



FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA  
UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

## ¿ CÓMO INFLUYEN LAS ESTRATEGIAS AL ALUMNADO EN UN “JUEGO BUENO” ?

TRABAJO FIN DE GRADO  
EN EDUCACIÓN PRIMARIA

AUTOR/A: Hugo de la Rosa López

TUTOR/A: Nicolas Bores Calle

Palencia, 18 de junio de 2025



## RESUMEN

El principal objetivo de este trabajo es observar cómo los alumnos evolucionan desde una participación más individual hacia una dinámica grupal, en la que el compañerismo, la colaboración y la toma de decisiones estratégicas se convierten en piezas clave para el desarrollo del juego, tratándose este mismo de un juego bueno.

Este proyecto analiza cómo influyen tres aspectos fundamentales como la actitud del alumnado, el trabajo en equipo y la utilización de estrategias en el desarrollo de una unidad didáctica propia, titulada “*Captura nuestra bandera*”, diseñada para una clase de 6º de Primaria con 26 estudiantes.

La unidad se ha llevado a la práctica en el entorno real del centro educativo. Durante su aplicación, se han utilizado diferentes herramientas de evaluación como rúbricas, hojas de observación y actividades específicas, que han permitido recoger información valiosa sobre la implicación de los alumnos y el impacto de las estrategias empleadas.

Gracias a esta experiencia, se ha podido comprobar cómo el trabajo en equipo no solo mejora la participación, sino que también enriquece el propio funcionamiento del juego y potencia el aprendizaje colectivo.

## ABSTRACT

The main objective of this work is to observe how students evolve from a more individual participation towards a group dynamic, in which companionship, collaboration, and strategic decision-making become key elements for the development of the game, which is a fair game in itself.

This project analyzes how three fundamental aspects such as student attitude, teamwork, and the use of strategies influence the development of a self-designed didactic unit titled 'Capture Our Flag,' designed for a 6th-grade class with 26 students.

The unit has been implemented in the real educational setting. During its application, different evaluation tools such as rubrics, observation sheets, and specific activities have been used, which allowed for the collection of valuable information regarding student engagement and the impact of the employed strategies.

Thanks to this experience, it has been demonstrated how teamwork not only enhances participation but also enriches the functioning of the game itself and boosts collective learning.

## PALABRAS CLAVE

Estrategia, táctica, juego motor reglado, trabajo en equipo y juego bueno

## KEY WORDS

Strategy, tactic, regulated motor game, team work and fair game

# ÍNDICE

RESUMEN.....	2
ABSTRACT .....	2
PALABRAS CLAVE.....	3
KEY WORDS .....	3
1.- INTRODUCCIÓN .....	6
2.- JUSTIFICACIÓN .....	7
3.- OBJETIVOS .....	9
4.- FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	10
TPC (TRATAMIENTO PEDAGÓGICO DE LO CORPORAL).....	10
JUEGO BUENO .....	11
ESTRATEGIA EN LOS JUEGOS MOTORES REGLADOS.....	13
JUEGOS MODIFICADOS Y MODELOS DE APRENDIZAJE.....	18
MODELOS EDUCATIVOS QUE RELACIONAN LA ESTRATEGIA EN UN AMBIENTE EDUCATIVO.....	20
5.- METODOLOGÍA .....	21
6.- PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS DE LA PROPUESTA .....	22
□ ¿AFECTA LA CREACIÓN Y EL USO DE UN JUEGO BUENO A LA RESOLUCIÓN Y A LA PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO?.....	22
□ ¿CÓMO ERA LA FORMACIÓN DE LOS GRUPOS AL PRINCIPIO? ¿ES NECESARIO LA MODIFICACIÓN DE LOS GRUPOS? ¿QUÉ RELACIONES SE PODÍAN VER EN EL DESARROLLO DEL JUEGO? .....	24

□ ¿TOMA CONCIENCIA EL ALUMNADO MÁS INDIVIDUALISTA RESPECTO A LA UTILIZACIÓN DE LA ESTRATEGIA?.....	27
□ PONER EL FOCO EN LA ESTRATEGIA O NO, ¿MODIFICABA LA DURACIÓN DE LA PARTIDA? ¿QUÉ OCURRÍA AL INICIO DE LAS PARTIDAS EN FUNCIÓN A LOS AXPECTOS ESTRATÉGICOS QUE SE HABÍAN IMPLANTADO?.....	33
□ HABLANDO CONCRETAMENTE DE LA TÁCTICA, ¿ALTERÓ LA PARTICIPACIÓN Y LA FORMA DE VER EL JUEGO LA INTRODUCCIÓN DE ASPECTOS MÁS TÁCTICOS? ¿QUÉ EQUIPO TOMABA LA VENTAJA? .....	34
 7.- CONCLUSIÓN .....	 40
 8.- BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA .....	 42
 9.- ANEXOS.....	 44
□ ANEXO 1 .....	44
□ ANEXO 2 .....	64
□ ANEXO 3 .....	67
□ ANEXO 4 .....	69

# 1.- INTRODUCCIÓN

El presente Trabajo Fin de Grado tiene como objetivo diseñar y aplicar una unidad didáctica centrada en el desarrollo de estrategias tácticas en un juego bueno, poniendo en práctica los conocimientos adquiridos durante la formación universitaria. La propuesta se llevó a cabo con un grupo de 26 alumnos de 6º de Educación Primaria del CEIP Clara Campoamor, en Villalobón (Palencia), durante el curso 2024/2025, en el contexto del Practicum II, y busca analizar cómo la dimensión táctica influye en la actitud del alumnado y en el desarrollo del juego.

Antes del diseño de la unidad didáctica, se llevó a cabo una revisión de fuentes sobre la enseñanza de la estrategia en el entorno escolar con un enfoque centrado en lo táctico, siendo esta fase fundamental para establecer y aclarar los objetivos del trabajo.

La propuesta parte de la creación de un juego bueno de cancha dividida, cuyas normas fueron diseñadas con la participación activa del alumnado, favoreciendo un juego inclusivo, seguro y adaptable. Esta implicación permitió observar tanto las relaciones interpersonales como las estrategias aplicadas durante el desarrollo del juego.

Este Trabajo de Fin de Grado se estructura en varios apartados que permiten abordar de forma completa el tema elegido. Comienza con una introducción al contenido y una justificación personal sobre la elección y el enfoque del trabajo, centrado en la importancia de los aspectos estratégicos en la Educación Física.

A continuación, se presenta un marco teórico que recoge los conceptos clave y fundamentos necesarios para el desarrollo de la unidad didáctica. La metodología detalla el proceso seguido para la elaboración del proyecto, incluyendo la recopilación y análisis de datos. Posteriormente, se analiza la propuesta didáctica aplicada, y se expone una conclusión general.

Para acabar, se puede ver la bibliografía y la webgrafía y un apartado final de anexos, en el que se podrá ver la unidad didáctica al completo teniendo como referencia el tema de investigación de mi trabajo final de grado, indicando lo que se ha observado en el aula, pudiendo ver algunas imágenes y prácticas de los propios alumnos y el análisis de esta observación.

## 2.- JUSTIFICACIÓN

La realización de este proyecto se centra en el desarrollo del pensamiento estratégico en el alumnado a través de la aplicación de juegos colectivos, concretamente mediante una propuesta didáctica basada en un juego de cancha dividida, ya que considero que este es necesario para desarrollar habilidades cognitivas en el alumnado de cara al futuro.

En la etapa de Educación Primaria, la enseñanza de la Educación Física ha estado tradicionalmente orientada hacia el desarrollo de habilidades motrices básicas mediante juegos y circuitos, relegando con frecuencia el componente táctico y estratégico a un segundo plano (Devís & Peiró, 1992).

Con relación a esto y por mi experiencia en la etapa escolar durante Educación Primaria, el profesorado de Educación Física no se centraba a nivel personal, no existían juegos comunes a todos, apropiados para todos y que todo aquel que esté jugando, sienta que está jugando a su propio juego, ya que todo esto se trabajaba más concretamente en un ámbito deportivo en actividades extraescolares fuera de un ambiente educativo

Sin embargo, la inclusión de este tipo de situaciones de juego que exijan toma de decisiones, cooperación y anticipación contribuyen de forma directa al desarrollo de habilidades cognitivas y sociales, lo cual justifica su integración desde edades tempranas (Gréhaigne, Richard & Griffin, 2001).

Opino que cada día, más profesores de Educación Física, modifican estos modelos de pedagogía y les introducen en las aulas en edades cada vez más tempranas, atendiendo a la competitividad que muchas veces se generan en estas aulas y enfocando esta misma de una manera sana. Pero siguen existiendo muchos otros profesores, que ponen en práctica métodos de enseñanza más anticuados, evitando o no otorgando al alumnado esta serie de conocimientos que se pueden trabajar desde el trabajo en equipo y desde el enfoque anteriormente visto.

Esto implica que el alumnado se vea conducido a un proceso más complejo de aprendizaje, teniendo en cuenta todos los aspectos que van a influir tanto en el juego como en la forma de pensar del niño. Todos los niños no piensan igual, por lo que se desarrollaría el concepto de opinión y de un consenso grupal; también va a influir la dimensión personal propia de cada niño, si tiene una seguridad cierta para hablar, el nivel

de madurez propio de cada uno de ellos para observar y darse cuenta de cómo cambia el juego en función al movimiento que haga. Para todo esto, hay que conocer al grupo con el que este tipo de estrategias se van a trabajar, porque todos estos aspectos, influirán de una manera u otra dependiendo del alumnado de referencia.

Por todo ello, introducir contenidos estratégicos desde edades tempranas no solo es viable, sino recomendable, ya que contribuye a una formación más integral del alumnado. Se fomenta una visión del juego más compleja y reflexiva, en la que el estudiante no solo actúa, sino que también interpreta, planifica y ajusta su comportamiento en función del entorno y de sus compañeros (Rovegno & Bandhauer, 2013).

Atendiendo al juego bueno creado perteneciente a la unidad didáctica diseñada de la cual parten las principales observaciones de este trabajo, se trata de una propuesta que se enmarca dentro de los denominados juegos de cancha dividida, los cuales permiten trabajar de manera integrada contenidos tácticos, estratégicos y de cooperación.

En este contexto, el alumnado debe tomar decisiones en tiempo real, reconocer patrones en el comportamiento del adversario y anticipar acciones, desarrollando así competencias motrices y cognitivas esenciales. Tal como señalan Mitchell, Oslin y Griffin (2013), “los juegos modificados con una estructura táctica permiten al alumnado entender el juego desde el principio, tomar decisiones y reflexionar sobre su actuación, lo que mejora su comprensión táctica y su participación activa”.

Por ello, esta propuesta se ha planteado desde una metodología activa basada en el descubrimiento guiado, en la que el docente orienta el proceso pero es el propio alumno quien construye el conocimiento a partir de la experiencia. De esta manera, el trabajo responde a una serie de interrogantes planteados en relación con el desarrollo estratégico en Educación Física, abordados desde una perspectiva actual e inclusiva, en línea con los objetivos de la educación por competencias en la etapa de Primaria.

En definitiva, considero que existen muchas otras metodologías y muchos otros temas de actualidad en la Educación Física escolar, pero en concreto, el tema que he escogido para desarrollar el presente trabajo es bastante interesante y actual, que se trabaja en las aulas de primaria y es válido de cara a un futuro y a la práctica deportiva fuera del entorno escolar del alumnado.

### 3.- OBJETIVOS

La iniciación y consecución de este Trabajo de Fin de Grado tiene unas premisas y objetivos que se van a intentar ver reflejados y resueltos a lo largo del proyecto y que nos va a ayudar a entender la realización en general del mismo.

- Reconocer la importancia del trabajo en equipo y de las estrategias en los diferentes cursos de Educación Primaria
- Ser capaz de reflexionar, desarrollar y mejorar la planificación de una unidad didáctica en base a dos de los grandes grupos básicos del TPC (Tratamiento Pedagógico de lo Corporal)
- Analizar e interpretar la influencia de la estrategia y de la táctica a lo largo del desarrollo de un juego bueno iniciado en un aula de Educación Primaria.
- Examinar y analizar la participación del alumnado en un juego bueno a partir del trabajo de las estrategias dentro del propio juego
- Realizar un trabajo de investigación sobre el enfoque del juego y la duración del inicio de este a partir de estrategias y aspectos generales que afectaban al juego bueno
- Pasar de la acción impulsiva e individualista y repetitiva a la acción planificada y compartida.

## 4.- FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

### TPC (TRATAMIENTO PEDAGÓGICO DE LO CORPORAL)

El Tratamiento Pedagógico de lo Corporal (TPC) es un modelo educativo desarrollado), en la Facultad de Educación de Palencia, perteneciente a la Universidad de Valladolid. Este enfoque, basado en la corriente de la psicomotricidad, constituye una teoría orientada a reflexionar sobre la práctica docente y a observar críticamente el ámbito corporal y motriz dentro del contexto escolar. (Vaca, 1986; Bores, 2005)

El TPC propone al profesorado analizar la evolución de la corporalidad y el movimiento a lo largo del tiempo escolar, considerándolo como un ámbito con un enorme potencial educativo, capaz de adaptarse a diversos contextos y realidades. A través de este proceso de análisis y reflexión, los docentes pueden mejorar su labor profesional, enriquecer sus propuestas didácticas y aumentar la calidad de su intervención pedagógica.

Otra importante figura si hablamos de referentes al ámbito de la Educación Física escolar y en relación con el Tratamiento Pedagógico de lo Corporal (TPC) es Alfonso García Monje. Este plantea una mirada integral del cuerpo y el movimiento, defendiendo una enseñanza que no se limite a la técnica o al rendimiento físico, sino que contemple también los aspectos emocionales, relacionales, culturales y estratégicos del juego.

Tal como señala Alfonso García Monje (2005), el tratamiento pedagógico de lo corporal implica trabajar el control de la acción en contextos emocionalmente complejos, favorecer la mejora del alumnado en actividades con sentido, potenciar la interacción entre los participantes, desarrollar la planificación táctica individual y colectiva, y fomentar el conocimiento de la cultura motriz, especialmente a través del juego y la tradición lúdica.

Como elemento motivador, resulta fundamental que el alumnado sea consciente de sus propios progresos y se sienta protagonista de su aprendizaje. En este sentido, Vaca (2008) subraya la importancia de respetar el principio de autonomía infantil, partiendo siempre de la observación, el respeto y los intereses del niño y la niña.

Desde esta base, se propone la creación de un proyecto educativo que favorezca el desarrollo integral de sus capacidades y habilidades, promoviendo un aprendizaje globalizado y facilitando, de forma progresiva, la construcción de una autoestima sólida.

A lo largo de la asignatura de Juegos y Deportes impartida en 3º correspondiente a la mención de Educación Física, sustentada en las bases del TPC, salieron y se trabajaron las bases de los juegos, sustentadas en 4 grandes bloques:

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

En este trabajo, el juego bueno en un primer momento y las estrategias en un segundo tendrán todo el protagonismo. A partir de esto, se podrán analizar diferentes aspectos que se podrán observar sobre diferentes temas.

## JUEGO BUENO

Según García (2005),

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

En el contexto del proceso de enseñanza-aprendizaje, los juegos motores reglados pueden entenderse como un producto social no cerrado ni definitivo. Es decir, el grupo que participa en el juego lo transforma y adapta progresivamente, hasta construir una versión propia, original y compartida por todos los participantes.

Este proceso implica una búsqueda de enriquecimiento colectivo, en la que el alumnado interviene activamente en las modificaciones del juego. Para el docente, esta dinámica

supone una valiosa oportunidad para potenciar el valor educativo del juego. En palabras de Vaca (2002), se trata del “juego bueno”.

Según señala García (2011), ya en 1991, en el marco del Seminario de Formación Permanente "Tratamiento Pedagógico de lo Corporal", varios docentes y especialistas en Educación Física comenzaron a reflexionar sobre los recursos que necesita el alumnado para ser capaz de transformar los juegos de forma autónoma. Si bien tradicionalmente ha sido el profesorado quien define los parámetros y normas de los juegos en clase, esta propuesta plantea un enfoque más abierto, en el que se busca que los propios niños y niñas asuman un rol activo en la modificación, adaptación y creación de nuevas formas de juego. El objetivo es que sean capaces de aplicar estos aprendizajes en su entorno más cercano como sus pueblos o barrios, teniendo en cuenta factores como el número de participantes, los materiales disponibles o las características del espacio.

Como señala Parlebas (1988), muchos de estos juegos que fomentan una forma de *co-motricidad* (juegos que permiten y necesitan una actuación colectiva, pero que se pueden realizar de manera individual al mismo tiempo) tienden a desaparecer cuando se someten al control o arbitraje constante de un adulto.

Por esta razón, la presencia del docente debe orientarse no al control rígido, sino a facilitar un entorno de juego participativo, equilibrado, seguro y divertido. Se trata de propiciar un espacio en el que se genere una conexión auténtica entre el respeto por las reglas y el deseo colectivo de asumir un "contrato social" dentro del juego, favoreciendo así lo que podríamos considerar un “juego bueno”.

Según García (2011), los procesos para construir lo que denomina un *juego bueno* pueden agruparse en torno a cuatro grandes ejes:

- 1. Seguridad:** Es fundamental que los niños comprendan que, si se hacen daño a sí mismos o lesionan a otros, el juego debe detenerse. Ellos deben asumir la responsabilidad de garantizar un entorno de juego seguro y controlado. Para ello, es imprescindible acondicionar previamente el espacio de juego, eliminando cualquier obstáculo que pueda suponer un riesgo para la integridad física. Además, se debe prestar atención a la indumentaria personal —evitando objetos que puedan causar daño— y a las acciones que puedan resultar peligrosas para los demás participantes.

