explicación de cómo se ejecuta el *hammer*.

Segundo ejercicio. Lanzamientos para trabajar el *hammer*. Por tríos, deberán realizar pases al compañero con este tipo de lanzamiento intentando superar al tercer miembro que actuará de defensa en buscará interceptar el disco.

Tercer ejercicio. Mezcla de estilos. Por tríos, irán alternando la forma de lanzar y recibir el disco para trabajar todas las técnicas vistas en la sesión.

#### Momento de despedida

Cinco minutos antes del final de la clase nos volveremos a reunir todos para hablar de los aspectos que hemos ido trabajando durante la sesión, sus sensaciones y que momentos les ha gustado y cuales menos.

## Tercera sesión

<b>Título de la sesión: Defensa y desplazamientos</b>		<b>Curso: 5º y 6º</b>
<b>N.º de alumnos. 25</b>		<b>N.º de la sesión: 3</b>
<b>Objetivos de la sesión</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Comprender como defender jugadas en espacios cortos y largos</li><li>• Saber desplazarse por el espacio moviendo el móvil de manera efectiva</li></ul>		
<b>Recursos materiales</b> Frisbee Conos	<b>Instalaciones</b> Pista deportiva	

### Descripción de la actividad

#### Momento de encuentro

Nos reunimos en el aula y nos desplazamos a la pista deportiva. Una vez allí nos reunimos y explico en que va a consistir la sesión.

En primer lugar, recordamos los cuatro tipos de lanzamientos que hemos trabajado en las sesiones pasadas.

#### Momento de construcción del aprendizaje

Primer ejercicio. Defensas en espacios reducidos. En grupos de 5 alumnos, uno de ellos intentará robar el disco a sus compañeros. Estos solo podrán realizar los lanzamientos adecuados a estas distancias *backhand* y el *backhand invertido*.

#### Momento de reunión

Nos reunimos y explico la forma correcta de avanzar con el disco según la normativa del *Ultimate Frisbee*.

Segundo ejercicio. Desplazamientos. Por parejas, los alumnos deberán recorrer el largo de la pista deportiva realizando pases entre ellos de acuerdo con la normativa del *Ultimate Frisbee*.

Tercer ejercicio. Desplazamientos con oposición. La ejecución es igual que el ejercicio anterior, sin embargo, en esta ocasión se introducirá un defensa que buscará interceptar el disco de sus compañeros.

#### Momento de despedida

Cinco minutos antes del final de la clase nos volveremos a reunir todos para hablar de los aspectos que hemos ido trabajando durante la sesión, sus sensaciones y que momentos les ha gustado y cuales menos.

## Cuarta sesión

<b>Título de la sesión: Hay que pasar antes de avanzar</b>		<b>Curso: 5º y 6º</b>
<b>N.º de alumnos 25</b>		<b>N.º de la sesión: 4</b>
<b>Objetivos de la sesión</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Realizar lanzamientos a diferentes distancias</li><li>• Desplazarse por el espacio atendiendo a las reglas del Ultimate Frisbee</li></ul>		
<b>Recursos materiales</b> Frisbee Conos Aros Botes de pelotas Cuerdas	<b>Instalaciones</b> Pista deportiva	
<b>Descripción de la actividad</b> <b>Momento de encuentro</b> Nos reunimos en el aula y nos desplazamos a la pista deportiva. Una vez allí nos reunimos y explico en que va a consistir la sesión. Esta sesión está organizada en postas por lo que antes de empezar comentamos los objetivos de cada una, las normas y resolvemos dudas. <b>Momento de construcción del aprendizaje</b> Tras la explicación divido a la clase en cuatro grupos y los distribuyo por las postas. <ul style="list-style-type: none"><li>- <i>Posta 1. Bolos.</i> Los alumnos deberán avanzar realizando pases y realizar un lanzamiento buscando derribar el mayor número de conos posible. Se debe cambiar la distancia de lanzamiento en cada ronda.</li><li>- <i>Posta 2. Diana de aros.</i> Los alumnos deberán avanzar realizando pases y realizar un lanzamiento buscando encestar el frisbee en uno de los aros colgados de la portería. Se debe cambiar la distancia de lanzamiento en cada ronda.</li><li>- <i>Posta 3. Agujero de aros.</i> Los alumnos deberán avanzar realizando pases y realizar un lanzamiento buscando introducir el frisbee en uno de los aros situados en el suelo. Se debe cambiar la distancia de lanzamiento en cada ronda.</li><li>- <i>Posta 4. Barracas.</i> Los alumnos deberán avanzar realizando pases y realizar un lanzamiento buscando derribar el mayor número de botes situados sobre la portería. Se debe cambiar la distancia de lanzamiento en cada ronda.</li></ul> <b>Momento de despedida</b> . Cinco minutos antes del final de la clase nos volveremos a reunir todos para hablar de los aspectos que hemos ido trabajando durante la sesión, sus sensaciones y que momentos les ha gustado y cuales menos.		

