



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA

DOBLE GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA Y EDUCACIÓN
INFANTIL

TRABAJO FIN DE GRADO

INICIACIÓN DEPORTIVA A TRAVÉS DE JUEGOS MODIFICADOS



Autor: Álvaro Jiménez Sánchez

Tutor Académico: Alberto Gonzalo Arranz

RESUMEN

El siguiente trabajo de fin de grado (TFG) surge ante la necesidad de establecer una evolución progresiva entre el juego y el deporte. Para el desarrollo de la iniciación deportiva como tema principal se ha utilizado la metodología comprensiva, otorgando al alumnado todo el protagonismo. La intención es fomentar el desarrollo de las relaciones sociales y la participación activa en detrimento de los meros resultados físicos.

La propuesta de intervención se basa en una serie de sesiones formadas por juegos modificados que tienen como objetivo trabajar la iniciación deportiva. Para ello se ha presentado y comenzado a poner en práctica en un colegio público de Segovia, poniendo especial énfasis en fomentar los valores deportivos, el aprendizaje significativo y la formación integral del alumnado.

PALABRAS CLAVE: Iniciación deportiva, juegos modificados, metodología comprensiva, aprendizaje y educación en valores.

ABSTRACT

The next end-of-grade (TFG) work arises from the need to establish a progressive evolution between play and sport. For the development of sports initiation as the main theme has been used the compressive methodology, giving students all the prominence. The intention is to promote the development of social relations and active participation to the detriment of mere physical results.

The intervention proposal is based on a series of sessions formed by modified games that aim to work on sports initiation. To this end, it has been presented and started to implement in a public school in Segovia, with special emphasis on promoting sporting values and meaningful learning and comprehensive training of students.

KEYWORDS: sports initiation, modified games, comprehensive methodology, learning and education in values.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	1
2. OBJETIVOS.....	2
3. JUSTIFICACIÓN	2
3.1. JUSTIFICACIÓN TEÓRICA	2
3.2. JUSTIFICACIÓN PERSONAL	5
4. MARCO TEÓRICO	6
4.1. EL DEPORTE.....	6
4.1.1. DEFINICIÓN.....	6
4.1.2. CLASIFICACIÓN.....	7
4.2. LA INICIACIÓN DEPORTIVA	9
4.2.1. FACTORES QUE INTERVIENEN EN LA INICIACIÓN DEPORTIVA.....	10
4.2.2. ETAPAS DE LA INICIACIÓN DEPORTIVA	11
4.3. MODELOS DE ENSEÑANZA.....	12
4.3.1. MODELO TÉCNICO O TRADICIONAL	13
4.3.2. MODELOS ALTERNATIVOS O ACTIVOS	14
4.4. METODOLOGÍA COMPRENSIVA.....	15
4.5. LOS JUEGOS MODIFICADOS	17
4.6. VALORES EN EL DEPORTE.....	19
5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.....	20
5.1. JUSTIFICACIÓN	20
5.2. LEGISLACIÓN EDUCATIVA	21
5.3. CONTEXTO EDUCATIVO	21
5.4. OBJETIVOS.....	22
5.5. CONTENIDOS DE APRENDIZAJE.....	23
5.6. COMPETENCIAS BÁSICAS	23
5.7. METODOLOGÍA	25
5.8. ELEMENTOS DE CARÁCTER TRANSVERSAL	26
5.9. RECURSOS MATERIALES Y TEMPORALES	27
5.10. ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE	28

5.11.	EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	34
5.12.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN.....	35
5.13.	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	35
5.14.	ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	40
6.	CONCLUSIONES.....	41
7.	INVESTIGACIONES O PROPUESTAS FUTURAS.....	44
8.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	44
	ANEXOS	49

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Clasificación del deporte según Bouet (1968).....	8
Tabla 2. Clasificación del deporte según Durand (1968)	8
Tabla 3. Clasificación del deporte de Blázquez y Hernández (1984)	8
Tabla 4. Clasificación del deporte según Parlebás (1988)	9
Tabla 5. Fases de la iniciación deportivas según Romero Granados (2001).....	11
Tabla 6. Clasificación de los juegos deportivos de Almond (1986).....	18
Tabla 7. Temporalización de la propuesta didáctica	27
Tabla 8. Sesión 1 de la propuesta didáctica.....	28
Tabla 9. Sesión 2 de la propuesta didáctica.....	31
Tabla 10. Sesión 3 de la propuesta práctica.....	32
Tabla 11. Técnicas e instrumentos de evaluación	35
Tabla 12. Ficha de seguimiento individual.....	37
Tabla 13. Aspectos a evaluar de manera conceptual (Elaboración propia).....	38
Tabla 14. Aspectos a evaluar de manera procedimental (Elaboración propia)	38
Tabla 15. Aspectos a evaluar de manera actitudinal (Elaboración propia)	38
Tabla 16. Autoevaluación del alumnado	39
Tabla 17. Evaluación docente (Elaboración propia)	40

1. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de fin de grado expone la elaboración de una propuesta de intervención didáctica que tiene como objetivo principal su desarrollo y puesta en práctica. Dicha propuesta relacionada con la iniciación deportiva, se desarrolla través de juegos modificados fundamentados en una metodología comprensiva.

Consideramos que el juego y el deporte son dos puntos importantes el desarrollo de la Educación Física en Educación Física, quedando reflejados claramente en el del Decreto 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León.

A lo largo de la etapa de Educación Primaria se produce una evolución desde los juegos hacia el deporte, siendo en ocasiones un cambio brusco que puede generar rechazo y desmotivación por el mismo. Uno de los motivos del desarrollo de dicha propuesta es la intención de establecer una alternativa a dicha situación a través de los juegos modificados y la metodología comprensiva.

La intención es mostrar a los alumnos la iniciación deportiva como una oportunidad de mejorar y potenciar sus capacidades mediante una participación activa y sana. Generar aprendizajes significativos para el alumnado provocará una formación integral mayor, dejando a un lado técnicas tradicionales y obsoletas por metodologías que se adapten más a sus necesidades.

El trabajo se estructura en diferentes partes que compondrán el desarrollo final de la propuesta. En primer lugar se han desarrollado los objetivos que se pretenden cumplir a la finalización de la puesta en acción de la propuesta de intervención.

Para ello se ha desarrollado una justificación y un marco teórico. En dichos apartados se expone la elección del tema de la propuesta, su relación con el currículum y la importancia que tiene dentro del área de Educación Física. Además se profundizarán en temas como la iniciación deportiva, la metodología comprensiva, los juegos modificados o los valores dentro del deporte.

A continuación se expone la propuesta didáctica sobre iniciación deportiva a través de juegos modificados a través de una metodología comprensiva. Además se concreta el

desarrollo dentro su contexto, en el C.E.I.P “Atalaya” (Segovia) dentro del curso de 5º de Educación Primaria.

Por último se expondrán las conclusiones junto con una reflexión final, analizando el desarrollo de la propuesta de intervención en relación con la situación tan complicada que se vive a nivel mundial.

2. OBJETIVOS

La elaboración de este trabajo tiene como objetivo principal diseñar, elaborar y llevar a cabo una propuesta de intervención didáctica en el área de Educación Física. Dicha propuesta estará basada en la iniciación deportiva a través de juegos modificados mediante una metodología comprensiva.

Para poder conseguir dicho objetivo se han planteado unos objetivos específicos, los cuáles serán las bases de las conclusiones del trabajo:

- Elaborar y poner en práctica un proyecto de intervención basado en la iniciación deportiva a través de juegos modificados.
- Fomentar la participación activa del alumnado mediante una metodología comprensiva.
- Potenciar las relaciones sociales y la inclusión incentivando la educación en valores.

3. JUSTIFICACIÓN

La justificación del TFG se va a elaborar desde dos planos diferentes. En primer lugar se expondrá una justificación teórica relacionada con las competencias propias del título y todo lo correspondiente al currículo educativo, y en segundo lugar se reflejará la justificación personal en la que se plasmarán los motivos que me han llevado a utilizar la iniciación deportiva y la metodología comprensiva.

3.1. JUSTIFICACIÓN TEÓRICA

Le elección de este tema ha estado fundamentada en todas las competencias propias del Grado de Educación Primaria establecidas en la RESOLUCIÓN de 11 de abril de 2013, del Rector de la Universidad de Valladolid, por la que se acuerda la publicación del

reglamento sobre la elaboración y evaluación del trabajo de fin de grado (aprobado por el Consejo de Gobierno, sesión de 18 de enero de 2012, «BOCyL» n.º 32, de 15 de febrero, modificado el 27 de marzo de 2013). Dicha resolución tiene como objetivo la formación de docentes que puedan dar respuesta a la atención educativa que demanda el alumnado de Educación Primaria.

El desarrollo de este trabajo tiene como fin la obtención del título justificando que hemos adquirido las competencias necesarias para ello. Por ello se mostrarán las que nos parecen más relevantes y significativas:

- Diseñar, planificar y evaluar procesos de enseñanza y aprendizaje, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro.