2. **Relaciones:** Las relaciones interpersonales son un pilar esencial tanto en la educación como en los juegos cooperativos. En este ámbito, se busca asegurar la participación de todo el alumnado, fomentar el intercambio de roles y promover la aceptación de las diferencias individuales. Se trata de construir un clima de respeto mutuo, donde se valore la empatía, la ayuda entre iguales, la tolerancia, el respeto y el diálogo, evitando actitudes de reproche ante los errores o las dificultades de los demás.
  
3. **Intervención personal y responsabilidad:** Este eje se centra en que cada alumno reflexione sobre su contribución individual al grupo. Es importante aprender a gestionar tanto la derrota como la victoria, desarrollar un adecuado control emocional y mantener una actitud positiva ante las distintas situaciones que puedan surgir durante el juego. Se fomenta también la resolución autónoma, respetuosa y tolerante de los conflictos, así como la honestidad, evitando hacer trampas o manipular el desarrollo del juego.
  
4. **Normativa:** En el marco del *juego bueno*, no se trata de imponer reglas fijas y cerradas, sino de implicar al alumnado en su creación. A través del consenso, los propios participantes construyen las normas del juego, lo que favorece su cumplimiento al sentirse parte activa del proceso. Además, al entender la norma como un pacto colectivo, se contempla su modificación siempre que exista acuerdo entre los jugadores, permitiendo así mejorar la dinámica del juego.

#### ESTRATEGIA EN LOS JUEGOS MOTORES REGLADOS

Según García (2005), citando a Morin (1994), el término "estrategia" no hace referencia a un programa fijo que pueda aplicarse de forma inalterable con el tiempo. Por el contrario, una estrategia parte de una decisión inicial que permite imaginar distintos escenarios de acción, los cuales pueden modificarse en función de la información que se obtenga durante el desarrollo de la acción y de los elementos imprevistos que puedan surgir y afectarla. Así, la estrategia se concibe como un proceso dinámico que se enfrenta

al azar y busca activamente nueva información para adaptarse y tomar decisiones más eficaces.

Marcelino Vaca (2002) realiza una breve reflexión, la cual se relaciona y trata de los principios de este trabajo señalados anteriormente, resaltando la importancia de las estrategias y la actuación del alumnado en base a ellas

*“Cuando en la Educación Física escolar hablamos de estrategias en los juegos motores reglados lo hacemos sobre la idea de que el alumnado actúe en la complejidad de la acción, luchando contra el azar y el hacer por hacer, tratando de encontrar el mejor resultado. (p. 113)”*

En muchas ocasiones, la realización de este tipo de juegos motores reglados conlleva a organizar y a planificar un modo de actuación en concreto durante el juego. Es esta actuación por parte del alumnado en la que se debe de poner el foco a la hora de la realización de ese juego, ya que demuestra la capacidad de pensar y actuar del alumno.

En este sentido, García Monge (2011) sostiene que los juegos motores reglados ofrecen espacios privilegiados para el desarrollo de acuerdos, la planificación y la toma de decisiones, tanto a nivel individual como colectivo. Estas dinámicas inherentes al juego motor permiten que la Educación Física aproveche al máximo su potencial educativo, al promover competencias clave como la cooperación, la autonomía y la reflexión compartida.

*“La acción puede, ciertamente, bastarse con la estrategia inmediata que depende de las intuiciones, de las dotes personales del estratega. Le sería también útil beneficiarse de un pensamiento de la complejidad. Pero el pensamiento de la complejidad es, desde el comienzo, un desafío.”*

En esta línea, Sánchez García (2009) ofrece un resumen esclarecedor al afirmar que “para pensar en acción es necesario vincular una intencionalidad consciente con un trasfondo compuesto por elementos técnicos y tácticos, así como con determinadas consignas de carácter estratégico, propias del desarrollo específico de la acción en curso”.

Por todo esto, García Monge (2011) establece una relación entre la acción y el pensamiento, y lo hace a través del juego motor reglado, estableciendo 4 ejes importantes

en los que basar la actuación docente, pudiéndoles ver reflejados en el desarrollo del juego por parte del alumnado:

- Pasar de una acción impulsiva a una planificada.
- Pasar de una elección individual a una grupal.
- Elaboren, apliquen y comprueben las estrategias que plantean.
- Utilizar diferentes elementos tácticos.

Para poder ver estos ejes de una manera práctica y cómo afectan estos al alumnado, se planteó una unidad didáctica en el que el juego principal se trata de cancha dividida, al igual que se trata de un juego de invasión, trabajando las diferentes puestas estratégicas y mejorando la organización desde un punto de vista educativo en este juego.

Según Escribano Vaca (2002), todas las sesiones deben estructurarse siguiendo un modelo compuesto por tres momentos diferenciados:

- 1. Momento de encuentro:** Este primer momento hace referencia a una serie de rutinas que se repiten al inicio de cada sesión, independientemente del contenido que se vaya a trabajar. El objetivo es que el alumnado interiorice y asuma estas rutinas desde que entra al gimnasio. Este momento incluye el saludo inicial, la reunión para explicar brevemente lo que se va a realizar en la sesión, el recordatorio de los aprendizajes trabajados en la clase anterior y una explicación más detallada de los objetivos y dinámicas del día.
- 2. Momento de construcción del aprendizaje:** Corresponde a la fase central de la sesión, en la que los alumnos comienzan a asimilar y adquirir nuevos aprendizajes. Es el momento en que el docente debe abordar los objetivos y contenidos previstos, integrando también los conocimientos previos ya trabajados. Aquí se desarrollan las actividades principales, permitiendo que el alumnado construya su aprendizaje a través de la práctica y la experiencia directa.
- 3. Momento de despedida:** Esta fase final tiene un carácter reflexivo y organizativo. Se realiza un repaso conjunto de lo trabajado, promoviendo la reflexión sobre los logros y dificultades de la sesión. Además, se lleva a cabo la recogida del material utilizado y, si procede, la entrega de fichas o tareas para valorar y evaluar el

proceso de aprendizaje. Finalmente, se reserva un tiempo para el aseo personal y el regreso conjunto al aula, cerrando así la sesión con orden y coherencia.

En el ámbito de los juegos de cancha dividida, García Monge (2011) plantea una serie de claves metodológicas destinadas a facilitar el acceso del alumnado al pensamiento táctico, entendido como la capacidad para tomar decisiones eficaces en situaciones de juego. Estas claves se fundamentan en una estructura didáctica que favorece tanto la comprensión de los contenidos como la funcionalidad de las lecciones, promoviendo una enseñanza más significativa.

La propuesta metodológica de García Monge (2011) se nutre de los aportes del Grupo de Trabajo "Tratamiento Pedagógico de lo Corporal", coordinado por Vaca (1996, 2002; citado en García Monge, 2011), y propone una secuenciación estructurada de la sesión, descrita previamente por el propio autor (García Monge, 2005). Esta estructura se articula en las siguientes fases:

1. **Comunicación inicial del proyecto:** Se destina un tiempo al inicio de la sesión para contextualizar la propuesta y explicar al alumnado los objetivos de aprendizaje, dotando de sentido la práctica que se va a desarrollar.
2. **Juego inicial diagnóstico:** Se plantea una situación lúdica que permite al docente observar el nivel de implicación del alumnado, así como identificar patrones de acción espontáneos y posibles estrategias colectivas emergentes. Esta fase permite detectar situaciones conflictivas que, posteriormente, pueden convertirse en objeto de intervención pedagógica.
3. **Formulación de problemas tácticos:** A través del diseño de tareas específicas, se busca focalizar la atención del alumnado en problemas concretos relacionados con el juego (disposición espacial, trayectorias del balón, interacción entre compañeros, etc.), favoreciendo la conexión entre pensamiento táctico y acción motriz.
4. **Identificación y exploración de soluciones tácticas:** El docente propone distintas alternativas para resolver situaciones de juego, ofreciendo así al alumnado la

posibilidad de seleccionar, adaptar y consensuar las respuestas más adecuadas al contexto, promoviendo la toma de decisiones compartida.

5. **Trabajo autónomo en grupos reducidos:** Se plantean situaciones de menor complejidad táctica que los alumnos abordan de forma autónoma en pequeños grupos, permitiendo una práctica más personalizada y contextualizada.
6. **Puesta en común y reflexión compartida:** Los distintos grupos exponen sus soluciones y reflexiones ante el resto de la clase. Este proceso de socialización del conocimiento favorece el contraste de ideas, el aprendizaje vicario y el desarrollo del pensamiento crítico.
7. **Cierre y síntesis:** La sesión finaliza con un resumen en el que se recuperan los aprendizajes más significativos, consolidando así el conocimiento construido de forma colectiva.

Esta metodología responde a los principios del enfoque comprensivo de la enseñanza deportiva, en el que el juego no es solo un medio para mejorar la condición física, sino un espacio pedagógico para desarrollar competencias tácticas, sociales y cognitivas (Gréhaigne, Wallian y Godbout, 2005). La estructuración de la lección en torno a la resolución de problemas tácticos convierte al alumnado en protagonista activo del proceso de enseñanza-aprendizaje, en línea con las corrientes pedagógicas constructivistas y sociocognitivas aplicadas a la educación física.

En definitiva, como señala García Monge (2005):

*En esta búsqueda de “jugadores inteligentes” pretendemos atender a la globalidad de la persona abordando los procesos motrices, cognitivos, emocionales, y relacionales; un proceso complejo dado que en cada persona se verifica de una forma diferente pues está condicionado por sus experiencias previas, su seguridad en el grupo, su nivel de madurez y descentración, su capacidad de contener las emociones, el tipo de dinámica de pensamiento que tenga, etc. Esta complejidad plantea continuos retos al docente que debe habilitar fórmulas para ayudar al progreso de cada persona. (p. 832)*

El juego motor reglado es necesario destacar que este se articula en torno a tres dimensiones fundamentales que permiten su comprensión y análisis. Estas dimensiones facilitan una interpretación más profunda del juego en el contexto educativo y permiten examinar las respuestas que pueden generar en el alumnado. Según García (1994), la incorporación de estas tres dimensiones responde a la necesidad de contar con un marco conceptual que facilite el trabajo profesional en Educación Física, comprendida desde una perspectiva centrada en la pedagogía del cuerpo.

Del mismo modo, Vaca (2008) defiende que el principio de autonomía del niño debe ser el eje vertebrador de las propuestas educativas, ya que el cuerpo es un medio privilegiado para que el alumnado se exprese, se conozca a sí mismo y construya su identidad personal:

*“Es imprescindible partir de la observación, el respeto y los intereses del niño para promover un proyecto educativo que posibilite el desarrollo de sus capacidades de forma globalizada y fomente la construcción progresiva de su autoestima” (Vaca, 2008, p. 54).*

Según García Monge (2005), el juego motor reglado es un escenario en el que los actores pueden dar salida a lo más íntimo de su personalidad. Surgen en él las conductas más espontáneas y ello provoca individualismo, rechazos conflictivos, marginaciones...; Está cargado de símbolos que movilizan emociones, las cuales provocan respuestas impulsivas y descontroladas que, a su vez, son fuente de roces, conflictos y lesiones (p. 122).

En palabras de García Monge (2005):

*“La emoción que provoca el juego pone al cuerpo en un riesgo de lesión constante. Es por ello que consideramos que el docente debe ayudar a calmar la acción, a que ésta sea más consciente e intencionada con el fin de reducir esta peligrosidad.” (p. 123)*

## JUEGOS MODIFICADOS Y MODELOS DE APRENDIZAJE

Como señalan Devís Devís y Peiró Velert (s/f, p. 13), el juego no está ligado a ninguna institución específica, lo que permite modificar sus reglas en cualquier momento según la creatividad de los participantes. En este sentido, los juegos modificados se sitúan a medio camino entre el juego libre y el deporte reglado.

Aunque parten de unas normas básicas, ofrecen un margen de flexibilidad que posibilita adaptaciones e incluso la creación de nuevos juegos. Este tipo de juegos facilita una mayor participación del alumnado, ya que al disminuir las exigencias técnicas o físicas, se fomenta la inclusión, la formación de grupos mixtos y la igualdad de oportunidades. Además, promueven la elaboración colectiva de nuevas estrategias dentro del propio juego.

Al hablar de cómo aprenden los niños, los modelos de aprendizaje adquieren una gran relevancia. Devís y Peiró (2007) identifican dos grandes enfoques: el modelo vertical y el modelo horizontal. El modelo vertical se centra en un deporte específico desde el inicio hasta el final del proceso de enseñanza, mientras que el modelo horizontal propone una fase común de aprendizaje aplicable a varios deportes.

Dentro del enfoque vertical, se distinguen dos variantes. El modelo vertical A, propuesto por Wein (1991, 1995; citado por Devís y Peiró, 2007), y el modelo vertical B, desarrollado por Usero y Rubio (1993; citado por Devís y Peiró, 2007). Ambos modelos emplean juegos reducidos o simplificados, caracterizados por la participación de pocos jugadores, lo que les confiere una mayor flexibilidad y los aproxima a los juegos predeportivos. La principal diferencia entre ambos radica en que el modelo A pone el foco en la comprensión del juego a partir de los principios tácticos.

Por otro lado, el modelo horizontal también se divide en dos tipos según Devís y Peiró (2007): el modelo estructural y el comprensivo. El modelo estructural, influenciado por la tradición francesa, comienza con un análisis de las características estructurales de los juegos deportivos. A partir de este análisis, se proponen juegos y situaciones que exijan una toma de decisiones por parte del alumnado. Según Blázquez (1986; citado por Devís y Peiró, 2007), este modelo se centra especialmente en los juegos deportivos colectivos de invasión, prestando atención a elementos estructurales como las reglas, el tiempo, los compañeros, los adversarios y el móvil del juego. Posteriormente, se incorporan los principios tácticos y las reglas de acción propias de este tipo de juegos.

## MODELOS EDUCATIVOS QUE RELACIONAN LA ESTRATEGIA EN UN AMBIENTE EDUCATIVO

Muchas veces la estrategia y la táctica está relacionada con el ambiente deportivo como tal, pero hoy en día, cada vez son más las investigaciones y observaciones relacionadas con la estrategia y táctica en edades escolares fuera de un ambiente deportivo y en un contexto educativo.

Según García (2011), el siglo XX estuvo marcado por una intensa etapa de experimentación orientada a encontrar soluciones que armonizaran los intereses del profesorado con los del alumnado. En este contexto, se exploraron las posibilidades del juego como herramienta para favorecer el desarrollo personal de los estudiantes, tratando de establecer puntos de encuentro entre los objetivos educativos de los docentes y las motivaciones del alumnado en relación con el juego motor, en el que estas estrategias toman un gran protagonismo.

Destacando uno de este tipo de modelos educativos en los que se desarrolla la estrategia en el ámbito deportivo relacionándolo en un ambiente escolar, quiero destacar el MED, (Modelo de Educación Deportiva), creado por Daryl Siedentop a mediados de los ochenta con el principal objetivo de integrar a todo el alumnado en una clase de Educación Física, fomentando el sentimiento de pertenencia de equipo y generando un mayor entusiasmo y motivación al igual que en una actividad extraescolar de ambiente deportivo.

El MED hace uso del deporte como contenido principal desde el contexto educativo, generando situaciones próximas a la realidad del contexto competitivo (Siedentop et al., 2011).

La aplicación del MED en una UD varía según el nivel de responsabilidad cedido al alumnado, nivel de habilidad del alumnado, número de alumnos y equipos participantes, espacio, material, tiempo, y el deporte seleccionado para su práctica (González-Villora, 2019)

El Modelo de Educación Deportiva (MED) (Siedentop, 1994) aumenta la implicación y autonomía durante las clases de EF, a partir de experiencias deportivas auténticas donde el alumnado disfruta de las mismas oportunidades de práctica, desempeña sus competencias, desarrolla habilidades específicas, y mejora su conocimiento, a la vez que se entusiasma con el deporte (Martínez de Ojeda, 2013).

## 5.- METODOLOGÍA

La metodología es la forma de actuar, las decisiones y las estrategias metodológicas que desarrolla el docente para intentar dar respuesta a unos objetivos planteados con anterioridad al inicio de la sesión y que define el modo de consecución de estos por parte de los alumnos.

Para realizar este trabajo, primero se ha planteado la unidad didáctica, buscando información acerca de conceptos y conocimiento sobre la formación de un juego bueno, sobre conceptos tácticos que se pueden dar en el juego de referencia de la unidad didáctica, teniendo en cuenta el contexto en el que se iba a dar ese proceso de enseñanza-aprendizaje en el centro escolar.

A medida que la unidad didáctica iba siendo desarrollada en el centro escolar, en relación con los principales objetivos planteados del trabajo, se iban realizando una serie de observaciones y de recogida de datos, a través de una observación directa no participante, centrada en el análisis del comportamiento del alumnado durante distintas fases del juego.

Para un análisis más exhaustivo, con el fin de garantizar la validez y fiabilidad del proceso de observación, se emplearon rúbricas específicas de análisis táctico, previamente adaptadas al nivel competencial del grupo observado.

Posteriormente a la realización de la unidad didáctica y del análisis de los datos obtenidos, reflexionando acerca de ellos, se ha podido dar respuestas más concretas y más detalladas a las diferentes preguntas que parten de los objetivos principales del trabajo.

Para concluir, se extraen una serie de conclusiones a partir del análisis de los datos obtenidos, lo que permite identificar aspectos susceptibles de mejora, valorar el progreso o posibles dificultades del grupo tras la implementación de la unidad didáctica, y proponer ajustes necesarios en función de las respuestas recogidas. En conjunto, estas reflexiones ofrecen una visión global y una valoración final del Trabajo de Fin de Grado realizado.

## 6.- PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS DE LA PROPUESTA

Durante este apartado se mostrarán los principales puntos de los que consta el aprendizaje, relacionados primeramente con aspectos más actitudinales, como puede ser la participación y las relaciones personales entre los alumnos, y posteriormente haciendo reflexiones acerca de los aspectos generales y tácticos que afectan al juego, analizando de qué manera y cómo ha actuado el alumnado en base a ello.