## Quinta sesión

<b>Título de la sesión: Situaciones de juego</b>		<b>Curso: 5º y 6º</b>
<b>N.º de alumnos. 25</b>		<b>N.º de la sesión: 5</b>
<b>Objetivos de la sesión</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Aplicar las reglas durante el juego</li><li>• Poner en práctica las habilidades adquiridas durante las sesiones anteriores</li></ul>		
<b>Recursos materiales</b> Frisbee Conos Petos	<b>Instalaciones</b> Pista deportiva	

### Descripción de la actividad

#### Momento de encuentro

Nos reunimos en el aula y nos desplazamos a la pista deportiva. Una vez allí nos reunimos y explico en que va a consistir la sesión.

#### Momento de construcción del aprendizaje

Tras la explicación, formaremos 2 equipos y empezaremos a jugar un partido a campo completo. Con esta sesión pretendemos trabajar las situaciones jugadas en un espacio con medidas similares a las de los campos reglamentarios. En todo momento se prestará especial atención al cumplimiento de la norma, al auto arbitraje y a la resolución de conflictos

#### Momento de despedida

Diez minutos antes del final de la clase nos volveremos a reunir todos para hablar sobre la Unidad Didáctica que hemos llevado a cabo, se les entregará una hoja de autoevaluación y se comentarán los aspectos que más y los que menos les han gustado de las sesiones trabajadas

### Previsiones durante y después de la situación de aprendizaje

Para realizar las previsiones de esta situación de aprendizaje las dividiré en tres momentos. Primero me centraré en los alumnos de cada curso en las sesiones destinadas a la adquisición de las diferentes habilidades para después enfocarme en los alumnos de ambos grupos en los momentos de juego, que es donde se reflejarán los conocimientos previos de cada grupo y donde está el verdadero valor de este trabajo.

En primer lugar, se espera que haya una gran diferencia técnica entre los cursos debido a que 6º de Primaria ya ha trabajado más veces con este material, pero, en el caso de los alumnos de 5º de Primaria, es la primera vez que lo ven.

En cuanto a los alumnos de 6° de Primaria se espera que busquen situaciones motrices más complejas que las propuestas debido a que ya tienen cierto manejo del *frisbee*.

También cabe esperar que busquen realizar lanzamientos a distancias más largas o que experimenten diferentes tipos de agarres y lanzamientos.

Referente a los alumnos de 5° de Primaria es previsible que en un principio realicen pases a distancias relativamente cortas. Como el disco volador es un material con el que aún no han trabajado nunca y es muy diferente a los móviles a los que están acostumbrados será muy frecuente que no sean capaces de atrapar el *frisbee*.

Es posible que se tenga que dedicar más tiempo a los lanzamientos y a las recepciones debido a que es la parte más compleja de la propuesta.

Por último, a la hora de empezar con las situaciones jugadas, se espera que haya una diferencia en el juego de ambos cursos.

Por un lado, al haber trabajado con 5° de Primaria diferentes estrategias a la hora de jugar este deporte, cabe esperar que realicen un juego más ordenado contando con la participación de todos los jugadores del equipo.

Por otro lado, se espera que 6° de Primaria realice un juego menos organizado, centrándose únicamente en anotar puntos descuidando otros aspectos del juego. Además, al no haber trabajado anteriormente habilidades de juego cooperativas ni el establecimiento de roles, destacarán las acciones llevadas a cabo por los alumnos más atléticos.