Esta competencia tiene gran relación con el TFG ya que he diseñado, planificado y comenzado a poner en práctica la propuesta didáctica en colaboración con los demás profesores y compañeros de prácticas del área de Educación Física

- Diseñar y regular espacios de aprendizaje en contextos de diversidad y que atiendan a la igualdad de género, a la equidad y al respeto a los derechos humanos que conformen los valores de la formación ciudadana

Uno de los objetivos de la propuesta didáctica es promulgar valores educativos dentro del deporte. El desarrollo de las actividades por parte del alumnado provocaba diferentes situaciones de aprendizaje que debían asumir y aprender a gestionar. El fomento de valores como el respeto o la solidaridad, aprender a controlar emociones como la ira o la frustración o el trabajo en equipo son algunos de los aspectos a trabajar durante la propuesta.

- Fomentar la convivencia en el aula y fuera de ella, resolver problemas de disciplina y contribuir a la resolución pacífica de conflictos. Estimular y valorar el esfuerzo, la constancia y la disciplina personal en los estudiantes.

Con una gran relación con el punto anterior, el objetivo no se centra en adquirir un mero resultado físico. La formación de personas de cara al futuro tiene mucho más valor, la adquisición de hábitos físicos, psicológicos y sociales saludables prima dentro del desarrollo de la propuesta práctica.

- Reflexionar sobre las prácticas de aula para innovar y mejorar la labor docente. Adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlo entre los estudiantes.

El fomento del aprendizaje cooperativo y la autonomía personal son dos rasgos importantes en la vida académica y personal de los alumnos que serán de gran importancia en su futuro. Es por ello que es necesario generar diferentes situaciones y estímulos para que los alumnos puedan aprender a reaccionar ante ellos. Además, compartir las experiencias y sensaciones o exponer propuestas de mejora son aspectos importantes para poder mejorar de cara al futuro.

Por otra parte, el TFG tiene una gran vinculación y toma como referencia la ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León.

Dicho documento argumenta que el alumno dentro del área de Educación Física deberá controlar las diferentes acciones motrices para dominar las habilidades transferibles a la vida cotidiana. Algunas de estas habilidades pueden ser el respeto por las normas, el trabajo en equipo o tomar conciencia de los valores dentro del deporte. La adquisición de estos aspectos se llevará a cabo a través de los juegos modificados, tal y como se explicará a lo largo de la propuesta de intervención.

Además, dentro de los bloques de contenidos del currículo la iniciación deportiva se encuentra muy presente.

En primer lugar se encuentra presente en el Bloque 2 “Conocimiento Corporal” en cual el alumno trabaja el conocimiento de sus posibilidades y limitaciones dentro del juego. En segundo lugar se relaciona muy claramente con el Bloque 3 “Habilidades motrices” ya que se desarrollan las diferentes habilidades básicas que se van a utilizar en todos los juegos.

Por último el Bloque 4 “Juegos y actividades deportivas” posee un peso específico en el trabajo ya que dentro del bloque se hace referencia a todo lo relacionado con la actividad deportiva. Se incluye el desarrollo de los diferentes juegos deportivos y todo lo que conlleva, en especial el desarrollo de conductas positivas como el juego en equipo o el respeto por las normas.

3.2. JUSTIFICACIÓN PERSONAL

Uno de los factores que más han influido en la decisión de realizar el TFG sobre iniciación deportiva ha sido mis experiencias deportivas en el pasado. A lo largo de mi vida siempre me ha gustado ver y practicar numerosos deportes, teniendo especial afición por el fútbol y el pádel. Las experiencias pasadas positivas son las que te marcan en el futuro y si recuerdo algunos de mis mejores momentos aparecen escenas con amigos y familiares relacionadas con el deporte. Por ello me decidí a intentar traspasar esas experiencias satisfactorias a los alumnos de Educación Primaria.

En relación a estas experiencias, creo que también es necesario intentar no revivir aquellas momentos menos agradables que viví en el pasado. La enseñanza tradicional siempre ha apostado por el mando directo del profesor frente a los alumnos, un aprendizaje basado en la imitación o la técnica y unas clases monótonas y resultadistas.

En contraposición a este tipo de estilo he decidido utilizar la metodología comprensiva. A lo largo de la carrera, y en especial dentro de la mención de Educación Física, numerosas asignaturas y docentes han trabajado y documentado este tipo de metodología, haciendo ver sus numerosos beneficios.