- **¿AFECTA LA CREACIÓN Y EL USO DE UN JUEGO BUENO A LA RESOLUCIÓN Y A LA PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO?**

Diversos estudios en el ámbito de la pedagogía del juego y la educación física han demostrado que la implicación activa del jugador está estrechamente relacionada con su percepción de pertenencia y relevancia dentro del juego (Blázquez, 1995; Devís y Peiró, 1992). Cuando un individuo, ya sea adulto o niño, no se siente parte del desarrollo del juego o no percibe que su participación sea significativa, es frecuente que disminuya su motivación o incluso que se produzca un abandono de la actividad.

Este fenómeno es especialmente notable en el caso del alumnado en edad escolar, donde la motivación y la percepción de autoeficacia juegan un papel central en su disposición a participar. Si las normas del juego no se ajustan a sus intereses o si sienten que no tienen un papel relevante en la dinámica grupal, es probable que opten por no participar activamente (Ruiz Pérez, 2001).

Por todo esto, la primera sesión de la unidad didáctica se dedicó a crear el juego en su totalidad, el alumnado jugaba y a medida que ocurrían problemas o algo de lo que era necesario hablar, el juego se paraba y se implementaba una norma la cual en muchas ocasiones era impuesta por el propio alumnado, haciendo así que ellos mismos se sientan parte del juego y que sientan que están jugando a su juego. Tiene que quedar claro que estas normas no impedían ni modificaban las anteriormente puestas, es decir, seguían fomentando la participación y el juego seguro.

Mi planteamiento inicial es crear un juego en base a tres normas de oro, las cuales escribí en la pizarra antes de iniciar la primera sesión en el momento de encuentro. Estas tres fueron:

- No hacer daño a los compañeros
- Respetar el material
- Evitar que los compañeros, hagan daño a otros compañeros

Se planteó una primera partida del juego "Captura la bandera" sin normas previamente establecidas, con el objetivo de que el propio alumnado identificara la necesidad de acordar reglas comunes que favorezcan un juego participativo, seguro y adaptado al grupo. En este proceso, el papel del docente resulta clave para guiar la construcción del juego bueno clave para la unidad basado en la colaboración y el consenso.

Salieron reglas de todo tipo, como reglas relacionadas con el desarrollo y la continuación del juego, como reglas de cara para tener en cuenta la participación del alumnado. Algunas de estas reglas son:

- a) El jugador que se sale del campo establecido no queda eliminado del juego, sino que simplemente se sienta al lado de la zona en la que se ha salido, siempre que esta pertenezca a una zona del campo rival
- b) Se debe estar a una distancia de unos 3 pasos del jugador al que se ha pillado en propio campo
- c) No siempre tienen que ser las mismas personas las que actúen como atacantes, dejando siempre a las mismas personas como defensores
- d) Antes de comenzar el juego, los participantes de cada grupo van a tener 4 minutos aproximadamente para organizarse y hablar entre ellos.

En definitiva, para mí esta sesión es la más importante, ya que es en base al juego que creen los alumnos en esta sesión, el juego que va a verse trabajado a lo largo de la unidad. Pero ya no solo es importante por el juego, si no que fue un suspiro de aire fresco el ver que el alumnado participaba, colaboraba, hablaba entre ellos, opinando siempre desde una manera en la que la opinión del alumnado sea quien sea, era respetada y de ver que el juego funciona, es seguro y el alumnado va a aprender y disfrutar al mismo tiempo.

Fue increíble el ver como diferentes personas, que a lo mejor en otras ocasiones no se sienten tan participativas o protagonistas a lo largo de una sesión, tomaban la función como de "entrenador" hablando, dirigiendo al resto de sus compañeros, no solo poniendo el foco en conseguir la bandera y traerla a campo propio, sino poniendo el foco en que cosas podían mejorar en el juego.

Las personas más rápidas al principio tendían a ocupar posiciones atacantes, pero a medida que los diferentes juegos se realizaban, estas personas rápidas que solo tenían la bandera entre ceja y ceja, empezaron a ocupar posiciones defensivas, queriendo tomar también un segundo plano en el juego para ser más inesperado.

Fue muy interesante el ver las diferentes posiciones que ocupaban los jugadores, normalmente, los chicos al principio tomaban posiciones ofensivas, mientras que las chicas posiciones defensivas. Esto según el paso del tiempo se modificó, también en parte porque la modificación del grupo establecido de trabajo hizo que estas posiciones y que estos roles dentro del juego cambien.

También he aprendido que en este caso, al tratarse de un juego de cancha dividida, en el que se necesita un amplio espacio, hay muchas más opciones estratégicas, pero también se incita mucho más a la individualidad, al querer hacerlo yo todo y se necesita un reenfoque a estas personas para que sean conscientes de la importancia de las estrategias en un futuro, el hacerles ver que un movimiento tuyo, si que descoloca al equipo rival, pero el primer equipo que se esta descolocando es el tuyo, modificando así negativamente el plan inicial de tu equipo.

En definitiva y como refleja García (2005) en su tesis, estos aspectos que conforman el juego bueno como la creación del juego, el pensamiento y la exposición de las normas que este va a tener y el acuerdo entre todos los componentes del grupo, hace que todo el alumnado se sienta parte del juego, le motive y quiera participar, siendo así el juego bueno una herramienta de motivación útil para trabajar el trabajo en equipo.

- **¿CÓMO ERA LA FORMACIÓN DE LOS GRUPOS AL PRINCIPIO? ¿ES NECESARIO LA MODIFICACIÓN DE LOS GRUPOS? ¿QUÉ RELACIONES SE PODÍAN VER EN EL DESARROLLO DEL JUEGO?**

Las agrupaciones para trabajar y el trabajo en equipo era una de las cosas en las que quería poner el foco, ya que es uno de los objetivos de la unidad didáctica, como se demuestra en varios de los criterios de evaluación que se evaluaron en la rúbrica de evaluación al final de la unidad, donde estos aspectos actitudinales toman un papel muy importante.

Al tratarse de un grupo que lleva junto toda la vida, que comparten muchos alumnos actividades extraescolares fuera de horario lectivo, así como actividades deportivas, existen grupos ya establecidos dentro de la clase, al igual que existe la típica división del grupo de chicos por un lado, y el grupo de chicas por otro. Esto también lo pude ver en la realización de unidades didácticas previas a la mía realizada, donde en la unidad de orientación, por ejemplo, a no ser que los grupos sean establecidos por el docente, siempre se establecían las mismas parejas o los mismos grupos de personas.

En la primera sesión, como el principal objetivo de esta era crear el juego, mi decisión fue que ellos mismos crearan los grupos de personas que iban a trabajar juntos, diciéndoles solamente el número de integrantes de los que iba a estar formado el grupo. Efectivamente, mis predicciones se cumplieron, poniéndose las chicas todas juntas en un grupo otro equipo que estaba formado en su totalidad por chicos y un grupo mixto que se formó por las personas que quedaron apartadas o no incluidas dentro de esos dos grupos. Daba la casualidad también de que las personas que formaban ese grupo mixto, eran las personas que quizá no tenían tanta relación con otras personas de la clase, sino que simplemente se dejaban llevar por el resto, pareciéndoles bien lo que el resto decida, sin tener muchas veces palabra.

A lo largo de las sesiones e incluso en esa primera sesión, vi la importancia de la organización de estos equipos, y más aún de quienes lo componían, por lo que en el resto de sesiones, los grupos fueron establecidos y organizados por el docente en su totalidad, haciendo así que los compañeros colaboren con todos los compañeros, se intercambien los diferentes roles entre estos y viendo también desde el papel docente como es el comportamiento de cada alumno dentro de estos nuevos grupos y esas nuevas relaciones que se dan durante el juego.

Cuando estas acostumbrado a un equipo, a unos compañeros, al igual que a una cosa en general, ya sabes como vas a actuar, como van a actuar tus compañeros, cual va a ser la estrategia, quien va a ser los atacantes y los defensores, tiene muchos puntos positivos, pero en este contexto de ámbito escolar donde uno de los objetivos es trabajar en equipo y observar relaciones personales, no te permite interactuar con el resto de la gente. Muchas veces también el alumno te agradece salir de su zona de confort, aunque la mayoría de ellas el o ella no quiera, porque también es consciente de como se comporta trabajando con la gente que el no había elegido o con la gente que no quiere.

En este sentido la verdad es que ciertos alumnos me sorprendieron bastante, porque alumnos que no tenían mucha relación entre sí, a la hora de trabajar montando juntos una estrategia y llevándola a cabo, colaboraban entre sí, se respetaban e incluso aprendían entre ellos mismos disfrutando de la estrategia y del juego.

Como ya he comentado anteriormente, dentro de la clase existían muchas personalidades que chocaban entre sí, y quería mencionar un caso en especial, en el que un alumno que no estaba haciendo la estrategia como se debía, incluso sin respetar el material y molestando al resto de los compañeros, llegó a faltar al respeto a un compañero que le estaba diciendo que parara, simplemente por el hecho de que estaba perjudicando a su equipo. Este percance fue originado entre dos alumnos los cuales tienen mucha relación entre sí, y esto me llamó mucho la atención, ya que no me lo esperaba por parte de ninguno de los dos, pero me pareció muy interesante el hecho de ver lo metidos que estaban en el juego y la importancia de que todos debemos seguir una estrategia que ha sido planteada anteriormente.

En estas situaciones, te planteas lo que hacer, si mantener los grupos, cambiarles, o cambiar a una de las personas que ha tenido el conflicto, pero como me pareció tan interesante lo que había pasado, esa sesión mantuve los grupos, haciendo que el alumno que estaba teniendo una actitud negativa escuchara al resto de sus compañeros y haciendo que ellos mismos resolvieran el problema que había surgido. También los mantuve, porque yo sabía que la relación en general del grupo era buena y el alumno si cambiaba la actitud iba a aprender a comportarse y a reflexionar el mismo sobre el comportamiento que había tenido, cosa que finalmente acabó ocurriendo y el grupo funcionó, independientemente de si las estrategias funcionaran o no, di mas importancia a las relaciones e intervenciones personales en ese caso, antes que a la estrategia.

En definitiva, creo que el cambiar de grupos, te permite ver cosas diferentes las cuales no hemos podido observar si siempre mantenemos los mismos grupos, por la simple razón de que sabemos lo que va a pasar, como van a actuar y como es la relación entre esas personas. Al igual que en ciertas ocasiones en menor medida es necesario recompensarles dejándoles crear a ellos mismos los grupos, para ganarte su confianza, en actividades en las que no te interese mucho observar estas relaciones personales, simplemente por otorgar al alumnado esa comodidad de estar con tus amigos y que te permiten también ver cosas diferentes dentro de esos mismos grupos.

- **¿TOMA CONCIENCIA EL ALUMNADO MÁS INDIVIDUALISTA RESPECTO A LA UTILIZACIÓN DE LA ESTRATEGIA?**

Uno de los principales retos del docente en esta unidad didáctica, es dar a reconocer al alumnado la importancia de las estrategias en los diferentes juegos e incluso que ellos mismos se den cuenta de esto a través del funcionamiento del juego.

Por este motivo, uno de los aspectos más importantes y llamativos de la observación es cómo se toma el alumnado que se desenvuelve en el juego mediante impulsos individualistas estas estrategias cuyo principal motor es el trabajo en equipo.

A lo largo de la primera sesión, al tratarse del inicio de esta y estar dedicada en su totalidad a la creación del juego, esta forma de jugar más individualista predominaba en la actuación del alumnado. En este primer momento, el alumnado no tomaba consciencia de las estrategias, ya que las primeras partidas estaban constituidas por grupos de “amigos”, por lo que simplemente las personas con mayor rapidez o con una mayor influencia en el grupo, se dedicaban a atacar, mientras que las personas más lentas, en su mayoría chicas, se dedicaban a defender. Un dato que me llamó la atención es que apenas 4 chicos de la clase se dedicaban a defender, bien porque ellos querían, o bien porque el grupo lo había decidido en un consenso antes de comenzar la partida.

Según transcurría la unidad didáctica, estos planteamientos y estas formas de jugar cambiaron con la introducción de estos aspectos estratégicos que se podían dar durante el juego.

Para enfocarme en una mayor medida en este aspecto, analicé al detalle a 4 alumnos en concreto, los cuales en la observación previa de las unidades didácticas anteriores, tenían un carácter más individualista, con una personalidad algo más fuerte y que presentía que iban a tener una actuación llamativa en la que podía observar detalles fundamentales en relación con la estrategia.

El análisis en detalle se realizó simplemente mediante la observación directa de estos 4 alumnos en el transcurso de las clases y una reflexión final que se realizó en la última sesión de la unidad didáctica, con una pregunta simple para el alumnado como: ¿qué te han parecido las estrategias en general?

- 1º ALUMNA

Este caso se trata de una alumna, por lo que he observado, la cual suele mandar y participar más cuando se encuentra en un grupo en el que ella está cómoda, porque está con quien quiere, pero cuando se encuentra en un grupo con gente que a ella no le gusta, no participa de la misma manera, haciendo gestos de incompreensión en ocasiones, aunque aceptando e interviniendo en el juego de manera positiva.

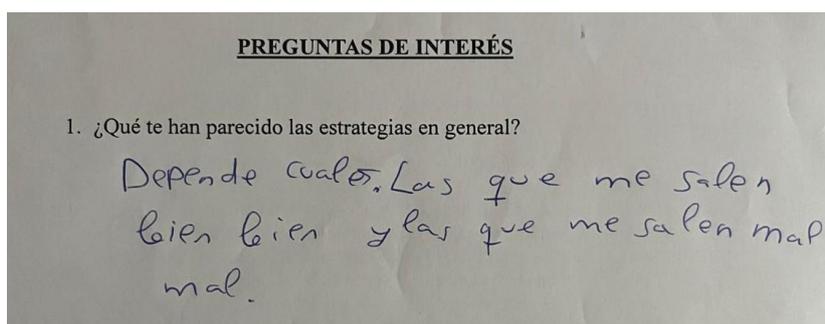
En general tiene buena iniciativa para crear estas estrategias y tiene buena capacidad para crearlas, así como reflexionar acerca de las que han salido mal, dando una explicación o una modificación para que pueda salir mejor.

Respecto a la diferenciación de roles, se trata de una alumna que siempre se sitúa en el medio, es decir, actúa como una mediadora en el juego, defendiendo y atacando a la vez dependiendo del momento del juego y organizando al resto.

La actitud es positiva en la mayoría de las sesiones, aunque al principio de las sesiones una de las preguntas que hacía muy habitualmente era: ¿esto para que lo ponemos en papel?

Tras el transcurso de las sesiones y la realización de estas estrategias, se dio cuenta de la importancia de estas y del porqué de transmitirlo en el papel, pudiendo ver una clara evolución en el diseño de estas incluso. En el apartado de ANEXO 2, en la primera imagen referida al primer alumno, se puede ver la imagen de la realización de la última estrategia.

Al finalizar la unidad didáctica, la respuesta a la pregunta es la siguiente:



Esta respuesta da a demostrar dos cosas, en relación con el contexto de la alumna que he comentado antes.

El primer detalle es que la alumna pone de antemano el resultado de las estrategias, en vez del análisis de para qué sirven las mismas, intuyendo que las que la salen a ella, porque las ha organizado ella, salen de una manera adecuada y las estrategias son

correctas y apropiadas para el juego, pero cuando se encuentra en estos grupos donde ella no es protagonista, las estrategias salen mal, anteponiendo también el resultado de esa estrategia en vez del procedimiento.

La segunda es que se da cuenta de que las estrategias son fundamentales para el desarrollo del juego, ya que interpreta que aunque el juego sea igual para todos, no todos pueden hacer lo que quieran, salga bien o salga mal, pero se debe de establecer un plan conjunto con anterioridad a la acción.

En definitiva, los objetivos se han cumplido en el sentido de reflejar la importancia de las estrategias, pero sí que es cierto que el enfoque que da a la respuesta, otorgando un carácter individualista, en función al resultado de esa estrategia que ha llevado a cabo, no es el buscado

- 2º ALUMNO

Para este caso, he escogido un alumno el cual no tiene un carácter muy individualista, sino todo lo contrario, interviene, participa, reflexiona acerca las estrategias que le han salido mal, que le han salido bien, colabora con el resto de los alumnos en la planificación y la organización del grupo en sí, respetando en todo momento las opiniones de los demás.

Respecto a los sentidos actitudinales de este alumno, no tengo nada que objetar negativamente, al igual que en los aspectos del funcionamiento del juego, ya que interviene, colabora, se ofrece voluntario a prestar su idea, sin tomar ningún gran protagonismo, aunque es un alumno bastante valorado y apreciado en general por el resto del alumnado.

Observando la realización de las actividades y de las estrategias, me ha llamado la atención esta respuesta de este alumno en específico, ya que demuestra a donde llegan las estrategias y la influencia de estas al alumnado.

La respuesta final al final de la unidad didáctica fue la siguiente:

## PREGUNTAS DE INTERÉS

1. ¿Qué te han parecido las estrategias en general?

Me ha parecido que está bien tenerlas, pero no tan concretas y específicas.

Este alumno permite reconocer el funcionamiento de los diferentes juegos, al igual que el desarrollo de este, haciendo esto que tenga una actitud impecable y una visión más allá del juego y de la estrategia.

Entiende que una estrategia es necesaria para el desarrollo del juego, pero siempre y cuando esta estrategia sea flexible, es decir, dando pie a las individualidades y a las adaptaciones de esa estrategia en base al equipo contrario.

El pensamiento de este alumno se basa en que una estrategia muy elaborada, en la que todas las personas hacen solo una cosa en concreto y un movimiento en concreto, hace más fácil la adaptación a esta al equipo contrario, en cambio si se establece una estrategia dando rienda suelta a ciertas acciones individuales, el juego puede ser más inesperado y a su vez emocionante.