## **Evaluación**

Para la evaluación de esta situación de aprendizaje se tendrán en cuenta los siguientes criterios de evaluación propuestos por el profesor:

- Presta atención durante las explicaciones.
- Participa respetando el turno de palabra y las opiniones de sus compañeros.
- Participa de manera activa durante el juego.
- Respeto las normas establecidas por la clase.
- Juega con todos sus compañeros respetándolos y cooperando con ellos.
- Cuida el material

Por otro lado, los métodos de evaluación que se emplearán serán la observación directa y el análisis de las actitudes y comportamientos que los alumnos mantienen durante la sesión y los momentos de reflexión sobre el juego, donde se valorará la participación a la hora de proponer modificaciones y soluciones a los diversos problemas motrices y el respeto a las opiniones e ideas del resto de compañeros.

Todo esto se recogerá en una rúbrica de evaluación general (ANEXO II) en la que se recogerá una valoración tanto de aspectos actitudinales como procedimentales.

## **6.2.2 Exposición y análisis de los resultados II**

### **Exposición de resultados 5º de Primaria**

#### **Primera sesión. Viernes 3 de mayo**

A las 12:25 comienza la clase en la pista deportiva. Allí les explico cómo se agarra el frisbee para lanzar el disco al estilo *backhand* y para qué distancias se utiliza. Además, explico y ejemplifico los diferentes tipos de recepción que podemos realizar.

A las 12:40 los alumnos empiezan a trabajar por parejas. En un primer momento toman distancias muy cortas y dan pases con demasiada potencia, por lo que el *frisbee* está continuamente en el suelo.

A las 12:55 nos reunimos y explico y ejemplifico cómo se realiza el lanzamiento *forehand* y su utilidad.

Durante la práctica los problemas anteriores se mantienen, pero, además, se añade la confusión a la hora de relacionar un agarre con el lanzamiento que le corresponde.

Por otro lado, ya hay alumnos que van dominando los lanzamientos y empiezan a ampliar la distancia que separa al lanzador del receptor.

A las 13:15 les pido que prueben a mezclar ambos lanzamientos y a intentar recepcionar el disco de diferentes maneras. Poco a poco se empiezan a ver lanzamientos más controlados y dirigidos por lo que el disco no se cae tanto al suelo como anteriormente.

A las 13:20 nos reunimos para comentar la sesión. Muchos alumnos comentan que el *backhand* es más sencillo de realizar, sin embargo, otros alumnos se sienten más cómodos realizando el *forehand*.

### **Segunda sesión. Lunes 6 de mayo.**

A las 9:10 comienza la clase, nos desplazamos hasta la pista deportiva. Allí les explico y ejemplifico como se realiza el agarre para realizar el *backhand invertido* o tiro de protección y su función.

A las 9:20 los alumnos se colocan por parejas y empiezan a trabajar. En un principio muy pocos alumnos consiguen realizar este lanzamiento. Voy pasando por las parejas que tienen más dificultades para corregir la técnica. Para mi sorpresa, poco a poco más alumnos conseguían realizar este lanzamiento.

A las parejas que dominaban este lanzamiento les iba pidiendo que el receptor se fuera desplazando lateralmente. A los alumnos, les costaba mucho dar una dirección correcta al disco cuando el receptor estaba en movimiento, por lo que muchas veces el alumno encargado de recibir el disco debía cambiar de dirección para evitar que cayera al suelo.

A las 9:40 nos reunimos y explico y ejemplifico cómo se realiza el lanzamiento *hammer* y su función, distribuyo a los alumnos por tríos y explico la función de interceptor.

Los alumnos empiezan a practicar y vemos cómo el alumno situado en el centro conseguía hacerse con el disco fácilmente debido a que este no cogía altura a la hora de ser lanzado. Cuando el lanzador conseguía sobrepasar al alumno interceptor, su compañero era incapaz de atrapar el disco.

A las 9:55 les pido que sigan trabajando este ejercicio, pero mezclando los lanzamientos trabajados en la sesión. El tipo de lanzamiento que dominó fue el de protección, apenas uno de los grupos realizaba utilizaba el *hammer*.

A las 10:05 nos reunimos para comentar la sesión. Les pregunto el motivo por el que apenas un grupo ha intentado realizar el *hammer*. Las respuestas son variadas: “Se me va muy arriba el *frisbee*” o “nos da miedo cogerlo”.

### **Tercera sesión. Lunes 13 de mayo**

A las 9:10 comienza la clase en la pista deportiva. Allí les explico el primer ejercicio y formamos grupos de 5 integrantes.