Un estilo de enseñanza que utiliza los juegos modificados para trabajar la iniciación deportiva. Otro de los aspectos que tuve en cuenta a la hora de desarrollar esta propuesta. Mi intención es poder establecer un pequeño proceso de adaptación entre la puesta en práctica de juegos y la práctica deportiva. Un espacio de tiempo que tendrá una gran relevancia en las experiencias de los alumnos.

Uno de los objetivos de la Educación Física es crear hábitos saludables de cara al futuro de los alumnos, y en esto es muy importante las vivencias dentro de la etapa de Educación Primaria. Posibilitar a los alumnos su libre expresión o la elección de juegos y deportes favorecerá un buen clima de aula y una mayor participación.

En relación a lo anterior, creo importante trabajar sobre los alumnos como personas, fomentando valores dentro del deporte y dejando a un lado los resultados finales o la competitividad excesiva. Disfrutar con el deporte hará que el alumnado desarrolle con mayor efectividad todas las prácticas y generen ganas de repetir las actividades realizadas.

En general creo que la formación integral del alumnado incluye el desarrollo de los aspectos motrices, psicológicos y sociales. El docente es el responsable de esta formación dentro de la escuela, intentando conocer las características y necesidades del alumnado para establecer pautas de mejora ante los problemas o pautas para potenciar las cualidades ya desarrolladas. Opino que dentro del deporte, la iniciación deportiva y la metodología comprensiva son estrategias ideales para desarrollarlo estos objetivos y fomentar una gran cantidad de aspectos positivos dentro del aula.

4. MARCO TEÓRICO

4.1. EL DEPORTE

4.1.1. DEFINICIÓN

El deporte tiene numerosos puntos de vista atendiendo a su definición, y es por ello que enriquece conocer varias perspectivas que pueden expresar el contenido de dicho concepto.

Castejón (2001) define el deporte como cualquier actividad física que necesita de movimientos controlados, individuales o grupales, con el cumplimiento de unas normas para su práctica correcta.

Ruiz-Omeñaca (2012, p. 24) lo define como:

Todo tipo de actividad motriz institucionalizada, estructurada, organizada, codificada en forma de competición, con metas bien definidas y regida por reglas específicas, donde se destacan el esfuerzo intenso, el uso de destrezas técnicas relativamente complejas, la puesta en juego del pensamiento táctico y la aplicación de estrategias, con el fin de alcanzar un rendimiento exitoso mediante la demostración de aptitudes, la superación del adversario en competición, o el enfrentamiento a los elementos no humanos de la situación.

Noguera (1995) comenta que el deporte no es solo la práctica de actividad física o el desarrollo de espacios de ocio y tiempo libre, sino que lo considera como un elemento educativo con una gran importancia en la vida social.

Del mismo modo, Quiroga (2000) indica que el deporte es una de las actividades sociales con mayor tradición, siendo considerado como un pilar fundamental en el sistema educativo debido a su contribución por la salud o las relaciones sociales.

Parlebás (1988) defiende el deporte como “una situación motriz de competición reglada e institucionalizada”.

Por otra parte, autores como Hernández-Moreno (1989) conciben la definición de deporte a partir del juego, enténdelo como un derivado. El juego tiene como características el placer, el acto social, la acción libre, la expresión del comportamiento... que unidas a la utilización de reglas se convierte en deporte. Las reglas no son fundamentales o primordiales en juego, pero sí en el deporte.

Por último, Monjas (2008, p. 29) expresa las características más destacadas del deporte:

- Situación motriz, es decir, la realización de una actividad en la que el movimiento se encuentra presente.
- Carácter lúdico.
- Competición, deseo de superación, de progreso con relación al tiempo, la distancia...o vencer al adversario.
- Reglas que definen las características y desarrollo de la actividad.
- Institucionalización: se requiere conocimiento y control de una instancia o institución que rige su desarrollo y fija las reglas (en el caso que nos ocupa las federaciones).

4.1.2. CLASIFICACIÓN

Hoy en día existe una gran variedad de deportes, dificultando o variando las clasificaciones que se han ido dando a lo largo de la historia. Es por ello que tanto las clasificaciones más tradicionales o las más novedosas han tenido en cuenta aspectos como la acción deportiva, los instrumentos o el material que se utilizan, los participantes, el fin a conseguir...

Según Contreras, de la Torre & Velázquez (2001, p. 47):

La clasificación hace referencia a la ordenación de elementos afines, división de elementos en grupos, en suma, a la distribución de las partes que componen un conjunto en un determinado número de categorías homogéneas de acuerdo con unos criterios seleccionados de antemano. De tal manera que las clasificaciones establecen cierto orden y permiten comprender mejor el fenómeno que se quiere estudiar.