Este alumno también al tener una capacidad de observar el juego más desarrollada prefiere que el equipo tenga un plan en base a la estrategia del otro equipo, actuando en base a esta y organizando y comentando al equipo lo que ha visto.

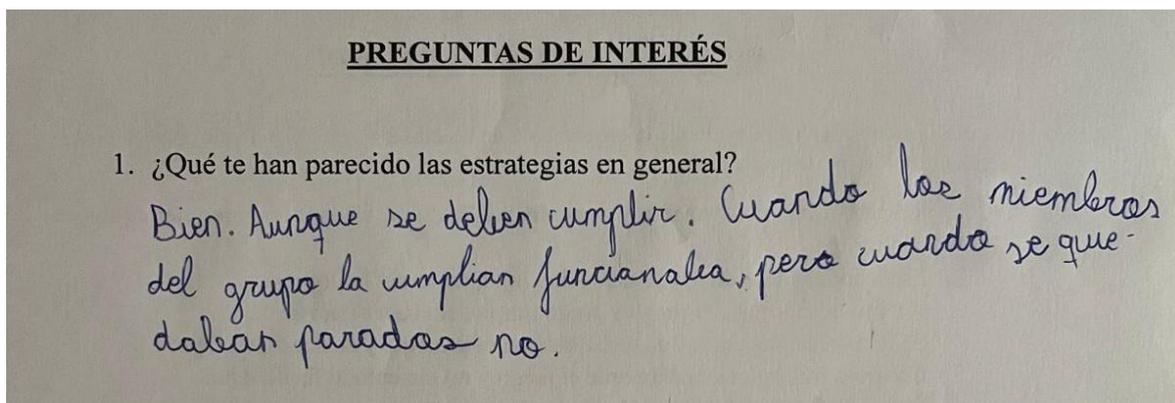
En muchas partidas, el alumno que cogía la bandera era el, pero no porque el era el primero que se movía, sino que utilizaba a sus propios compañeros y observaba al equipo contrario para realizar el su movimiento. Utilizaba muy bien estos aspectos estratégicos y los comunicaba muy bien con su equipo, a pesar de no ser el más rápido de los alumnos

En el ANEXO 2, podemos ver una de las estrategias que este alumno ha realizado, en la que se puede mostrar todo lo comentado anteriormente.

- 3º ALUMNA

Durante la actividad, fue especialmente interesante observar la evolución de una alumna con una personalidad muy reservada, que desde el principio mostró aspectos actitudinales positivos como el respeto, la escucha activa y la disposición para colaborar. Aunque no destacaba por una participación verbal o llamativa, se notaba que prestaba atención y trataba de cumplir con las indicaciones y estrategias planteadas.

En relación con la utilización de la estrategia, su respuesta fue clara:



Esta reflexión revela una toma de conciencia significativa respecto al valor de la estrategia como herramienta colectiva. A pesar de su carácter más introspectivo, la alumna entendió que el éxito del grupo dependía de la implicación de todos sus miembros, no solo de uno o dos.

Este tipo de comentarios demuestra que incluso el alumnado más reservado puede captar con claridad la importancia de actuar de forma coordinada y estratégica. La experiencia vivida durante el juego le permitió valorar cómo el comportamiento individual influye directamente en el resultado colectivo. Su actitud, aunque poco expresiva, se mantuvo positiva y colaborativa en todo momento, lo que facilitó su integración en el grupo y le permitió desarrollarse también a nivel táctico y social.

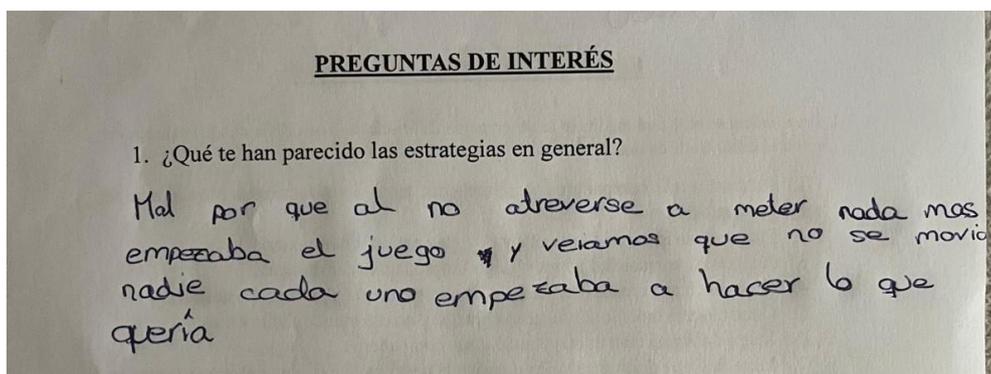
En el apartado ANEXO 2, referido a este 3º alumna, podemos ver una de las estrategias que ella ha diseñado, dando mucha importancia a la explicación de la estrategia.

En definitiva, esta alumna no solo tomó conciencia del valor de la estrategia, sino que, desde su modo de ser, supo aplicarla y valorarla, entendiendo que el compromiso de cada miembro es esencial para que el grupo funcione.

- 4º ALUMNO

Este último alumno, tiene un comportamiento bastante enérgico, que fuera del ámbito escolar forma parte de un equipo deportivo, más concretamente realizando fútbol, lo cual es un deporte colectivo. Dentro del aula, este alumno suele destacar ya que a menudo, asume un rol de liderazgo informal entre sus compañeros.

Ante la pregunta sobre qué le habían parecido las estrategias, su respuesta fue directa:



Esta afirmación refleja claramente su frustración al percibir una falta de iniciativa colectiva y liderazgo dentro del grupo. Acostumbrado a dinámicas más organizadas y activas en su equipo deportivo, donde hay roles definidos y estructuras claras, se sintió incómodo al ver que la estrategia no se ejecutaba con decisión.

Su comentario también sugiere que, al no haber una respuesta inmediata ni una acción concreta por parte del grupo, el juego caía en el desorden, algo que para un perfil tan impulsivo puede resultar especialmente frustrante.

Es probable que su necesidad de acción y ritmo le impida esperar pacientemente a que se organicen todos los miembros del equipo, lo que le lleva a actuar por iniciativa propia o a desmarcarse del plan común.

Este caso pone de manifiesto la importancia de trabajar con este tipo de alumnado en aspectos como la espera activa, la coordinación con otros y la importancia de que todos participen de forma conjunta, no solo desde la iniciativa individual.

Aun así, su actitud deja ver una capacidad crítica constructiva: desea que las estrategias funcionen, pero necesita entender que no basta con que una persona actúe, sino que el éxito depende de la implicación del grupo.

En el apartado ANEXO 2, referido a este 4º alumno, podemos ver una de las estrategias que el ha diseñado, algo más caótica que la anterior, con mucho movimiento en la zona atacante, la cual habituaba el en los partidos de las sesiones.

En definitiva, este alumno, con su carácter fuerte y su experiencia deportiva previa, representa una oportunidad educativa clave para canalizar la impulsividad hacia el liderazgo cooperativo, ayudándole a comprender que el juego táctico exige tanto iniciativa como paciencia, escucha y sincronización con los demás.

Por último, en el apartado referente a ANEXO 3, se pueden ver otras respuestas a esta pregunta, las cuales me han hecho reflexionar acerca de esta pregunta y de este apartado en el que damos importancia a la actuación y actitud del alumnado respecto a las estrategias.

- **PONER EL FOCO EN LA ESTRATEGIA O NO, ¿MODIFICABA LA DURACIÓN DE LA PARTIDA? ¿QUÉ OCURRÍA AL INICIO DE LAS PARTIDAS EN FUNCIÓN A LOS ASPECTOS ESTRATÉGICOS QUE SE HABÍAN IMPLANTADO?**

En el contexto del juego de la bandera, poner el foco en la estrategia o no hacerlo modificaba notablemente tanto la duración de la partida como su desarrollo desde los primeros instantes.

En la primera sesión, cuando los equipos no contaban con una estrategia clara y simplemente jugaban de forma impulsiva, las partidas eran mucho más cortas y caóticas. Los jugadores solían lanzarse rápidamente hacia el campo contrario en busca de la bandera sin planificación previa, lo que generaba una gran cantidad de capturas, pérdidas rápidas y rotaciones constantes. El juego se volvía muy fragmentado y dependía más del azar o de la velocidad individual que de una lógica colectiva. Además, este tipo de dinámica provocaba un desgaste físico elevado en poco tiempo, lo que afectaba al ritmo general y hacía que las partidas fueran menos sostenibles en duración.

En cambio, en posteriores sesiones, cuando los equipos habían trabajado o acordado una estrategia previa, como por ejemplo la distribución de roles (defensores, interceptores,

atacantes), el establecimiento de turnos para atacar o defender, o el uso de señas para coordinar movimientos, el juego se volvía más estructurado, controlado y duradero. Los jugadores se desplazaban con un propósito, evitaban exponerse innecesariamente y trataban de mantener una vigilancia constante tanto sobre la bandera propia como sobre los movimientos del equipo rival. Esta organización favorecía que el equipo no se descompensara y que la partida tuviera más continuidad.

Al inicio de las partidas, las diferencias también eran evidentes dependiendo de si había un enfoque estratégico o no. Los equipos que habían planificado sus acciones comenzaban el juego con calma, tomando posiciones clave y observando los movimientos del rival antes de actuar. Se percibía una clara intención de controlar el ritmo, proteger su zona y buscar el momento oportuno para atacar. En cambio, los equipos sin estrategia solían empezar de forma precipitada, con todos los jugadores corriendo al frente o dispersándose sin coordinación, lo que dejaba su zona desprotegida y facilitaba las acciones del adversario.

Todo esto, cambió en el momento en el que los alumnos descubrieron el concepto táctico de la lanzadera. En ese momento, los alumnos entendieron que si podías salir antes, ya se descolocaba el juego y si tu equipo era capaz de adaptarse a ese movimiento, tu equipo tomaba la ventaja. Las partidas anteriormente tardaban en iniciarse como una media de 20 segundos, hasta que los alumnos intervenían como lanzaderas, ya que nada más iniciar la partida, los equipos se ponían en marcha en base a este aspecto táctico.

En este tipo de juegos, la estrategia marca una diferencia clara no solo en el resultado final, sino también en la calidad del juego y en la implicación activa de todos los participantes. No se trata simplemente de ganar la bandera, sino de coordinarse, comunicarse y tomar decisiones colectivas que favorezcan el éxito del equipo. Esta forma de jugar fomenta una participación más reflexiva, equitativa y educativa, alineada con los objetivos de una Educación Física por competencias.

- **HABLANDO CONCRETAMENTE DE LA TÁCTICA, ¿ALTERÓ LA PARTICIPACIÓN Y LA FORMA DE VER EL JUEGO LA**

## **INTRODUCCIÓN DE ASPECTOS MÁS TÁCTICOS? ¿QUÉ EQUIPO TOMABA LA VENTAJA?**

La introducción de aspectos tácticos en el juego supuso un cambio significativo tanto en la participación del alumnado como en la forma en que estos percibían y afrontaban el propio juego. Al principio, la mayoría de los alumnos se centraban en acciones individuales: correr con el balón, intentar marcar o simplemente perseguirlo sin un objetivo claro. Sin embargo, cuando se comenzaron a introducir conceptos tácticos básicos, como el uso del espacio, la ocupación racional del terreno, la toma de decisiones, el juego en equipo, el apoyo y la comunicación, se produjo una transformación en la dinámica del juego.

En términos de participación, el cambio fue muy positivo. Antes, solían destacar los alumnos con más habilidades físicas o técnicas, mientras que otros quedaban más al margen. Con el componente táctico, se abrió la puerta a que todos los alumnos pudieran aportar de distintas maneras, no solo mediante la ejecución, sino también mediante el posicionamiento, el apoyo sin balón, la anticipación o la comunicación. Esto fomentó la inclusión y mejoró el clima del juego, haciendo que más alumnos se sintieran útiles y partícipes del desarrollo de la actividad.

Además, la forma de ver el juego se volvió más inteligente y colectiva. Se empezaron a tomar decisiones más reflexivas, como cuándo pasar, a quién, desde qué zona atacar o cuándo replegarse. Los alumnos comenzaron a leer el juego con mayor claridad y a entender que no siempre la mejor opción es correr hacia adelante o intentar marcar por cuenta propia, sino que a veces es más efectivo pasar hacia atrás o conservar la posesión.

En cuanto a qué equipo solía tomar la ventaja, claramente eran aquellos que aplicaban mejor los principios tácticos trabajados. No necesariamente ganaban los equipos con jugadores más rápidos o con mejor golpeo, sino aquellos que sabían organizarse, colaborar, ocupar bien los espacios y comunicarse. Por ejemplo, un equipo que mantenía una buena amplitud y profundidad, que ofrecía líneas de pase y sabía presionar en bloque cuando perdía el balón, solía imponerse a otro más desorganizado aunque contara con jugadores más habilidosos.

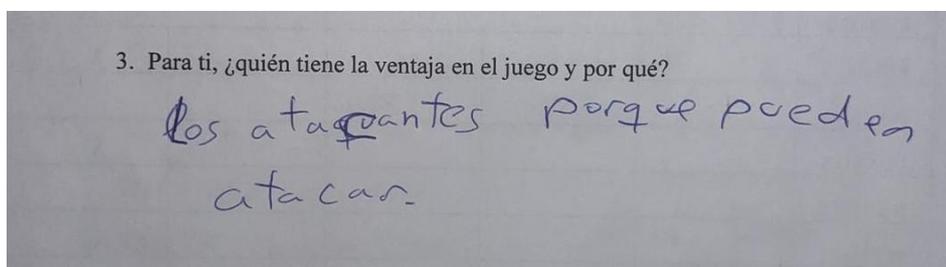
Esto refleja claramente la importancia del componente táctico dentro del juego colectivo. No basta con saber controlar un balón o correr rápido; en muchos casos, entender el juego

y actuar en consecuencia aporta una ventaja competitiva mucho mayor. Al introducir la táctica, no solo mejoró el rendimiento de los equipos, sino también el aprendizaje significativo del alumnado y su disfrute del propio proceso de juego.

En respuesta a la última pregunta, quería hacer un breve análisis respecto a lo que pensaba el alumnado a esa pregunta, haciendo una pregunta en la última sesión en relación con esto. A continuación, voy a tratar el caso de 4 alumnos que se corresponden a los anteriormente escogidos en el anterior apartado y voy a analizar sus respuestas:

- 1º ALUMNA

Esta alumna responde a la pregunta de la siguiente manera:



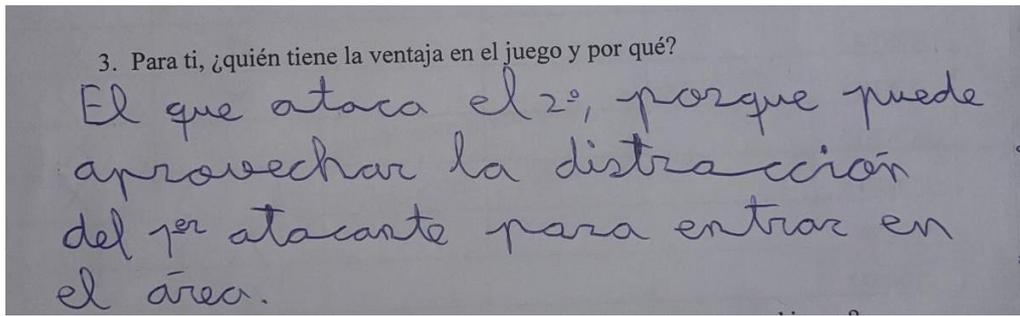
La alumna destaca a los atacantes como quienes tienen ventaja por el simple hecho de poder atacar, es decir, está priorizando la acción final visible del juego (el ataque) por encima de los procesos o estrategias que lo hacen posible. Esto coincide con la observación anterior, ya que tiende a valorar el resultado más que el procedimiento.

Esto sugiere que, si bien ha comprendido la importancia de las estrategias, aún está influenciada por su experiencia personal en el rol de liderazgo o de planificación. Si ella ha asumido el papel de atacante o ha dirigido las estrategias desde ese rol, ve este papel como ventajoso por el control que le ofrece, no necesariamente por una reflexión profunda sobre el juego.

Aunque la respuesta es breve, demuestra que ha comprendido que hay roles diferentes con distintas funciones. La mención de los "atacantes" implica que distingue los papeles dentro del juego. Sin embargo, la explicación es demasiado simple para reflejar una comprensión profunda del valor de las estrategias.

- 2º ALUMNO

Este alumno responde a la pregunta de la siguiente manera:



Se trata de un alumno que no presenta un carácter individualista, sino que destaca precisamente por su actitud colaborativa y respetuosa dentro del grupo. A lo largo de la unidad didáctica ha mostrado una participación activa, una disposición constante al diálogo y una notable capacidad para reflexionar sobre el desarrollo del juego, tanto en lo que respecta a sus aciertos como a sus errores. Además, ha intervenido en la planificación de las estrategias grupales, respetando en todo momento las opiniones de sus compañeros y cediendo el protagonismo cuando era necesario.

Esta visión indica que el alumno entiende el juego como un proceso dinámico en el que los roles se interrelacionan y donde el tiempo de intervención puede ser más determinante que la iniciativa misma.