A las 9:20 comienzan a trabajar. En un principio, el disco circula lentamente y es interceptado de manera muy rápida. Todos los alumnos trabajan con las técnicas

propuestas, sin embargo, observo tres alumnas trabajando de diferente manera. Una de ellas suelta directamente el *frisbee* y las otras dos utilizan el lanzamiento para distancias largas.

Me acerqué a ellas y me comentaron que les sale de manera inconsciente, pero las pedí que trabajaran con los tipos de lanzamiento que habíamos hablado previamente.

La alumna que no lanzaba el *frisbee* apenas se comunica por lo que estuve trabajando con ella los lanzamientos más simples mientras el resto terminaba el ejercicio.

A las 9: 40 nos reunimos y explico la manera de avanzar que se utiliza en el Ultimate recalcando que el alumno con el disco no se puede mover.

Los alumnos empiezan a trabajar en parejas y podemos ver cómo les cuesta dar una dirección al disco cuando el receptor está en movimiento. Sin embargo, la técnica de lanzamiento y de recepción es mucho más correcta.

A las 9:55 introducimos un defensa en el ejercicio. Los alumnos deberán llegar a la pista realizando pases intentando evitar que el defensa robe el *frisbee*.

Por un lado, unos grupos recorren el espacio utilizando pases largos, por lo que se les cae el disco frecuentemente. Por otro lado, hay grupos que optan por avanzar más despacio y superar al defensa con diferentes estilos de pase.

A las 10:05 nos reunimos para recordar los tipos de lanzamiento que hemos visto en las últimas sesiones y las normas que se han ido estableciendo.

#### **Cuarta sesión. Vieres 17 de mayo**

A las 12:25 nos desplazamos a la pista y mientras monto las postas los alumnos empiezan a calentar. Una vez todo está todo montado explico cada uno de los ejercicios y formamos grupos.

A las 12: 40 empiezan a trabajar. Durante el desarrollo de esta sesión podemos ver diferentes comportamientos comunes en las diferentes postas. En las que hay que derribar un objeto los alumnos imprimen mucha potencia al disco, sin embargo, en las que deben encestar el móvil por un aro el lanzamiento es mucho más templado.

A las 13:20 nos reunimos para comentar la sesión. Muchos de los alumnos coinciden en que el ejercicio que menos les ha gustado ha sido el de encestar el disco en el aro situado en el suelo porque era el más difícil.

### **Quinta sesión. Lunes 20 de mayo**

A las 9:10 comienza la clase en la pista deportiva. Allí recordamos los aspectos trabajados durante esta situación de aprendizaje y la anterior. Formamos equipos y limito los campos.

A las 9:25 comienza el tiempo de juego. Desde el primer minuto podemos ver que los equipos acuerdan un tiempo de pausa para organizar la estrategia.

Tras el tiempo de pausa comienzan a jugar. Podemos ver claramente una estructura de juego organizada en la que cada alumno tiene un rol. Dos de los equipos varían la formación en función de si tienen que atacar o defender.

Destacan las jugadas largas en las que dominan los pases cortos y seguros. En muchos casos podemos ver que los alumnos varían el tipo de lanzamiento, sin embargo, ninguno utiliza el *hammer*.

A lo largo del juego podemos ver muchos cambios de posesión, pero muchos de ellos son debidos a robos en vez de a caídas del disco. En todo momento se cumplen las normas y no tengo que intervenir para mediar pues son ellos mismos los que solucionan los problemas.

A las 10:05 finalizo los partidos y nos reunimos. Les felicito por la actitud y la mejora técnica que han tenido durante estos días.

## **Exposición de resultados 6º de Primaria**

### **Primera sesión. Viernes 3 de mayo**

A las 13:25 comienza la clase en la pista deportiva. En primer lugar, les explico cómo se agarra el *frisbee* para lanzar el disco al estilo *backhand* y para que distancias se utiliza. Además, explico y ejemplifico los diferentes tipos de recepción que podemos realizar.

A las 12:40 empiezan a trabajar. Se distinguen dos grupos. Por un lado, están los alumnos que ya recordaban la manera de realizar estos lanzamientos, estos buscaban

realizar pases a distancias muy largas. Por otro lado, están los alumnos que no dominaban esta técnica, los cuales buscaban pases cortos y seguros.