Por ello se mostrarán varias clasificaciones en relación al deporte, plasmando la variedad y la capacidad de agruparlos de diferentes formas en función de los ítems que marquen la diferenciación.

En primer lugar Bouet (1968) muestra una clasificación basada en su experiencia y desde un punto de vista global.

Tabla 1. Clasificación del deporte según Bouet (1968)

Bouet (1968)	Deporte de combate	Con implemento	Con contacto físico y el cuerpo como referencia
		Sin implemento	
	Deporte de balón o pelota	Colectivos	El balón es el elemento de relación en el deporte
		Individuales	
	Deporte atléticos o gimnásticos	Atlético de medición objetiva	Referencia las posibilidades del ser humano, con gran importancia del gesto técnico
		Gimnásticos de medición subjetiva	
Deportes en la naturaleza	Se realizan en el medio natural y suponen un gran riesgo		
Deportes mecánicos	Utilización de máquinas		

Por otra parte Durand (1968) expone una clasificación más simple y pedagógica.

Tabla 2. Clasificación del deporte según Durand (1968)

Durand (1968)	Deportes individuales
	Deportes de equipo
	Deportes de combate
	Deportes en la naturaleza

Blázquez y Hernández (1984) realizan una clasificación basada en el espacio y los participantes.

Tabla 3. Clasificación del deporte de Blázquez y Hernández (1984)

Blázquez y Hernández (1984)	Deportes psicomotrices individuales	Deportes individuales sin adversarios
	Deportes de oposición	Enfrentamiento 1 vs 1. Ejemplo: frontón y judo.
	Deportes de	Dos o más participantes sin oposición.

	cooperación	Ejemplo: patinaje artístico y natación sincronizada
	Deportes de cooperación-oposición	Equipos de más de una persona con oposición. Ej: Fútbol y baloncesto

Por último, Parlebás (1988) crea una clasificación partiendo de tres criterios de acción motriz como sin la interacción con los compañeros (C), la interacción con los adversarios (A) y la incertidumbre de la información procedente del medio o el entorno (I).

Tabla 4. Clasificación del deporte según Parlebás (1988)

Categoría 1	C A I	No hay incertidumbre ni interacción	Atletismo en pista
Categoría 2	C A I	Incertidumbre en el medio físico	Escalada en solitario
Categoría 3	C A I	Incertidumbre en la relación con el compañero	Remo por parejas
Categoría 4	C A I	Incertidumbre en el medio con compañeros	Vela con compañero
Categoría 5	C A I	Incertidumbre en el adversario	Esgrima
Categoría 6	C A I	Incertidumbre en el adversario y en el medio que es cambiante	Esquí de fondo
Categoría 7	C A I	La relación con el compañero y adversario se sitúan en un medio fluctuante	Fútbol-Playa
Categoría 8	C A I	Medio estable con incertidumbre en el compañero y en el adversario	Balonmano

4.2. LA INICIACIÓN DEPORTIVA

La iniciación deportiva, al igual que el deporte, son conceptos que abarcan una gran cantidad de información, lo cual dificulta la realización de una definición única. Por ello son una gran cantidad de autores los que han intentado explicar en qué consiste la iniciación deportiva, cada uno desde un punto de vista diferente e incluyendo diferentes aspectos.

Blázquez (1986) explicaba que la iniciación deportiva no debe concebirse inicialmente desde la práctica deportiva, sino que afirma que este periodo comienza en la acción pedagógica, visualizando las características del alumnado y los fines que se quieren conseguir para desarrollar una evolución progresiva.

Bajo mi punto de vista, Blázquez (1986) aporta una opinión que debe empezar a tenerse muy en cuenta dentro de la Educación Física escolar. Es importante no enfocar el deporte únicamente al desarrollo motriz y el perfeccionamiento de la técnica. Creo necesario la utilización de un periodo de adaptación desde el juego hacia el deporte, posibilitando que los alumnos exploren sus propias capacidades y que adquieran otro tipo de habilidades diferentes a las motrices como pueden ser las sociales.

El propio autor, Blázquez (1995), recoge a través de sus investigaciones tres tipos de deporte que el niño puede escoger mediante la orientación docente:

- El deporte recreativo: los niños disfrutan y ocupan su tiempo libre.
- El deporte competitivo: tiene como objetivo obtener la victoria ante los demás.
- El deporte educativo: pretende potenciar la educación en valores.