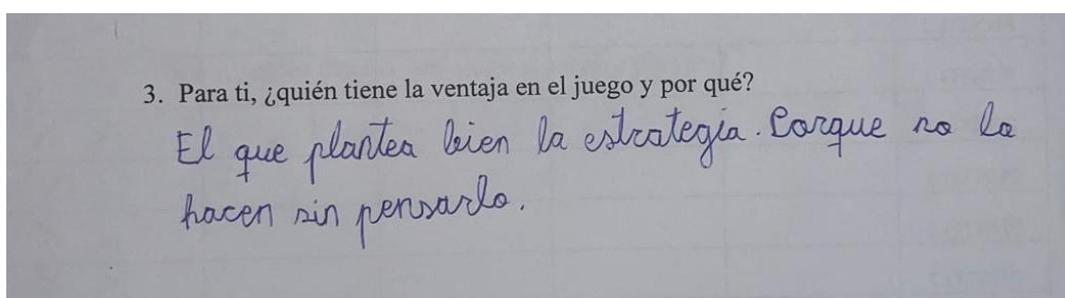
Esta interpretación del juego pone de manifiesto una concepción flexible de la estrategia, algo que el alumno ha demostrado también en su comportamiento práctico. A pesar de no ser el más rápido ni el más destacado físicamente, ha sabido aprovechar sus habilidades de observación y análisis para intervenir en el momento oportuno, facilitando el éxito del equipo. En múltiples ocasiones, ha sido él quien ha conseguido los objetivos principales del juego, no por actuar impulsivamente, sino por analizar el comportamiento del equipo contrario y coordinar su movimiento con el de sus compañeros. Esta capacidad para actuar de forma inteligente, observando y adaptándose, refleja un enfoque estratégico maduro.

El alumno ha demostrado ser capaz de interpretar el juego con una mirada táctica amplia, situando su intervención al servicio del equipo y del desarrollo del juego, y no desde un interés personal o protagonismo individual. Esta evolución y madurez táctica suponen uno de los logros más destacables de la unidad didáctica.

En conclusión, la respuesta del alumno no solo cumple con los objetivos de la unidad en cuanto a la comprensión del valor de las estrategias en el juego, sino que va más allá. Refleja una interiorización profunda del concepto de estrategia, entendida como un proceso colectivo, flexible y contextual.

- 3° ALUMNA

Esta alumna responde a la pregunta de la siguiente manera:



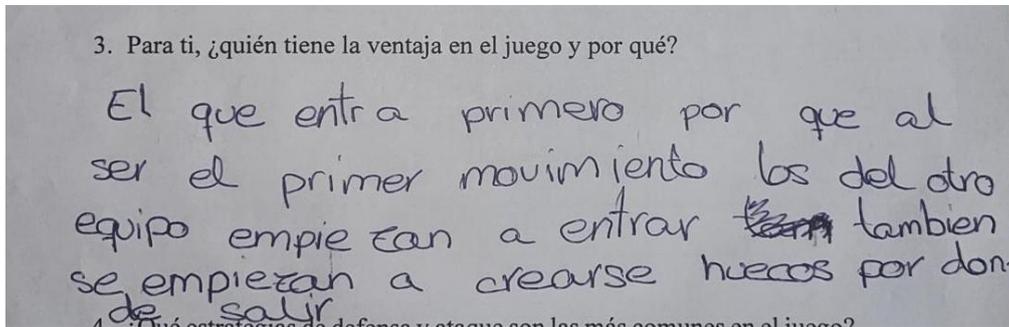
Su respuesta evidencia una toma de conciencia profunda sobre el valor de la estrategia, no como algo improvisado o impulsivo, sino como el resultado de una planificación consciente y pensada. Este razonamiento denota que la alumna ha comprendido que en el juego, tener una ventaja no se reduce a una cuestión física o individual, sino que está relacionada directamente con la capacidad de prever, organizar y actuar en base a un plan colectivo.

Lo más destacable de esta reflexión es que proviene de una alumna que no buscó el protagonismo, pero que, a través de la observación y la implicación silenciosa, fue capaz de interiorizar los aspectos esenciales del trabajo estratégico. Reconoce la importancia del pensamiento previo a la acción, y, por tanto, otorga valor a lo que no siempre es visible: la preparación, la organización del grupo y la toma de decisiones compartida.

Este tipo de comentario es una muestra clara de que incluso el alumnado más introspectivo puede comprender, aplicar y valorar los conceptos tácticos cuando se les ofrece el espacio y el entorno adecuado. En este caso, el trabajo en equipo, las dinámicas grupales y la experiencia práctica durante el juego permitieron que la alumna se sintiera parte del grupo, y desde ahí pudiera reflexionar sobre su papel dentro del mismo.

- 4º ALUMNO

Este alumno responde a la pregunta de la siguiente manera:



La respuesta se encuentra estrechamente vinculada al perfil del alumno, caracterizado por una personalidad impulsiva, enérgica y con una fuerte presencia en el grupo. Su participación en un equipo de fútbol fuera del ámbito escolar influye directamente en su forma de entender el juego: desde la toma rápida de decisiones, la intensidad y el liderazgo activo.

Su comentario evidencia cierto nivel de frustración ante la falta de coordinación grupal, interpretando que la ventaja surge únicamente cuando alguien toma la iniciativa, incluso aunque no haya una estrategia colectiva bien definida. Acostumbrado a estructuras de juego más rígidas y jerárquicas, como las de un equipo deportivo formal, este tipo de dinámicas más abiertas, donde se fomenta la participación equitativa, pueden resultar desconcertantes.

No obstante, esta respuesta también ofrece una oportunidad educativa valiosa. El alumno no rechaza la estrategia ni la organización grupal; al contrario, parece demandarla desde su vivencia personal. Su inquietud refleja una capacidad crítica constructiva: desea que las estrategias funcionen y que el grupo se mueva como un equipo.

Para lograrlo, necesita interiorizar que el liderazgo eficaz no se basa solo en actuar primero, sino en saber cuándo y cómo actuar en beneficio del conjunto, integrando las ideas y acciones del resto del grupo.

Por último, en el apartado referente a ANEXO 4, se pueden ver otras respuestas a esta pregunta, las cuales me han hecho reflexionar acerca de esta pregunta y de este apartado en el que reflexionamos acerca de que equipo toma ventaja en el juego

## 7.- CONCLUSIÓN

Creo que la realización de esta unidad didáctica al igual que la elaboración al mismo tiempo del Trabajo de Fin de Grado, me ha permitido poner el foco en cosas que muchas veces las damos por vistas o por entendidas, o que simplemente pensamos que son normales sin reconocer en muchas ocasiones el porqué de estas situaciones.

También creo que ha sido una oportunidad de avanzar, de entender tanto más conceptos estratégicos como contenidos relacionados con la propia asignatura de Educación Física que no conocía, o que no daba la suficiente importancia en ciertas ocasiones, sabiendo que ahora mismo la tiene.

Quería agradecer también en este apartado, a todo el profesorado que me ha ayudado y me ha permitido realizar este tipo de sesiones, aprendiendo de ellos, y dejando que yo aprenda tanto de mis aciertos en el planteamiento y desarrollo de las sesiones, como de mis errores, que seguramente les iba a tener, siendo consciente de ellos y reflexionando y analizando el porque de los mismos y pensando como pudiese haber actuado mejor o de que otra forma reconducir ese error.

Hoy en día pensando en lo que era una clase mía de 6º de primaria de Educación Física, considero que mi unidad didáctica no hubiese estado bien vista, ya que se daba más importancia a las habilidades motrices o a juegos mucho más reglados en los que la participación y seguridad se dejaba de lado, siendo estos juegos más deportivos como pueden ser fútbol o baloncesto.

Centrándome más, ahora sí, en conclusiones más generales de lo que es la unidad didáctica y el proceso de esta, creo que he podido observar muchos aspectos positivos dentro del alumnado.

La participación ha sido uno de los aspectos que más me han llamado la atención, todo el mundo quería hacer su estrategia, todo el mundo respetaba la estrategia del compañero aunque hubiese salido mal, y si era así, comentaban y reflexionaban acerca de cómo podían mejorarla, pero si que es verdad que, en ciertos alumnos más impulsivos, las estrategias no eran su punto fuerte, ya que querían hacer la guerra por su cuenta en muchas ocasiones, como era de esperar.

He podido observar que la influencia de ciertas actividades deportivas fuera del ámbito escolar sirven de grata ayuda al alumnado para que ellos mismos creen estas estrategias. También a la hora de llevarlas a cabo y de actuar en equipo, alumnos que se encuentran en equipos colectivos practicando un deporte colectivo, tenían una mayor facilidad para planear o integrarse en un equipo o grupo de alumnos, adoptando cualquier tipo de rol, explicando dudas a los compañeros y respetando las normas del juego.

Cómo he explicado anteriormente, considero que es un tema que tiene muchas formas de enfocarlo y de llevarse a cabo en el aula, y me han surgido dudas, a medida que iba desarrollando la unidad, respecto a si podría mejorar algo, o cambiar algún aspecto de la unidad didáctica, haciéndome investigar respecto a algunos temas o dudas que el alumnado me había planteado.

Durante el desarrollo de esta unidad y la elaboración de este trabajo, he podido comprobar que este enfoque metodológico, que desconocía por completo antes de comenzar la carrera, resulta realmente eficaz, formativo y muy útil para aplicar con el alumnado. No solo favorece el aprendizaje de los estudiantes, sino que también impulsa al docente a aprender, reflexionar, investigar y descubrir nuevas metodologías, así como a anticiparse o dar respuesta a posibles situaciones o dificultades que puedan surgir, tanto a nivel grupal como individual.

En definitiva, ha sido un gran reto la realización de la UD, pero creo que ha sido un mayor reto analizar los diferentes aspectos que he podido observar a lo largo de la misma, ya que el relacionar los contenidos y conocimientos que ya tenía por el transcurso de la carrera con los aspectos observados me ha parecido un poco mas complicado, pero a la vez muy satisfactorio, por el simple hecho de ver que eres capaz de hacerlo y de poder ayudar al alumnado en lo que tú, como docente, te habías planteado.

## 8.- BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

- Bores Calle, N; Bores García, D; Escudero, A (2020). Teaching Approaches to Learn Theoretical Contents in Physical Education: A Study about Contour Lines.
- Carrillo, F. C., & Monge, A. G. (2017). *Estudio exploratorio de las relaciones entre estructura de juego y personalidad*. Dialnet.
- Shieh, C. J. & Yu, L.A. (2016). Study on information technology integrated guided discovery instruction toward students learning achievement and learning retention. *Eurosia Journal of Mathematics, Science & Technology Education*, 12(4), 833-842.
- Monge, A. G., & Navarro, H. R. (2007). *Dimensiones para un análisis integral de los juegos motores de reglas.: implicaciones para la Educación Física*. Dialnet.
- De Valladolid, E. U. de Monge, A.G. (2011). *Construyendo una lógica educativa en los juegos en Educación Física escolar: «el juego bueno»*. Universidad de Valladolid.
- Guillamón, A. R., Cantó, E. G., & Soto, J. J. P. (2019). *Métodos de enseñanza en Educación Física: desde los estilos de enseñanza hasta los modelos pedagógicos*. Dialnet.
- García, A. (2005a). Desarrollo curricular del juego en educación física escolar: estudio de casos en el 3º ciclo de Educación Primaria. Tesis doctoral (inédita), Universidad de Valladolid, pp.292-411, 816-823.
- López, A. (2007). La iniciación deportiva en la enseñanza primaria: los juegos motores modificados. Dialnet.
- Nemiña, R. E. (2024). *La educación física en la escuela: recursos, experiencias y prácticas innovadoras en educación infantil y primaria*. Dykinson.

- García, A. (2011). Construyendo una lógica educativa en los juegos en Educación Física Escolar: “el juego bueno”. *Ágora para la Educación Física y el Deporte*, nº13 (1), pp.35-54.
- Delgado-Noguera, M. A. (1991). *Estilos de enseñanza en la Educación Física. Propuesta para una reforma de la enseñanza*. Granada: ICE, Universidad de Granada.
- Gutiérrez Díaz del Campo, D. (2008). *Desarrollo del pensamiento táctico en edad escolar*. Tesis Doctoral. UCLM.
- García Monge, A. (2011). Experiencias de desarrollo del pensamiento táctico del alumnado de E. Primaria: Juegos de cancha dividida (pp. 347 - 352). Escuela Universitaria de Educación de Palencia. Universidad de Valladolid.
- *La complejidad y la acción (Edgar Morin) - Rectoría*. (s. f.).
- María, M. G. A., Jesús, M. A. A., Roberto, R. D., & Bárbara, R. R. (2015). *Desarrollo de competencias en primaria a través del potencial educativo de las conductas motrices*. Universidad de Valladolid.
- *La Lección De Educación Física En El Tratamiento Pedagógico De Lo Corporal de Bores Calle, Nicolás Julio / coord. 978-84-9729-061-6*. (2005, 1 enero).
- Contreras Jordán, O. R. (1998). *Didáctica de la Educación Física*. INDE.
- Mitchell, S. A., Oslin, J. L., & Griffin, L. L. (2013). *Teaching Sport Concepts and Skills: A Tactical Games Approach for Ages 7 to 18* (3rd ed.). Human Kinetics.

## 9.- ANEXOS

- ANEXO 1

### CONTEXTO Y METODOLOGÍA

Lo primero, es que esta unidad va dirigida a alumnos de 6º de primaria, que se encuentran en CEIP Clara Campoamor, en una localidad con un cierto entorno rural con un número total de 26 alumnos de entre 11 y 12 años, en los que la mitad son chicas y la otra mitad son chicos.

Respecto a la forma de trabajar con este grupo y a la forma en la que ellos trabajan, al ser un grupo tan numeroso, hay que tener en cuenta muchos factores sobre todo relacionados con la actitud. En las observaciones anteriores a la realización y planificación de la unidad, pude ver que el ambiente muchas veces es favorable para la consecución del aprendizaje, teniendo una actitud bastante positiva de cara a las sesiones de Educación Física sobre todo, es una clase bastante participativa, aunque se diferencian personas que destacan por encima del resto a la hora de realizar diferentes actividades.

Pude ver también que es una clase muy competitiva, tanto en las clases de Educación Física como en los recreos, siempre había discusiones entre ellos sobre quien había ganado o sobre quien lo había hecho mejor, llegando incluso a faltarse al respeto en ocasiones. Suelen ser bastante responsables en cuanto a la utilización del material, aunque en ocasiones estas actitudes negativas de ciertos alumnos hacen que este respeto hacia el material se pierda también. Siempre existen personas que se ofrecen a realizar cualquier actividad, aunque siempre esas personas son las mismas.

En definitiva, es una clase que cuando el ambiente es bueno, generalmente trabajan bastante bien entre todos, colaborando los unos con los otros, buscando eso si siempre trabajar en unos grupos definidos ya por las relaciones personales.

Como casuística especial, existe un alumno medicado con TDAH, pero que en ocasiones hay que atender especialmente a su actuación, haciendo que los alumnos le integren y le respeten en este tipo de ocasiones.

Pude observar que las sesiones anteriores seguían la misma estructura a lo largo de su totalidad. Se establecía un momento de encuentro que se daba en el aula de referencia, en

el que se explicaba brevemente lo que se iba a necesitar durante la sesión y se explicaba brevemente lo que se iba a realizar, se realizaba el posterior traslado al gimnasio, en el que los alumnos tenían cinco minutos para cambiarse de zapatillas en los vestuarios y reunirse en un círculo en la entrada para acabar la explicación del desarrollo de esa sesión y lo que se iba a hacer en los diferentes momentos de la misma. Posteriormente a esto, los alumnos elaboraban un pequeño calentamiento, muchas veces dirigido por uno de ellos, ya que existe un plan o un pequeño trabajo llamado “creadores de calentamiento”, en el que cada uno desarrolla el calentamiento que ha planificado.

Los alumnos entran en tarea en el momento de construcción del aprendizaje, en el que realizan las tareas explicadas y se produce esa búsqueda de los objetivos establecidos en el momento de encuentro pertenecientes a la sesión, trabajando o no en grupo, dependiendo de la sesión. Y para finalizar, en los últimos cinco minutos de la sesión se realiza una breve reflexión grupal la cual pertenece al momento de despedida.

Por todo esto, yo diseñé mi unidad didáctica teniendo en cuenta todos estos aspectos que iban a influir en el desarrollo y la consecución de los objetivos planteados.

Dejando esta metodología un poco de lado, me gustaría también hablar de la forma en la que se recogían los datos necesarios para analizar las diferentes situaciones del juego. Estas principalmente fueron la observación directa, observando la mayoría de los aspectos tanto actitudinales como del desarrollo del juego por parte de los diferentes alumnos, pudiendo reflexionar acerca de las diferentes problemas que han surgido y actuando en base a ello; y una rúbrica de evaluación de estos aspectos que influían en el juego al final de la unidad didáctica, en el que los propios alumnos tomaban un cierto protagonismo, siendo conscientes de lo que han llegado a lograr y de lo que no.

Las diferentes fichas en las que los alumnos debían de realizar las estrategias me han servido para observar la evolución en lo que a estos aspectos tácticos se refiere, si existe una evolución a la hora de pensarlas y realizarlas por parte de los alumnos y podía observar en muchas ocasiones si ellos mismos eran conscientes de este progreso.

Los aspectos que más me preocupaban para la realización de esta, han sido el tiempo, la organización y la relación espacio-personas, las agrupaciones de trabajo y el material del que podía disponer.

Se utilizarán estrategias metodológicas como:

- Organización por roles rotativos, permitiendo a cada alumno experimentar situaciones diversas (atacante, defensor, guardián de la bandera, etc.).
- Paradas tácticas para el análisis colectivo de las decisiones tomadas en el juego.
- Preguntas generadoras para provocar reflexión sobre el uso del tiempo y la elección de estrategias
- Registro visual o gráfico del juego (líneas de tiempo, planos del espacio de juego) para analizar qué estrategias fueron más eficaces según el tiempo disponible.

En definitiva, todos estos aspectos que he mencionado han sido fundamentales para elaborar una unidad didáctica apropiada y clave para observar estos aspectos más concretos de los que consta el Trabajo de Fin de Grado y poderlos analizar posteriormente.