A las 13: 55 nos reunimos y explico y ejemplifico cómo se realiza el lanzamiento *forehand* y su función. Directamente les pido mezclar los dos tipos de lanzamiento vistos en la sesión. Empiezan a practicar y vemos el mismo resultado que en el primer ejercicio. Un grupo probando maneras más complejas de realizar la práctica y otro grupo realizando el ejercicio de manera más pausada y segura.

A las 14:10 nos reunimos para hablar de la sesión. Acordamos que pueden buscar maneras más complejas de realizar los ejercicios siempre y cuando me demuestren que saben realizar el ejercicio de la manera propuesta inicialmente.

### **Segunda sesión. Martes 7 de mayo**

A las 12:25 comienza la clase en la pista deportiva. Allí les explico y ejemplifico cómo se realiza el agarre para realizar el *backhand invertido* o tiro de protección y su función.

A las 12: 35 empiezan a practicar y para mi sorpresa más o menos toda la clase parte desde el mismo nivel, pues es un lanzamiento que no han trabajado mucho. Voy corrigiendo diferentes aspectos relacionados con el agarre o la postura y prácticamente todos los alumnos van evolucionando a la vez hasta realizar este lanzamiento de una manera correcta.

A las 12:50 nos reunimos y explico y ejemplifico cómo se realiza el lanzamiento *hammer* y su función, distribuyo a los alumnos por tríos y explico la función de interceptor.

Explico el ejercicio y empiezan a trabajar. Vemos cómo en algunos grupos el disco se cae al suelo más que en otros, pero generalmente todos los grupos consiguen enlazar varios pases seguidos. Observo que uno de los grupos empieza a variar el tipo de lanzamiento. Decido no intervenir pues es el siguiente ejercicio que se va a realizar. A medida que el resto de los grupos observan la manera de jugar de sus compañeros cambian automáticamente la suya y empiezan a trabajar el ejercicio variando la forma de lanzar el *frisbee*.

A las 12:20 nos reunimos para hablar de la sesión y les felicito por haber probado todos los tipos de lanzamiento vistos hasta el momento en el último ejercicio.

### **Tercera sesión. Martes 14 de mayo**

A las 12:25 comienza la clase en la pista deportiva. Allí les explico el primer ejercicio y formamos grupos de 5 integrantes.

A las 12:35 empiezan a trabajar y podemos distinguir dos grupos de alumnos. Por un lado, están a los que les dura poco la posesión del disco pues se lo roban rápidamente y, por otro lado, está los grupos de alumnos que realizan posesiones muy duraderas alternando el estilo de lanzamiento.

A las 12:50 cambiamos de ejercicio. Recordamos la manera de avanzar que se utiliza en el Ultimate y recalco que el alumno con el disco no se puede mover. Tras la explicación empiezan a trabajar.

En este ejercicio podemos observar que hay parejas que avanzan muy rápido con pases largos y otras que actúan con más temple. Los alumnos que intentan avanzar más rápido son a los que más se les cae el *frisbee*.

A las 13:05 introducimos un defensa en el ejercicio. Los alumnos deberán llegar a la pista realizando pases intentando evitar que el defensa robe el *frisbee*. Al igual que en la parte anterior hay alumnos que buscan superar al rival con pases largos y completan el recorrido realizando muy pocos lanzamientos o se les cae el disco por el camino. Otros prefieren avanzar más despacio utilizando lanzamientos de protección y utilizando de vez en cuando un pase más largo.

A las 12:20 nos reunimos y los alumnos me piden empezar a jugar partidos. Entonces les explico lo que se va a realizar en las dos siguientes sesiones.

### **Cuarta sesión. Miércoles 15 de mayo**

A las 10:10 nos desplazamos a la pista y mientras monto las postas los alumnos empiezan a calentar. Una vez todo está todo montado explico cada uno de los ejercicios y formamos grupos.

A las 10:25 los grupos se distribuyen por las diferentes postas y comienzan a trabajar. En las postas en las que hay que derribar objetos vemos cómo los alumnos imprimen

una potencia excesiva al disco para lograr derribarlos. Sin embargo, en las postas en las que tienen que pasar el disco por los aros sus lanzamientos son más sutiles.

A las 10:50 nos reunimos y acordamos que en la siguiente sesión comienzan los partidos. Por último, aclaramos las normas y el tipo de campo que se usa.

### **Quinta sesión. Viernes 17 de mayo**

A las 13:25 nos reunimos en la pista y recordamos las normas que construyen el *Ultimate Frisbee*. Formamos 4 equipos y empezamos a trabajar.