Hernández-Moreno (2000) afirma que la iniciación deportiva se corresponde con una etapa en la que el alumno empieza a conocer más específicamente lo relacionado con la práctica de un deporte.

4.2.1. FACTORES QUE INTERVIENEN EN LA INICIACIÓN DEPORTIVA

En referencia a los factores que intervienen en la iniciación deportiva Nuñez (2000) plantea tres elementos fundamentales.

- El sujeto: considera las características el individuo, habilidades físicas básicas, experiencia, personalidad...
- La actividad o deporte: en función de la actividad o el deporte que se realiza el sujeto podrá desarrollarlo con mayor o menor precisión dependiendo de sus habilidades.
- El contexto: el entorno del alumnado también índice en la práctica activa de deporte.

4.2.2. ETAPAS DE LA INICIACIÓN DEPORTIVA

Romero Granados (2001) expone una clasificación alternativa para la iniciación deportiva:

Tabla 5. Fases de la iniciación deportivas según Romero Granados (2001)

Edad de comienzo	Denominación de escuelas deportivas	Objetivos
6-8 años	Formativas o Genéricas	Habilidades coordinativas, básicas, genéricas y juegos
8-10 años	Predeportiva, Polideportiva o Iniciación	Elementos básicos de forma global
10-12 años	Escuelas específicas de iniciación y perfeccionamiento	Técnica, táctica y entrenamiento del deporte
12-14 años	Escuelas específicas de iniciación, perfeccionamiento y élite	Escuelas específicas de iniciación, perfeccionamiento y élite
14-16 años	Escuelas específicas de iniciación, perfeccionamiento y élite	Técnica, táctica, entrenamiento y selección de talentos
Todas las edades	Ocio y recreación	Creación de hábitos, participación y adquisición de gustos

Blández (2005) opina que es muy difícil establecer una pauta global que indique la edad en la que se inician las prácticas deportivas, aunque esto no impide que proponga el periodo entre los seis y los doce años como el idónea para incorporar este tipo de prácticas. Ahora bien, bajo su punto de vista el momento más efectivo para aumentar el nivel de exigencia dentro del aprendizaje sería entre los nueve y los once años.

Dentro de este tipo de clasificaciones es importante que el docente sepa adaptarse a los propios alumnos. Creo que la clasificación puede ser un apoyo orientativo a la hora de programar los contenidos a trabajar, pero es fundamental que se conozcan las características de los alumnos y que se orienten y adapten las sesiones y los contenidos a las mismas.

La iniciación deportiva es un proceso que debe seguir un progreso, es un aprendizaje continuo, y en esta línea González, García, Contreras & Sánchez Mora (2009) proponen cuatro etapas que se podrían seguir en la práctica de la misma:

- Primera fase: relacionada con la Educación Física y el desarrollo de aprendizajes motrices básicos.
- Segunda fase: enfocada al aprendizaje de elementos de los deportes, tanto técnicos como tácticos.
- Tercera fase: orientada a la consolidación y el perfeccionamiento de aprendizajes pasados de cara a la especialización deportiva.
- Cuarta fase: encaminada al entrenamiento y la competición deportiva.

Por último es necesario compartir la opinión de autores como Álamo, Amador, Calvo, Iglesias & Quintana (2011) que expresan la necesidad y la importancia de enfocar la iniciación deportiva hacia un ambiente lúdico. El fin debe contribuir al disfrute del alumnado con la práctica deportiva.

La iniciación deportiva debe ser un proceso progresivo que tenga como fin la práctica saludable y lúdica de deporte por parte del alumnado. La creación de experiencias positivas en edades tempranas favorecerá la práctica de deporte o actividad física en su futuro. Además, la iniciación deportiva brinda la oportunidad a los docentes de utilizarla como agente socializador y reforzar la integración del alumnado utilizando métodos de enseñanza inclusivos y que ofrezcan variedad de oportunidades.

4.3. MODELOS DE ENSEÑANZA

La Educación Física posee una gran variedad de contenidos basados en la iniciación deportiva que pretenden que el alumnado comience a conocer y practicar los diferentes deportes dentro del centro educativo. La tendencia tradicional se fundamentaba en la adquisición de los aspectos técnicos correspondientes, sin tener en cuenta ningún elemento más del juego.

El propio autor tiene dudas sobre cuál de los métodos es más efectivo dentro del ámbito deportivo, pero tiene claro que dentro del ámbito escolar las metodologías activas son mucho más activas y apropiadas. Es más, Monjas (2006) incide en la importancia del docente a la hora de escoger un modelo u otro ya que eso plasmará los objetivos educativos que pretenda conseguir.