## DESARROLLO Y ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DIDÁCTICA.

### SESIÓN 1.- ¿CUÁL ES NUESTRO CAPTURA LA BANDERA?

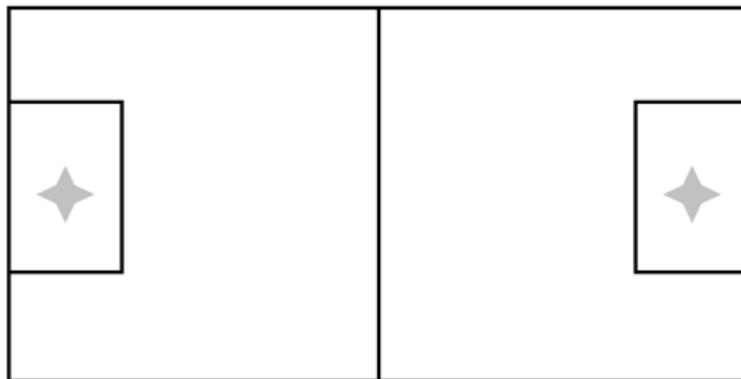
En esta sesión se va a trabajar en una sesión el juego bueno mezclado con la estrategia, en el juego “Captura la bandera”.

#### MOMENTO DE ENCUENTRO

Empezaremos la sesión recordando brevemente las problemáticas que encontramos en la primera sesión y algunos consejos o puntos centrados más en el diseño de estas estrategias con las que van a trabajar.

A continuación, procedemos al planteamiento del juego de la bandera. Para esto, sentamos a todos los alumnos en un círculo y se procede al pacto entre todos de las normas comunes a todos para realizar el juego de la misma forma, contestando a unas preguntas que yo planteo:

- ¿Cómo pillar y qué ocurre?
- ¿Cómo salvar?
- ¿Qué ocurre si un jugador/a sale de los límites del campo?
- ¿Se puede entrar o pillar en la casa de la bandera?
- ¿Se puede pasar la bandera de un jugador/a a otro/a?



Dividimos la clase en tres grupos, 2 equipos de 9 personas y un equipo de 8 personas, con los que posteriormente vamos a trabajar el juego una vez ya reglado.

Los alumnos realizarán un calentamiento articular, a ser posible llevado entre los miembros de cada grupo ya realizado, finalizando el calentamiento con un juego más dinámico sin objeto como el “Pilla-pilla” o “La araña”.

## MOMENTO DE CONSTRUCCIÓN DE LA APRENDIZAJE

Esta segunda sesión la dedicaríamos a dejar las normas y el juego pactado.

Una vez que tenemos los tres equipos pactados, realizaríamos tres partidas (en el campo de futbol del patio o dentro del gimnasio en función al tiempo que haga), en las que los equipos se rotarían, dos equipos juegan y un equipo se muestra observador respecto a lo que está pasando en el juego, para dejar claro alguna duda que vaya saliendo durante la sesión, dejar clara alguna norma modificada por ellos y tener una primera toma de contacto con el juego reglado ya en marcha.

Se les dejaría unos 5 minutos para que hablasen de la estrategia que van a llevar a cabo antes de empezar la partida, pero esta vez sin tenerla muy en cuenta (tomada en cuenta por el profesor), ya que en esta sesión la principal finalidad es el desarrollo del juego.

El docente ve cómo se comporta cada alumno de cara a tener más o menos protagonismo en el juego, que roles cumplen cada uno o si cumplen las reglas del juego una vez dichas.

Una vez se hayan jugado los tres partidos, el docente deja claro unos roles con los que se van a trabajar a lo largo de la unidad didáctica y que ellos mismos han podido observar que se dan a lo largo del juego. También deja claro que estos roles no van a ser fijos, es decir, cada alumno tiene que pasar por los diferentes roles a lo largo de las diferentes sesiones. Estos roles son:

- Atacantes: encargados de coger la bandera en campo rival.
- Sombras: encargados de distraer al adversario: entrar en campo contrario, llevar al adversario a otro espacio, distraer defensas...
- Defensores: encargados de defender en su propio campo la bandera.

## MOMENTO DE DESPEDIDA

Para acabar la sesión en los últimos 5 minutos, volvemos a la zona donde hemos empezado la sesión para hablar un poco en conjunto de los principales temas que han salido a lo largo de la sesión. El alumnado hablará de los principales problemas que se han visto presentes y ellos mismos muchas veces, pensarán en cómo solucionar el problema que han presentado, para dejar planteado el juego final.

También el docente, explicará ciertos puntos que ha observado para mejorar aún mas el juego y dejarle pactado finalmente.

## SESIÓN 2.- INICIAMOS ESTRATEGIA (CAPTURA LA BANDERA)

En esta sesión se va a trabajar en una sesión el juego bueno mezclado con la estrategia, en el juego “Captura la bandera”.

### MOMENTO DE ENCUENTRO

A lo largo de este momento de encuentro se expone el inicio de la Unidad Didáctica, la cual va a tratar de estrategias, específicamente en el juego de las banderas, aunque se trabajaran otros juegos, para ver también como afecta la estrategia a otros juegos.

Empezamos hablando de que es la estrategia para ellos, en que deportes o juegos podemos ver estrategias y dejar muy claro que aunque a lo largo de la unidad didáctica se van a realizar juegos, no debe de haber competitividad por ningún lado (ya que la clase es muy competitiva), sino que todo lo contrario.

Son juegos para jugar entre compañeros, en los que necesitamos la ayuda de los otros y nadie es mas importante que nadie, ya que todas las personas dentro de los juegos vamos a tener un rol concreto determinado por esa estrategia que queremos llevar a cabo. Debido a esta estrategia, es necesario actuar en base a la misma, ya que habrá momentos para ver también como funcionan las individualidades en estos juegos, pero nos regiremos a la estrategia pactada con el equipo.

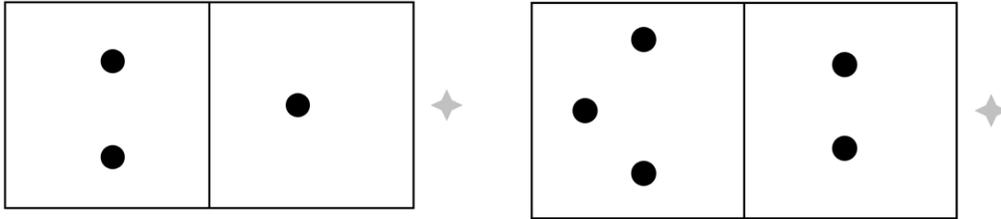
Una vez explicado todo esto, dividiremos la clase en 4 grupos, (2 grupos de 7 personas y 2 grupos de 6 personas). Estos grupos a su vez, se van a realizar grupos de 3 personas (en los de 7 personas, un grupo de 3 y un grupo de 4). Así podremos trabajar situaciones en espacios reducidos con un número menor de personas como pueden ser un 3vs2 y un 2vs1

Los alumnos realizarán un calentamiento articular, a ser posible llevado por dos de ellos, para entrar en acción y preparar al cuerpo, finalizando el calentamiento con un juego más dinámico sin objeto como el “Pilla-pilla” o “La araña”.

### MOMENTO DE CONSTRUCCIÓN DE LA APRENDIZAJE

En esta primera sesión como he comentado antes brevemente en el momento de encuentro, se trabaja en pequeños grupos, ya que se deben de ir introduciendo elementos estratégicos desde el principio de las sesiones, para que al final de la Unidad Didáctica, cuando se esté realizando el juego completo, los alumnos conozcan el funcionamiento y los beneficios y los contras (en que repercute) de las diferentes estrategias que vamos a crear.

Después del calentamiento, ya en el momento de acción, los alumnos se dividen en los 4 campos establecidos, un campo para cada grupo. Una vez que están situados, empezarán a elaborar tres estrategias diferentes en los que existe un 2vs1 y otras tres estrategias diferentes en la que existe un 3vs2 en el mismo campo.



Diseñarán las estrategias en plantillas: la primera foto 2vs1 y la segunda foto 3vs2

En este momento de planificación, es importante ver las relaciones, como van funcionando los grupos y resolver las dudas que pueden salir en el momento de la creación de la estrategia.

Los alumnos, una vez con sus estrategias planificadas, las ponen en práctica mientras otro grupo evalúa si su planificación se ha desarrollado correctamente, respondiendo a las preguntas que aparecen en la ficha, que son:

- ¿Ha salido mal o bien? ¿Por qué?
- Indica el papel de cada uno dentro de la estrategia

Si la sesión fluye bien y disponemos de tiempo, los grupos pueden ir rotando para que interactúe todo el alumnado.

### MOMENTO DE DESPEDIDA

Para acabar la sesión en los últimos 5 minutos, volvemos a la zona donde hemos empezado la sesión para hablar un poco en conjunto de los principales temas que han salido a lo largo de la sesión. El alumnado hablará de los principales problemas que se han visto presentes y ellos mismos muchas veces, pensarán en como solucionar el problema que han presentado.

También el docente, explicará ciertos puntos que ha observado, como defensas mas adelantadas, menos, el posicionamiento de los atacantes y de los defensas, para mejorar de cara a sesiones posteriores.

# ANEXOS DE LA SESIÓN

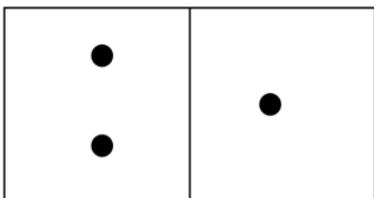
## FICHAS DE LA SESIÓN

### HACEMOS ESTRATEGIAS (2VS1)

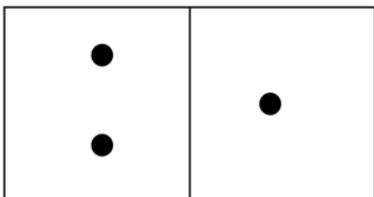
NOMBRE DE LOS MIEMBROS DEL GRUPO:

FECHA:

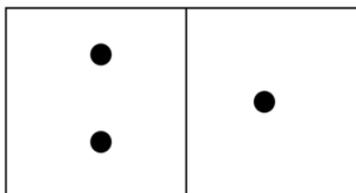
1ª ESTRATEGIA



2ª ESTRATEGIA



3ª ESTRATEGIA



¿HA SALIDO MAL O BIEN? ¿POR QUÉ?

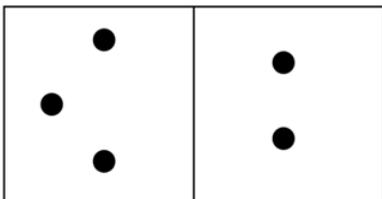
INDICA EL PAPEL DE CADA UNO DENTRO DE LA ESTRATEGIA

### HACEMOS ESTRATEGIAS (3VS2)

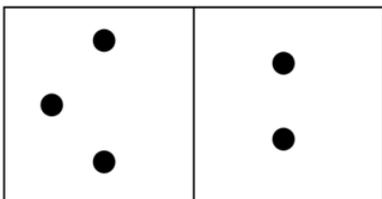
NOMBRE DE LOS MIEMBROS DEL GRUPO:

FECHA:

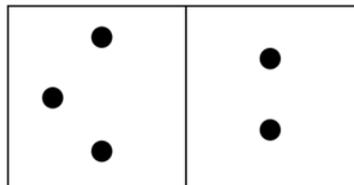
1ª ESTRATEGIA



2ª ESTRATEGIA



3ª ESTRATEGIA



¿HA SALIDO MAL O BIEN? ¿POR QUÉ?

INDICA EL PAPEL DE CADA UNO DENTRO DE LA ESTRATEGIA

### SESIÓN 3.- ESTRATEGIA DEFENSIVA (CAPTURA LA BANDERA)

En esta sesión vamos a trabajar la estrategia desde un punto de vista grupal, más centrada en el juego de “Captura la Bandera” una vez creado en la sesión anterior por los propios alumnos.

#### MOMENTO DE ENCUENTRO

Esta sesión va a empezar recordando las reglas del juego pactado, comentando brevemente los principales problemas que surgieron en la clase anterior y recordando las soluciones que los alumnos dejaron planteados.

A continuación, se divide la clase en 4 equipos principalmente (2 grupos de 7 personas y 2 grupos de 6 personas), para dejar preparados los grupos que posteriormente trabajen las estrategias. La creación de estos grupos se realizarán o bien por el docente, o bien por los propios alumnos, para ver y trabajar las relaciones personales entre ellos.

Los alumnos realizarán un calentamiento articular, a ser posible llevado entre los miembros de cada grupo ya realizado, finalizando el calentamiento con un juego más dinámico sin objeto como el “Pilla-pilla” o “La araña”, o bien podemos meter un objeto como un balón, para jugar a “Pelota sentada” o “Vidas”

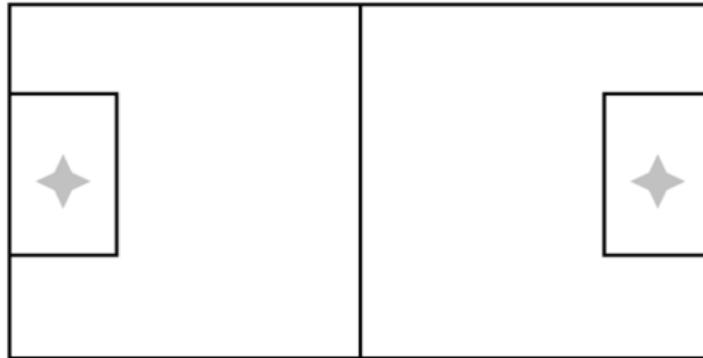
#### MOMENTO DE CONSTRUCCIÓN DE LA APRENDIZAJE

A lo largo de esta sesión se van a organizar “partidos” de 5vs5, en la que en el caso de los grupos de las 6 personas, una persona va a actuar como observador e incluso entrenador, al igual que en los grupos de 7 personas, dos personas de cada grupo van a actuar como observadores o entrenadores (estas personas van a ir cambiando).

Antes de realizar estos partidos, los 4 equipos deberán de realizar una acción ofensiva, con una jugada principal que ejecutar y una variante de esa acción, al igual que deberán de hacer la misma secuencia con una acción de estrategia defensiva. Esta acción defensiva, la harán teniendo en cuenta la acción atacante que ellos han planteado. Estas acciones se repetirán en varias ocasiones para ver si la estrategia funciona o no, ya que solo podemos hacer la modificación de la jugada del Plan B.

Todas las personas del grupo deben de colaborar en la elaboración de estas estrategias, porque solo estas estrategias son las que se van a llevar a cabo en los “partidos”, dejando bien claro los roles de cada persona e intercambiándoles a lo largo de la sesión.

Las estrategias las realizarán en una plantilla de ficha como esta, la cual se trata de un simple campo de juego en el que se va a trabajar al final de la sesión para que sirva como una gran toma de contacto, siendo X el equipo atacante y siendo O el equipo defensor. Cada equipo puede poner los jugadores y la estrategia que quiera, siguiendo su propio criterio.



Se pueden realizar variantes una vez que esta primera actividad ya se haya realizado, bien se pueden cambiar de equipos, o bien se pueden intercambiar solo las estrategias, es decir, que un grupo en el que estoy yo lleve a cabo la estrategia que ha planteado otro equipo.

Es muy importante observar no solo la realización de las estrategias de los alumnos (tiene que ser la estrategia que ellos han planificado), sino que también es muy importante ver el comportamiento de estos dentro de cada estrategia, que todos los alumnos pasen por los tres roles posibles, como es el comportamiento entre los propios compañeros y observar la importancia que dan los alumnos a la estrategia, dándose cuenta de si es buena o es mala, de si ha funcionado o no, y de que cosas podrían cambiar

### MOMENTO DE DESPEDIDA

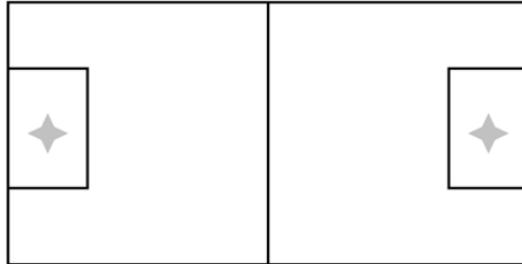
Para acabar la sesión en los últimos 5 minutos, volvemos a la zona donde hemos empezado la sesión para hablar un poco en conjunto de los principales temas que han salido a lo largo de la sesión. El alumnado hablará de los principales problemas que se han visto presentes y ellos mismos muchas veces, pensarán en cómo solucionar el problema que han presentado.

También el docente, explicará ciertos puntos que ha observado, como defensas más adelantadas, menos, el posicionamiento de los atacantes y de los defensas, para mejorar de cara a sesiones posteriores.

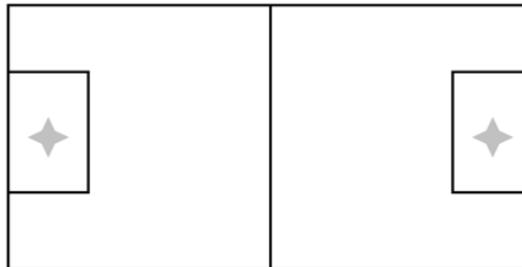
## ANEXOS DE LA SESIÓN

### FICHA DE ESTRATEGIA DEFENSIVA

Jugador Plan A

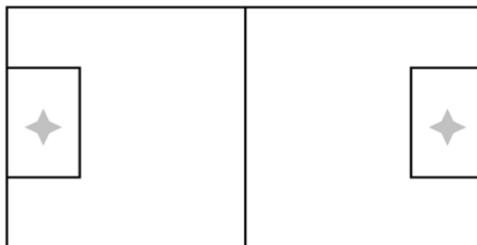


Jugador Plan B

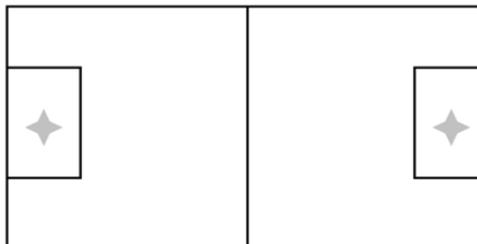


### FICHA DE ESTRATEGIA DEFENSIVA

Jugador Plan A



Jugador Plan B



#### SESIÓN 4.- ¿CÓMO CAMBIA LA ESTRATEGIA DEPENDIENDO DEL JUEGO?

En esta sesión quiero dar aún más importancia a lo que es una estrategia modificando el juego que está ya planteado. Esto quiero que en los alumnos sea un punto de inflexión, de forma que vean el trabajo en equipo como la principal clave para que la estrategia salga bien.