A las 13:25 nos reunimos en la pista y recordamos las normas que construyen el *Ultimate Frisbee*. Tras aclarar todas las normas que van a regir los partidos hago cuatro equipos y los distribuyo por los campos.

A las 13:40 comienzan los partidos. Podemos ver que los alumnos que destacaban en las primeras sesiones son los que mayor participación tienen en el juego. Los partidos se desarrollan de manera muy rápida pues los alumnos solo realizan pases a largas distancias. Continuamente se detiene el juego por la caída del disco y a veces surge algún que otro robo del móvil.

Muy pocos alumnos intentan variar el estilo de lanzamiento y la mayor parte de ellos busca utilizar el *backhand* porque es con el que más cómodos se sienten.

La organización de los alumnos es nula, la mayor parte de los integrantes de los equipos ocupan posiciones de ataque por lo que las defensas están muy descuidadas, lo que genera que se anoten muchos puntos por parte de todos los equipos.

Todos los alumnos cumplen con las normas de juego, ninguno avanza con el disco, ni entra en las zonas de gol y tampoco hace contacto físico con sus rivales. Sin embargo, muchos de ellos no cumplen las normas morales del deporte frenando continuamente el juego y formando discusiones por no aceptar los errores de cada uno.

En un momento tengo que intervenir en uno de los partidos pues la discusión sobre quién había sido el último en tocar el disco antes de que este tocara el suelo se estaba descontrolando.

A las 14:05 detengo los partidos y nos reunimos para dar por finalizada la propuesta. Hay alumnos que reprochan la actitud de otros durante el juego y pidiendo que para otro día se cambien los equipos.

## **Análisis de los resultados**

### **Análisis de los resultados 5º de Primaria**

En un principio, como era de esperar el disco se les caía continuamente al intentar atraparlo. Sin embargo, a medida que iban experimentando las diferentes formas de recepción esto dejó de suceder.

Desde un primer momento surgía la problemática de que los alumnos aplicaban demasiada fuerza al lanzamiento por lo que el disco cogía direcciones erróneas o los receptores no eran capaces de atraparlo.

Los errores más comunes que se veían generalmente estaban relacionados con el agarre y la forma de lanzar. Algunos alumnos colocaban mal los dedos o cogían el *frisbee* al revés. Por suerte estos errores se pudieron solventar.

Tras la cuarta sesión se pudo comprobar una evolución en los alumnos. Las dos primeras sesiones estuvieron destinadas a adquirir unos conocimientos que para ellos eran nuevos, pero las siguientes sesiones sirvieron para la mejora de estas habilidades.

En el momento de juego sí que se plasmó sobre el campo cierta organización a la hora de colocación de los jugadores y distribución de los distintos roles. Además, ahora con cierto conocimiento técnico el juego se vio mucho más fluido y con muy pocas detenciones debido a la caída del *frisbee*.

Algunos errores frecuentes a la hora de jugar era la invasión de la zona de gol o realizar pequeños desplazamientos cuando tenías la posesión del disco. Todos ellos se hacían de manera inconsciente, pero en ocasiones alteraban el juego.

Un aspecto para destacar de estos momentos es la actitud de todos los alumnos en el momento de juego. Fueron los encargados de hacer cumplir las normas, en ningún momento tuve que intervenir ya que ellos solos aceptaban sus propios errores.

## **Análisis de los resultados 6° de Primaria**

Los alumnos de 6° de Primaria ya tenían conocimientos previos sobre este tipo de habilidades. En las primeras sesiones pudimos ver dos grupos diferenciados. Por un lado, estaban los que guardaban conocimientos de estas habilidades y realizaban de forma más compleja los ejercicios realizando pases a más distancia o alternando los tipos de lanzamiento. Por otro lado, había alumnos a los que aún les costaba dominar la técnica de los diferentes agarres y lanzamientos y buscaban pases más cortos y precisos.

La evolución ha sido más significativa con los alumnos que iniciaron con un nivel inferior pues todos terminaron la situación de aprendizaje realizando sin ningún tipo de problema las diferentes técnicas que componen este deporte. Los alumnos más avanzados también evolucionaron debido a que realizaban los ejercicios de una manera más compleja, lo que les permitió reforzar y mejorar esas habilidades que ya poseían.