Monjas (2006) explica la importancia que tiene el docente a la hora de impartir los contenidos de la asignatura. Al igual que él creo que las metodologías activas son las mejores dentro del ámbito deportivo escolar, y más si se tiene en cuenta los modelos que se venían utilizando hasta ahora, como es el modelo tradicional. El docente es el guía de aprendizaje que posibilitará la adquisición de experiencias positivas a los alumnos.

Monjas (2006) opina que existen dos características que definen perfectamente estos dos métodos. Los métodos tradicionales siguen una progresión desde la técnica a la táctica mientras que los métodos activos o alternativos trabajan desde perspectivas más globales.

Este modelo ha sido cuestionado por lo modelos alternativos que han ido surgiendo y que proponen otro tipo de elementos a trabajar. Devís y Peiró (2007) afirman que estos modelos alternativos aparecieron entorno al 1980, desarrollándose como una aplicación de la enseñanza comprensiva al deporte.

Es Sánchez-Gómez (1998) el que diferencia tres modelos de enseñanza: el modelo técnico o tradicional y los modelos alternativos. Dentro de este último sitúa el modelo comprensivo debido a su importancia educativa.

4.3.1. MODELO TÉCNICO O TRADICIONAL

El modelo tradicional reproduce una enseñanza basada en el mando directo y la reproducción de modelos. El profesor es el referente del aprendizaje, los alumnos actúan como meros imitadores de los gestos, movimientos o técnicas que él realiza. Se correspondería con un aprendizaje por imitación.

Los métodos tradicionales, tal y como explica Blández (1995), son utilizados principalmente por entrenadores, personal que no ha recibido una enseñanza educativa específica enfocada al aprendizaje global del alumno. Su objetivo es que adquieran rutinas que les permitan aprender con rapidez y que obtengan los mejores resultados posibles.

Contreras, de la Torre y Velázquez (2001) definen el modelo tradicional como un planteamiento que se limita a dotar a los alumnos de aprendizajes técnicos o habilidades

específicas que después utilizaran en los problemas tácticos que puedan surgir en el juego.

Dichos autores dividen en tres fases dicho modelo, comenzando por la adquisición de habilidades específicas, siguiendo por la utilización de dichas habilidades en situaciones simuladas del juego y finalizando con la puesta en práctica de las habilidades en aprendidas en situaciones reales.

Aunque este autor expresa que es un método utilizado generalmente por entrenadores, otros como Monjas (2006) opinan que es el método más utilizado por el docente de Educación Física hoy en día. Este hecho, tal y como explica Méndez (2009) genera algunos problemas como desestimar la importancia de la riqueza motriz del alumnado y el uso excesivo de la técnica.

Un modelo tradicional que no tiene en cuenta las necesidades y capacidades del alumnado, limitándose a exigir resultados en lugar de valorar el proceso de adquisición de habilidades. La instrucción directa o la reproducción de modelos genera un elevado nivel de competitividad y provoca la desmotivación de una gran parte del alumnado.

4.3.2. MODELOS ALTERNATIVOS O ACTIVOS

Contreras, de la Torre y Velázquez (2001) califican estos modelos como la intención de erradicar aquellos problemas que generan el modelo tradicional en el ámbito educativo. Para ello realizan una división dentro de los modelos alternativos, diferenciando entre los modelos verticales y horizontales.

El modelo vertical

Devís y Sánchez (1996) apuestan por dicha progresión y lo ratifican con la importancia de comenzar con juegos simplificados o modificados. Este tipo de recurso permitirá que los alumnos tengan una pequeña toma de contacto con los deportes, pero sin la presión que demostraba el método tradicional. Tras este primer paso, se iniciaría posteriormente el minideporte y por último el deporte de forma adulta.

González Villora, Gil Madrona y Pastor Vicedo (2008) entienden este modelo de enseñanza como un proceso basado en el uso equitativo de técnica y táctica pero teniendo en cuenta las progresiones dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Este tipo de modelo vertical tiene bastante relación con la enseñanza secuencial e individualizada de la modalidad deportiva ya que únicamente tienen en cuenta un tipo de deporte, tal y como expresa Monjas (2008).

El modelo horizontal

Devís y Peiró (2007) califican este modelo como un proceso de enseñanza común para todos los deportes, comenzando por situaciones globales que pueden servir para todos ellos. Para poder llevar este proceso a cabo utilizarían los juegos modificados y pequeñas situaciones concretas que se enmarquen dentro de este contexto.