También quiero hacer verles un poco el tema de mi TFG, el como si yo tomo la ventaja, y a alguien de mi equipo le han pillado, le puedo utilizar como una casa para llegar al objetivo.

#### MOMENTO DE ENCUENTRO

En este momento de encuentro, primeramente se empezará hablando de las estrategias diseñadas en la sesión anterior, algunas impresiones de los alumnos para ver que les está pareciendo el juego, el tema de las estrategias y el docente hará las aclaraciones oportunas o solucionará algún problema que haya surgido en las sesiones anteriores, o bien en la forma de planificar o bien en la relación entre compañeros.

Tener muy en cuenta que hasta esta sesión, solamente se había podido actuar en base a la estrategia, pero esta sesión es muy importante la estrategia, pero se da rienda suelta un poco a la individualidad, es decir, prevalece por encima de todo la estrategia diseñada por el equipo, pero dando rienda suelta al impulso selectivo del alumno (para en la reflexión hablar de esto un poco y ver como las individualidades afectan al plan inicial, tanto para bien o para mal, haciendo modificar la actuación de todo el equipo)

Después de esto, se va a explicar la modificación que se va a realizar respecto al terreno de juego. Se comentará que en el juego de esta sesión la bandera se va a situar en el medio, y que van a existir cuatro casas en las que un equipo no puede pillar a los jugadores del otro equipo (si el jugador está en una casa del campo del equipo rival).

Veremos a ver a cómo afecta esto a los roles, y al diseño de la propia estrategia.

Dividiremos la clase en tres grupos, 2 equipos de 9 personas y un equipo de 8 personas. Se van a disputar partidos 7vs7, para que mínimo exista una persona de cada equipo que actúe como si fuera un entrenador, eligiendo la estrategia que va a desarrollar su equipo o para que vea si el equipo rival está llevando a cabo sus estrategias.

Los alumnos realizarán un calentamiento articular, a ser posible llevado entre los miembros de cada grupo ya realizado, finalizando el calentamiento con un juego más dinámico sin objeto como el “Pilla-pilla” o “La araña”.

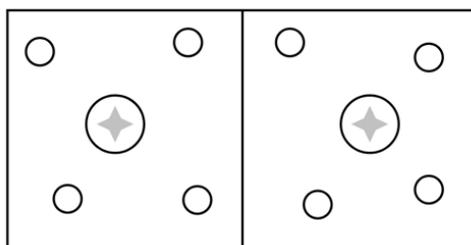
## MOMENTO DE CONSTRUCCIÓN DE LA APRENDIZAJE

A lo largo de esta sesión después del calentamiento, los equipos tendrán aproximadamente unos 15 minutos para preparar 2 estrategias ofensivas (con un posible plan B ambas, damos opciones a individualidades en esta sesión), al igual que 2 estrategias defensivas. También interpretar ellos mismos y ver ellos mismos si existen los mismo roles, o que debería de hacer cada persona en cada momento del juego.

Después de la planificación, se elaborarán tres partidos, a modo de triangular, en los que mínimo se lleven a cabo tres acciones de esas estrategias que ellos han elaborado, (para eso habrá una persona del equipo rival viendo si los jugadores cumplen la estrategia señalada o no).

Además de esto, el equipo que está observando la partida, debe de interpretar en una hoja aparte, una de las estrategia de cada uno de los dos equipos que están jugando.

Entre partido y partido, los alumnos y el docente hablarán brevemente respecto a lo que ha pasado en esa partida, respecto a lo que se puede mejorar y el docente debe de estar muy pendiente a que todos los alumnos estén siguiendo su rol y a controlar el clima de la clase, ya que esta misma es una clase muy competitiva



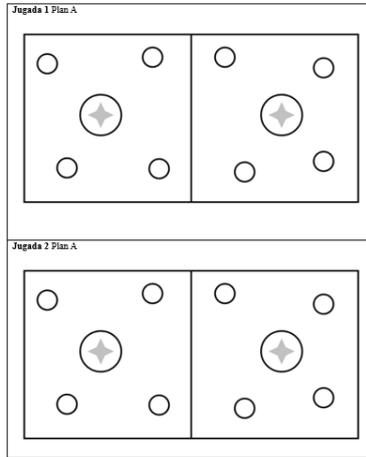
## MOMENTO DE DESPEDIDA

Para acabar la sesión en los últimos 5 minutos, volvemos a la zona donde hemos empezado la sesión para hablar un poco en conjunto de los principales temas que han salido a lo largo de la sesión. El alumnado hablará de los principales problemas que se han visto presentes y ellos mismos a través de preguntas, verán cómo se resuelven estos problemas que han observado con ayuda del docente

También el docente, explicará ciertos puntos que ha observado, como la ventaja de la que hablábamos en el momento que metemos una persona en campo rival, bien sea a modo de “cebo” o bien sea para que el mismo actúe como bandera.

# ANEXOS DE LA SESIÓN

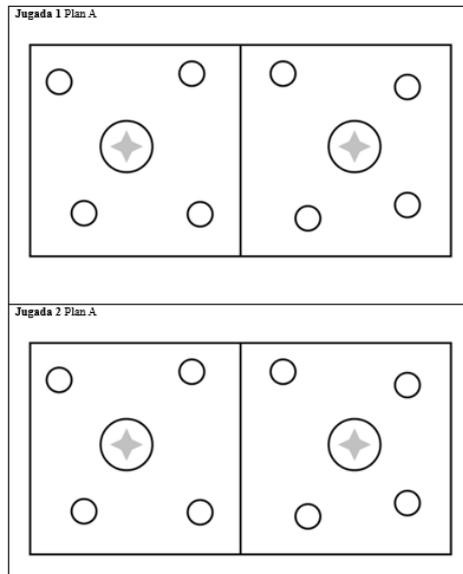
## FICHA DE ESTRATEGIA DEFENSIVA



POSIBLE PLAN B 1

POSIBLE PLAN B 2

## FICHA DE ESTRATEGIA OFENSIVA



POSIBLE PLAN B 1

POSIBLE PLAN B 2

## SESIÓN 5.- ESTRATEGIAS DE ATAQUE

En esta sesión a diferencia de la sesión 3, se van a dar una serie de conceptos tácticos de cara a plantear una estrategia de ataque a partir de un tipo de defensa u otro de los ya conocidos y explicados anteriormente en anterior sesiones.

### MOMENTO DE ENCUENTRO

Esta sesión va a empezar recordando las reglas del juego pactado de la misma manera que la 3ª sesión, comentando brevemente los principales problemas que surgieron en la clase anterior con el campo modificado y recordando las soluciones que los alumnos dejaron planteados, esta vez volviendo a actuar en el campo principalmente pactado.

A continuación, se divide la clase en 4 equipos principalmente (2 grupos de 7 personas y 2 grupos de 6 personas), para dejar preparados los grupos que posteriormente trabajen las estrategias. La creación de estos grupos se realizarán o bien por el docente, o bien por los propios alumnos, para ver y trabajar las relaciones personales entre ellos.

Los alumnos realizarán un calentamiento articular, a ser posible llevado entre los miembros de cada grupo ya realizado, finalizando el calentamiento con un juego más dinámico sin objeto como el “Pilla-pilla” o “La araña”, o bien podemos meter un objeto como un balón, para jugar a “Pelota sentada” o “Vidas”

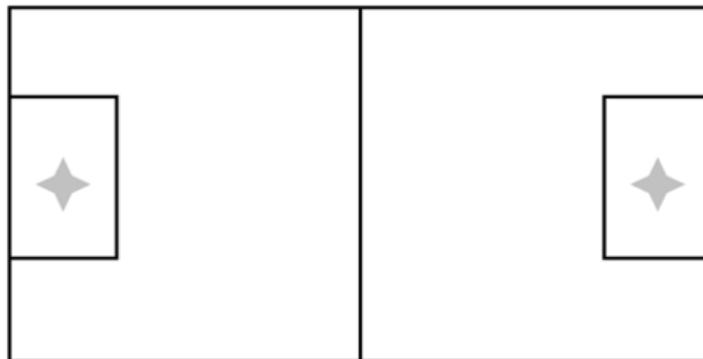
### MOMENTO DE CONSTRUCCIÓN DE LA APRENDIZAJE

A lo largo de esta sesión se van a organizar “partidos” de 5vs5, en la que en el caso de los grupos de las 6 personas, una persona va a actuar como observador e incluso entrenador, al igual que en los grupos de 7 personas, dos personas de cada grupo van a actuar como observadores o entrenadores (estas personas van a ir cambiando).

Antes de realizar estos partidos, los 4 equipos deberán de realizar una acción ofensiva, con una jugada principal que ejecutar y una variante de esa acción, utilizando el concepto táctico explicado brevemente como son las “lanzaderas” que es una persona que se coloca lo mas cercana a la bandera lo antes posible y que su equipo debe de utilizar para el progreso y el desarrollo del juego

Todas las personas del grupo deben de colaborar en la elaboración de estas estrategias, porque solo estas estrategias son las que se van a llevar a cabo en los “partidos”, dejando bien claro los roles de cada persona e intercambiándoles a lo largo de la sesión.

Las estrategias las realizarán en una plantilla de ficha como esta, la cual se trata de un simple campo de juego en el que se va a trabajar al final de la sesión para que sirva como una gran toma de contacto, siendo X el equipo atacante y siendo O el equipo defensor. Cada equipo puede poner los jugadores y la estrategia que quiera, siguiendo su propio criterio.



Se pueden realizar variantes una vez que esta primera actividad ya se haya realizado, bien se pueden cambiar de equipos, o bien se pueden intercambiar solo las estrategias, es decir, que un grupo en el que estoy yo lleve a cabo la estrategia que ha planteado otro equipo.

Es muy importante observar no solo la realización de las estrategias de los alumnos (tiene que ser la estrategia que ellos han planificado), sino que también es muy importante ver el comportamiento de estos dentro de cada estrategia, que todos los alumnos pasen por los tres roles posibles, como es el comportamiento entre los propios compañeros y observar la importancia que dan los alumnos a la estrategia, dándose cuenta de si es buena o es mala, de si ha funcionado o no, y de que cosas podrían cambiar

### MOMENTO DE DESPEDIDA

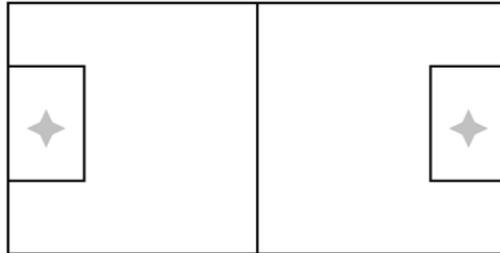
Para acabar la sesión en los últimos 5 minutos, volvemos a la zona donde hemos empezado la sesión para hablar un poco en conjunto de los principales temas que han salido a lo largo de la sesión. El alumnado hablará de los principales problemas que se han visto presentes y ellos mismos muchas veces, pensarán en cómo solucionar el problema que han presentado.

También el docente, explicará ciertos puntos que ha observado, como como mejorar el ataque, el posicionamiento clave de la lanzadera, posicionamientos del resto de los jugadores del equipo que utiliza la lanzadera.

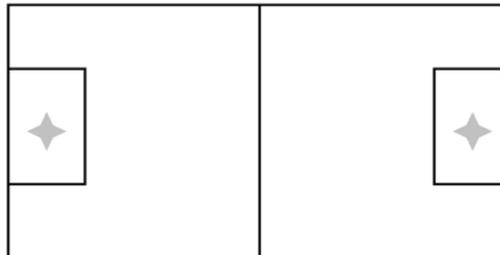
# ANEXOS

## FICHA DE ESTRATEGIA OFENSIVA

Jugadal Plan A

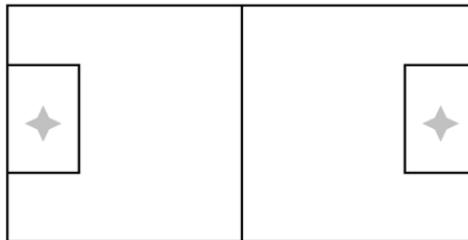


Jugadal Plan B

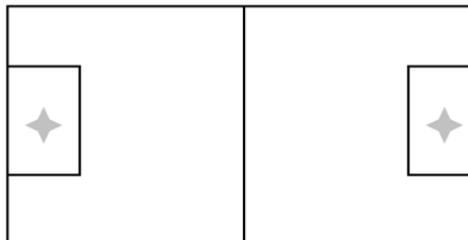


## FICHA DE ESTRATEGIA OFENSIVA

Jugadal Plan A



Jugadal Plan B



## SESIÓN 6.- SESIÓN FINAL

Esta sesión se trata del cierre de la sesión en la que los alumnos disfruten del juego, pero jugando de manera conjunta, llevando a cabo estrategias que se han ido trabajando a lo largo de la sesión y sabiendo como actuar y comportarse de una forma más adecuada y respetuosa de cara a un juego en equipo.

### MOMENTO DE ENCUENTRO

En este momento de encuentro, se recuerda a los alumnos brevemente la importancia de la estrategia en otros juegos, como estuvimos viendo en la sesión anterior.

Acto seguido, los alumnos van a realizar una ficha de autoevaluación (se expone a continuación). Después de que el alumno haya realizado su ficha, existe la posibilidad de repartir al azar estas fichas rellenas ya por el alumno, para que cualquier otro alumno evalúe de forma totalmente sincera al compañero el cual pone su nombre en la ficha que le ha tocado con otro color (yo relleno mi ficha con boli azul, yo relleno la ficha de mi compañero con boli rojo)

### AUTOEVALUACIÓN Y COEVALUACIÓN

Después de esto dividimos la clase en dos grupos de 13 personas, para que posteriormente en el siguiente momento, se realice el juego completo siguiendo todas las premisas de las acciones anteriores. Dentro de estos equipos, existirá la figura de entrenadores que posteriormente indicarán las estrategias que sus equipos deben de seguir cuando se esté jugando.

El docente observa la realización del juego y el funcionamiento de las estrategias dentro del mismo. También puede ir proponiendo retos, (antes de iniciar los partidos, no normas) como:

- “¡El equipo que primero me traiga 3 objetos diferentes gana salir antes en la siguiente ronda!
- “¡El primer equipo que se tumbe en el suelo formando una línea recta gana 2 segundos de salida antes!”

Los alumnos realizarán un calentamiento articular, a ser posible llevado entre los miembros de cada grupo ya realizado, finalizando el calentamiento con un juego más dinámico sin objeto como el “Pilla-pilla” o “La araña”, o bien podemos meter un objeto como un balón, para jugar a “Pelota sentada” o “Vidas”.

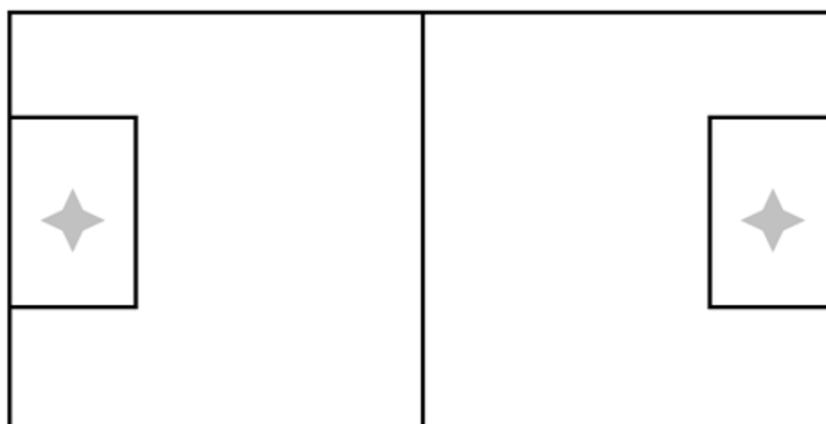
## MOMENTO DE CONSTRUCCIÓN DE LA APRENDIZAJE

Después del calentamiento, se coge la ficha elaborada por los alumnos similar a esta, para que estos dejen claro los entrenadores que van a actuar y a decir que estrategia llevar a cabo en cada momento del juego, por lo que mínimo se tendrán que plantear 2 estrategias tanto defensivas como ofensivas con un posible Plan B.

El entrenador debe dejar claro una vez hecha la estrategia junto con sus jugadores que rol debe de seguir cada jugador de su equipo.

Una vez que las estrategias estén definidas y todo este en orden se realizarán varias partidas de 11 vs 11 (ya que dos existe la figura de dos entrenadores por cada equipo), intercalando los entrenadores o los jugadores o viendo las modificaciones necesarias para que el funcionamiento del juego sea mejor indicadas por el docente.

### ESTRATEGIAS 11 vs 11



## MOMENTO DE DESPEDIDA

Para acabar la sesión en los últimos 5 minutos, volvemos a la zona donde hemos empezado la sesión para hablar un poco respecto a que les ha parecido la unidad, si cambiarían algo de la misma, se reflexionaría respecto a la importancia de la estrategia y otros puntos clave de cierre de la unidad.

El docente destacaría sobre todo el trabajo en equipo y la capacidad de unión y de las “ventajas”.