Los errores más comunes con este grupo están asemejados a la hora de realizar los lanzamientos, en un principio varios alumnos eran incapaces de dar una dirección correcta al disco, además, le aplicaban una fuerza excesiva.

En las situaciones de juego, los alumnos de 6° de Primaria mostraban un juego muy desorganizado lleno de detenciones y faltas. En todo momento primaron los lanzamientos a distancias muy largas por lo que el disco estaba continuamente en el suelo.

Se anotaron muchos puntos en todos los partidos debido a la desorganización de los jugadores. La mayor parte de los miembros de un equipo ocupaba posiciones ofensivas, por lo que la defensa siempre estaba descuidada y en todo momento se producían situaciones de superioridad numérica.

Algunos alumnos no respetaban las normas y chocaban con sus compañeros o corrían con el disco. En este caso sí que me tocó intervenir en varias ocasiones rompiendo por completo la característica auto arbitraria del deporte.

## **7. Comparativa de juego**

Tras finalizar todas las intervenciones que han formado esta propuesta puedo decir que realizar una enseñanza de los diferentes aspectos técnicos de un deporte, previamente a

la enseñanza de las habilidades que intervienen en este, sí afecta al desarrollo de un futuro juego.

La diferencia en el juego ha sido clara. Los alumnos de 5° de Primaria proponían un juego más organizado en el que claramente se diferenciaban los roles de cada jugador. Estos roles los cambiaban dependiendo el momento de juego. Realizaban un juego creativo en el que destacaban los pases cortos seguros. Las jugadas eran largas y los cambios de posesión principalmente se producían por intercepción del móvil. En pocos momentos del juego se realizaron pases largos debido a que los jugadores estaban distribuidos de manera que la mayor parte del espacio estaba ocupado.

Los puntos anotados por cada uno de los equipos en cada partido fueron similares por lo que podemos deducir que fue un juego equilibrado.

Por otro lado, el juego propuesto por los alumnos de 6° de Primaria era muy desorganizado, aunque se adoptaban roles de vez en cuando, gran parte del tiempo se producía una acumulación de atacantes de cada equipo en la zona de gol produciendo una superioridad numérica en cada caso.

El juego era muy rápido en el que destacaban los pases largos debido a que la zona central del campo estaba vacía. Era muy frecuente que el frisbee cayera al suelo fruto de estos pases largos por lo que el juego se detenía cada poco tiempo.

Aunque los partidos también finalizaban con resultados muy parejos, a diferencia de los partidos de 5° estos finalizaban con resultados muy abultados puesto que cada jugada que llegaba a la zona atacante terminaba en punto debido a la inferioridad numérica de la densa.

Como en todo momento se han enfrentado alumnos que han tenido la misma enseñanza, es decir, no ha habido partidos internivelares que enfrenten a los alumnos de 5° de Primaria contra los de 6° de Primaria, no podemos afirmar que aplicar un juego estratégico afecte al resultado de los partidos. Sin embargo, sí podemos afirmar que afecta al número de puntos que se obtienen por partido.

## **8. Conclusión**

Realizar una enseñanza estratégica previa a la adquisición de las habilidades técnicas en un deporte es una manera muy efectiva de enriquecer el juego de los alumnos. Aunque el factor técnico es fundamental y el principal objetivo de enseñanza en la iniciación deportiva, dedicar tiempo a la parte estratégica permitirá a los alumnos ir más allá de los aprendizajes comunes de estos deportes.

La estrategia deportiva permite a los alumnos desarrollar el pensamiento estratégico fomentando la planificación, el análisis y la resolución de problemas motrices. Además, estimula la toma de decisiones de los alumnos provocando que tengan que evaluar las diferentes soluciones a esos problemas que mencionábamos anteriormente y elegir la más correcta en cada momento.

Por otro lado, he comprobado que a la hora de enseñar un tipo determinado de habilidades no hay una metodología completa. Tras analizar todas las sesiones que han compuesto esta propuesta considero que hay momentos en los que el alumno tiene que ser más libre a la hora de experimentar cómo se debe agarrar un disco o que potencia dar al lanzamiento, por ejemplo. Pero a la hora de aprender la ejecución de los distintos tipos de lanzamiento considero que se debe aplicar una metodología más cerrada debido a que si dejamos esa libertad, los alumnos pueden ir adquiriendo ciertas manías a la hora de ejecutar esta habilidad que posteriormente serán más difíciles de corregir.