## ANEXOS

### FICHA DE AUTOEVALUACIÓN

La evaluación se realizará mediante la observación de las clases y una ficha donde aparecen los siguientes criterios de evaluación:

1. Respeto a mis compañeros y compañeras, tanto de mi equipo como del equipo contrario.
2. Escucho las ideas de los demás y doy mi opinión sin imponerla.
3. Acepto las normas del juego y juego limpio, sin hacer trampas.
4. Se identificar las causas en el fallo de una estrategia y corregirlas después.
5. Controlo mis emociones durante el juego y no me enfado fácilmente.
6. Juego de forma segura respetando a sus compañeros.
7. Identifico los diferentes roles que puede desempeñar dentro del juego (tanto en ataque cómo en defensa).
8. Realizo adecuadamente las labores de jugador (sea el rol que sea) y de observador

	0 (No lo cumplo)	1 (Lo cumplo muy pocas veces)	2 (Lo cumplo a veces)	3 (Lo cumplo muchas veces)	4 (Lo cumplo siempre)
PUNTO 1					
PUNTO 2					
PUNTO 3					
PUNTO 4					
PUNTO 5					
PUNTO 6					
PUNTO 7					
PUNTO 8					

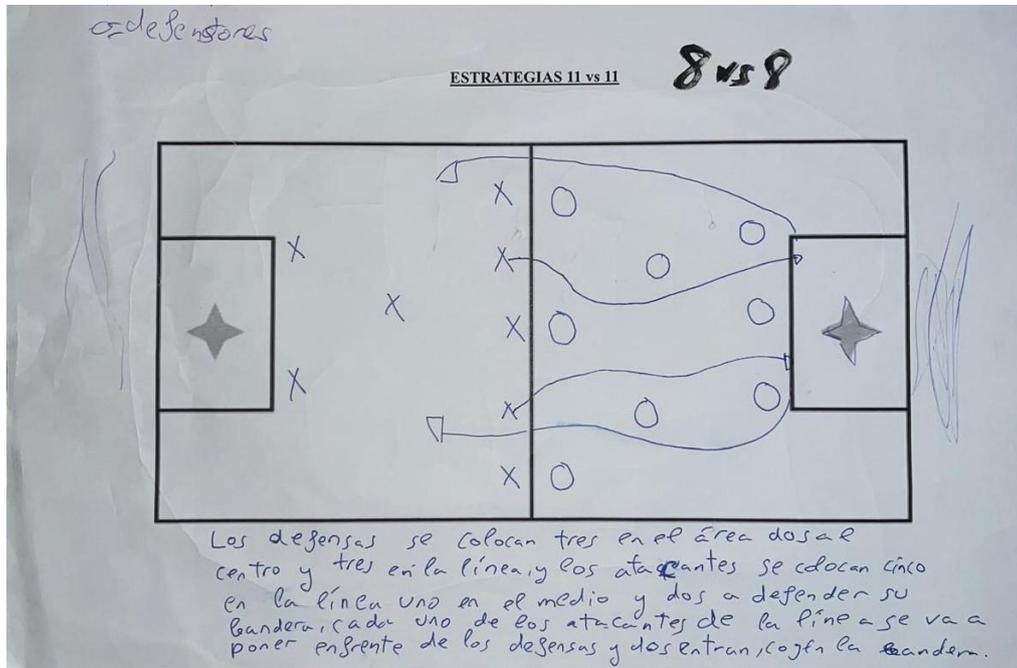


EVALUACIÓN FINAL: / 32

- ANEXO 2

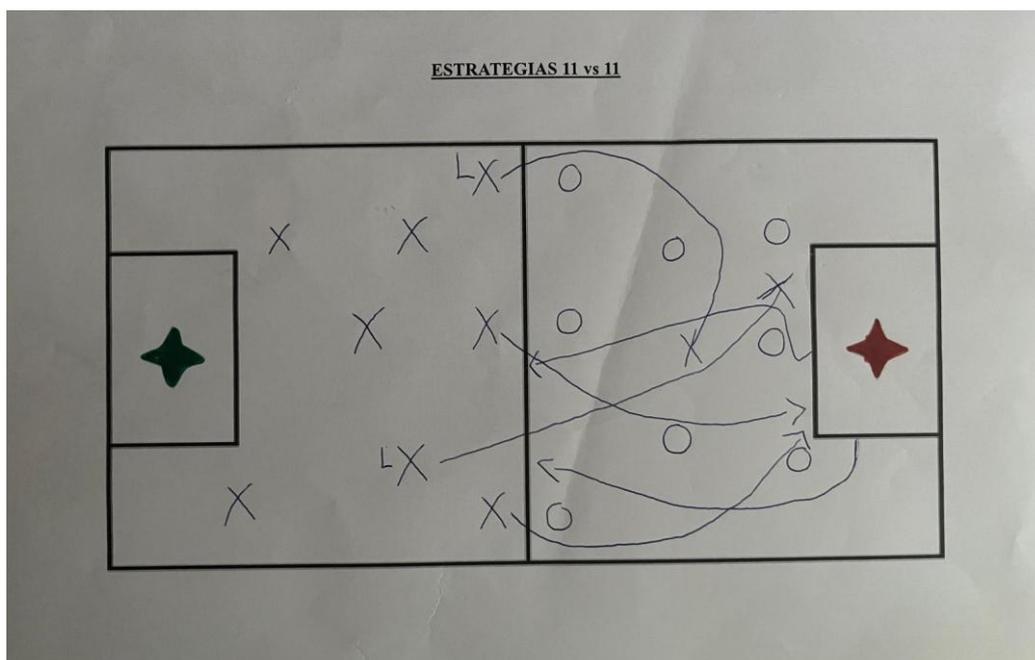
### 1° ALUMNO

Esta imagen pertenece a las estrategias elaboradas por el primer alumno



### 2° ALUMNO

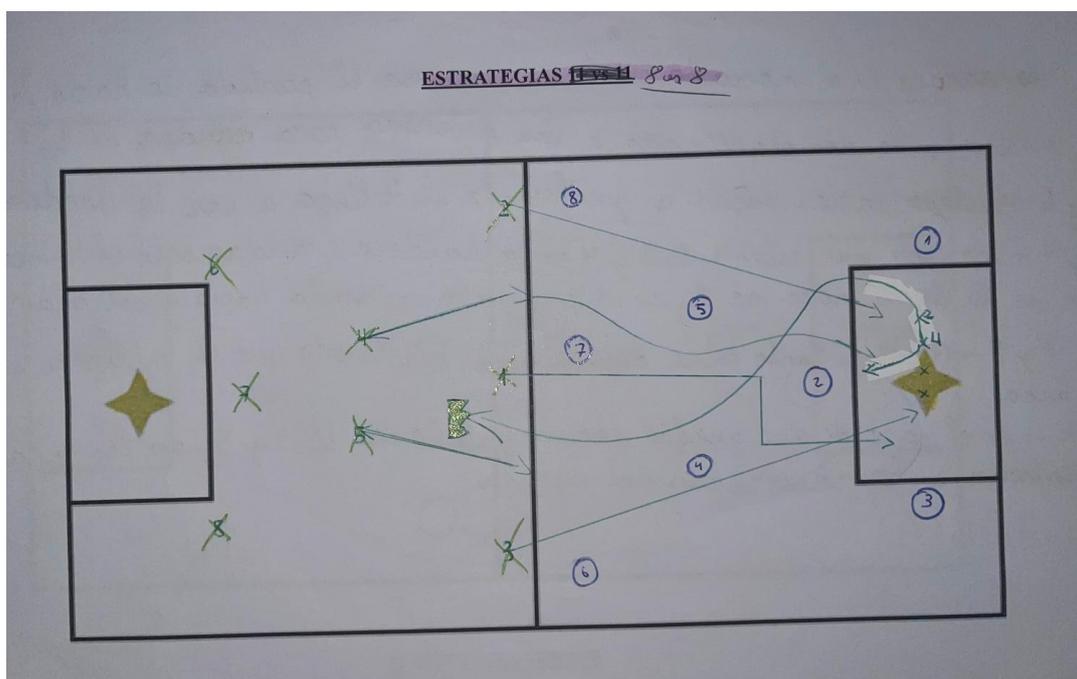
Estas imágenes pertenecen a las estrategias elaboradas por el segundo alumno



Las 4 personas que no atacan defienden el área (2 personas), y el interior de su campo (2 personas). Las lanzaderas distraen y son pilladas para que los otros 2 atacantes, aprovechando la falta de atención de los defensores rivales, cojan la bandera.

### 3º ALUMNO

Estas imagenes pertenecen a las estrategias elaboradas por el tercer alumno



♥ ESTRATEGIA DE ATAQUE ♥

1 → Lanzadera. En el momento en el que empieza el partido va hacia la bandera.

2 y 3 → Van a la vez esquivando a los defensas para ayudar al 1.

4 y 5 → Distraen varias veces y finalmente el 4 llega a por la bandera.

2 y 4 → Una vez que están 1, 2, 3 y 4 en la bandera, rápidamente el 4 hace como que se la lleva pero se la da al 2 y sale corriendo hacia nuestro campo.

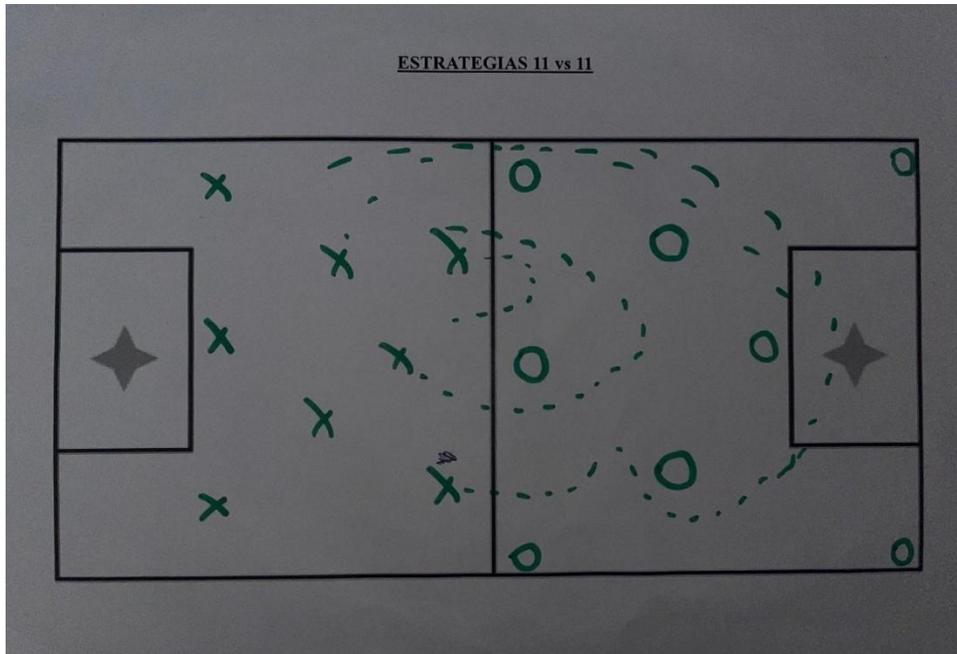
5, 6, 7 y 8 → Mientras tanto están defendiendo, intentando que ni entren ni salgan de área.

4 y 5 → En el caso de que queden pocas jugadores el 4 y 5 son los encargados de salvar a los miembros del equipo.

¡VICTORIA!

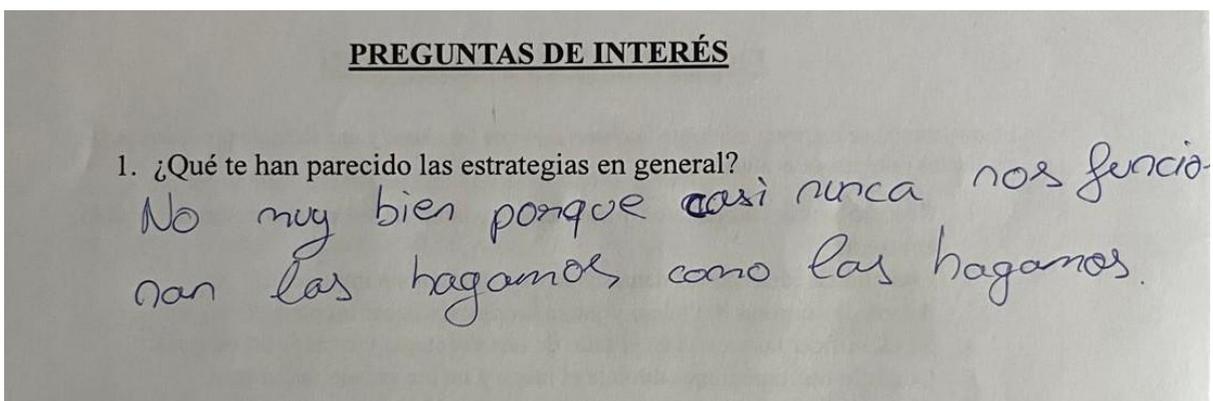
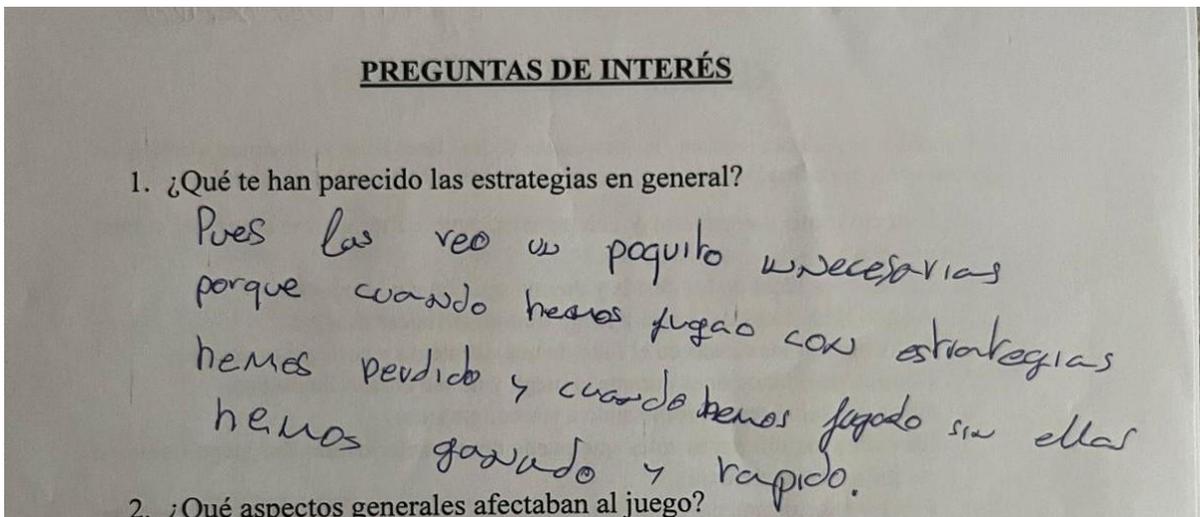
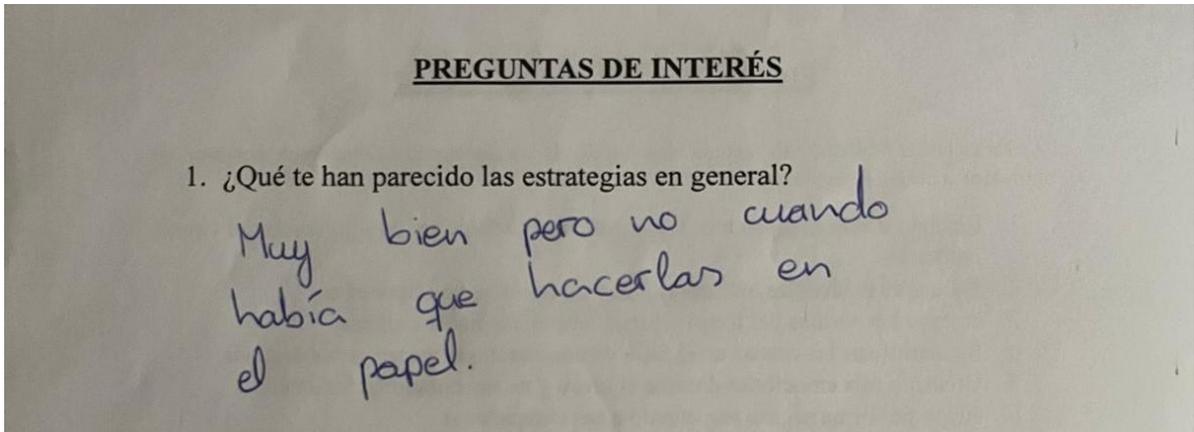
## 4° ALUMNO

Esta imagen pertenece a las estrategias elaboradas por el tercer alumno



- ANEXO 3

Otras respuestas de interés por parte del alumnado en el apartado



### PREGUNTAS DE INTERÉS

1. ¿Qué te han parecido las estrategias en general?

• Bien, para que cada uno sepa lo que tiene que hacer en el juego.

### PREGUNTAS DE INTERÉS

1. ¿Qué te han parecido las estrategias en general?

Muy bien me han parecido. Casi todas han funcionado y el grupo ha ido mejor.

### PREGUNTAS DE INTERÉS

1. ¿Qué te han parecido las estrategias en general?

Algunas me han gustado pero otras me han parecido mal y absurdas como no atacar ...

• ANEXO 4

Otras respuestas de interés por parte del alumnado en el apartado

3. Para ti, ¿quién tiene la ventaja en el juego y por qué?

~~Los atacantes~~ Los atacantes por tienen la posibilidad de correr más que los otros defensas y coger la bandera, después después a los defensas y volver con la bandera a tu campo.

3. Para ti, ¿quién tiene la ventaja en el juego y por qué?

El que ~~ataque~~ llegue primero a la bandera.

3. Para ti, ¿quién tiene la ventaja en el juego y por qué?

Quien tiene a las personas más rápidas.  
Quien consiga coger la bandera

3. Para ti, ¿quién tiene la ventaja en el juego y por qué?

Los atacantes porque pueden salir 4 atacantes a la vez depende el n.º de equipo y sólo pillan a 1 o a 2.