## 9. Referencias bibliográficas

Blázquez Sánchez, D. (2003). La táctica y la estrategia en los deportes de equipo. *EFDeportes.com*, Revista Digital, 60. <https://www.efdeportes.com/efd60/tact.htm>

Blázquez Sánchez, D. (2001). La iniciación deportiva: Aspectos generales. *EFDeportes.com*, Revista Digital, 33. <https://www.efdeportes.com/efd33/inicdep.htm>

BLÁZQUEZ SÁNCHEZ, D. (1995). La iniciación deportiva y el deporte escolar. Barcelona, Inde.

Camacho Zapata, S. y Ospina Cano, C. A. (2015) Aprender jugando Ultimate Frisbee. *Revistas UdeA*, Revista digital, 4(1), 4-13. <https://revistas.udea.edu.co/>

Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León.

Equipo editorial, Etecé. (2023). Juegos predeportivos. *Concepto.de*. <https://concepto.de/juegos-predeportivos/>

González Aramayo, E. (2012). La iniciación deportiva en el ámbito escolar. *EFDeportes.com*. <https://www.efdeportes.com/efd167/la-iniciacion-deportiva-en-el-ambito-escolar.htm>

Lifeder. *Ejemplos de juegos modificados: Una estrategia para mejorar el aprendizaje*. <https://www.lifeder.com/ejemplos-juegos-modificados/b>

Méndez, A. (1999). Efectos de la manipulación de las variables estructurales en el diseño de juegos modificados de invasión. *ResearchGate*, Revista digital, 16. [https://www.researchgate.net/publication/236232813\\_Efectos\\_de\\_la\\_manipulacion\\_de\\_las\\_variables\\_estructurales\\_en\\_el\\_diseno\\_de\\_juegos\\_modificados\\_de\\_invasion](https://www.researchgate.net/publication/236232813_Efectos_de_la_manipulacion_de_las_variables_estructurales_en_el_diseno_de_juegos_modificados_de_invasion)

Riera Riera, J. (1995). *Estrategia, táctica y técnica deportivas*. Apuntes. Educación Física y Deportes, 39, 45-56

Sánchez Malia, J. M., y Ruiz Parra, M. de los Á. (2014). Juegos deportivos modificados para balonmano. *EFDeportes.com*, Revista Digital, 18 (190). <https://www.efdeportes.com/efd190/juegos-deportivos-modificados-para-balonmano.htm>

Uribe Pareja Iván Darío. Proyecto Centros de iniciación y formación deportiva.  
Ponencia Congreso panamericano de educación física Bogotá, 1991.

## 10. Anexos

### ANEXO I. Rúbrica general de evaluación situación de aprendizaje estrategia (5° de Primaria)

	ITEM	NADA SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO	SUFICIENTE	SATISFACTORIO	MUY SATISFACTORIO
Actitudinal	En los momentos de reunión prestan atención a las explicaciones					
	Participan respetando el turno de palabra y las opiniones de sus compañeros					
	Muestran interés y propone normas para la evolución del juego					
	Cuidan el material utilizado					
	Respetan las normas establecidas por la clase					
Procedimental	Aplican los conocimientos que ha ido adquiriendo durante la sesión					
	Buscan y proponen soluciones a los problemas motrices que van sucediendo					
	Participan de manera activa durante el tiempo de juego					
	Juegan con todos sus compañeros respetándolos y cooperando con ellos					
	Cuando trabajan en equipo se ayudan unos a otros para lograr el objetivo común					

### ANEXO II. Rúbrica general de evaluación situación de aprendizaje habilidades (5° y 6° de Primaria)

	ITEM	NADA SATISFACTORIO	POCO SATISFACTORIO	SUFICIENTE	SATISFACTORIO	MUY SATISFACTORIO
Actitudinal	En los momentos de reunión prestan atención a las explicaciones					
	Participan respetando el turno de palabra y las opiniones de sus compañeros					
	Respetan las normas establecidas por la clase					
	Cuidan el material utilizado					
Procedimental	Participan de manera activa durante el tiempo de juego					
	Aplican los conocimientos que ha ido adquiriendo durante las sesiones					
	Realizan correctamente los diferentes tipos de agarre					
	Realizan correctamente los diferentes tipos de recepción					
	Realizan correctamente los diferentes tipos de lanzamiento					
	Cuando trabajan en equipo se ayudan unos a otros para lograr el objetivo común					