De la misma forma, Monjas (2008) afirma que este modelo trabaja aprendizajes comunes de diferentes deportes debido a las similitudes tácticas que se puedan presentar.

Dentro de este modelo horizontal se pueden diferenciar dos tipos, el estructural y el comprensivo. El primero de ellos exige una serie de herramientas previas para poder comenzar a desarrollar el deporte y el conocimiento tácticos, mientras que el segundo busca la comprensión del juego por parte del alumno a través de la resolución de problemas y la toma de decisiones.

4.4. METODOLOGÍA COMPENSIVA

Partiendo de los modelos horizontales, citados anteriormente, surge el modelo comprensivo correspondiente a la metodología comprensiva, siendo Thorpe, Bunker y Almond (1986) los que comienzan a hacer referencia a este modelo alrededor de los años 80.

Dentro del modelo comprensivo o metodología comprensiva, Bunker y Thorpe (1982) plantean seis fases para su desarrollo, teniendo como fin principal el desarrollo táctico dentro de los juegos deportivos. Las fases son:

- El juego: el juego permite modificar numerosos elementos como el número de participantes, el material o el espacio, lo que facilita la evaluación por parte del docente y la adaptación a las necesidades de los alumnos.
- Apreciación de juego: el objetivo es que los alumnos comprendan aquellos requisitos básicos de cada juego, las normas, para que se pueda desarrollar correctamente.

- Conciencia táctica: se pretende que el alumno reflexione sobre las posibles variantes que puede deparar el juego con el fin de llegar al objetivo propuesto.
- Toma de decisiones: los alumnos tendrán que opinar y consensuar que hacer en cada momento.
- Ejecución de habilidades: se busca que los alumnos ejecuten los movimientos técnicos y tácticos dentro de sus propias posibilidades.
- Resultado de la realización: la base del modelo es cumplir los objetivos propuestos en el juego, siendo el proceso anterior una buena base de evaluación para el alumno.

Dichos autores además apoyan sus argumentos añadiendo cuatro principios pedagógicos a dicho modelo de enseñanza como son la ejemplificación de juegos, la representación, la exageración y la complejidad táctica.

Monjas (2008) defiende el modelo comprensivo como un nuevo enfoque de la enseñanza deportiva que permitirá que los alumnos dispongan de más oportunidades tanto sociales, como físicas o psicológicas. Comenta la importancia de centrar el aprendizaje en el alumno y en sus capacidades de decisión ante los problemas que puedan surgir. De esta forma, reduciendo el nivel de exigencia técnica el alumno, el docente podrá evaluar el proceso de aprendizaje sin tener en cuenta un mero resultado. Para dejar de lado la técnica, dicho autor plantea una progresión hacia los juegos modificados y la búsqueda de principios tácticos como recursos principales.

Teniendo en cuenta lo comentando, se pueden resumir los conceptos más representativos del modelo comprensivo a través de Monjas (2006):

- Las actividades se adaptan a las necesidades del alumnado en función de sus capacidades.
- Se propone variedad de deportes a trabajar desde un punto de vista global.
- Se prioriza la comprensión y reflexión de la actividades ante un mero resultado final.
- Se integra la táctica y la técnica en el proceso de enseñanza-aprendizaje, partiendo desde el primero hacia el segundo.
- Los juegos y las reglas de los mismos se modifican en función de los objetivos a cumplir.

- Se busca el pensamiento estratégico y la toma de decisiones de los alumnos, tanto de carácter individual como grupal.

La metodología comprensiva parte de actividades abiertas que fomentan el juego global, priorizando el aprendizaje integral del alumno adaptándolo a su ritmo de aprendizaje. La progresión de la táctica a la técnica provoca un mayor número de oportunidades al alumnado, tanto físicas como cognitivas. Su carácter global facilita la motivación e integración del alumnado dentro de los diferentes juegos modificados o deportes que se propongan.

4.5. LOS JUEGOS MODIFICADOS

El juego es una actividad que posee una serie de reglas, realizada en un tiempo y espacio determinados por un conjunto de participantes. Tal y como comenta Blández (1986) esta actividad genera placer y motivación a los individuos que lo desarrollan, independientemente de los posibles estímulos externos que puedan recibir.

A raíz de los juegos tradicionales, y tal y como se ha comentado nacen los juegos modificados. Los juegos modificados son una fusión entre el juego tradicional y el juego libre, en este caso relacionados con el deporte. Dichos juegos no son juegos aislados que se desarrollan al comienzo o al final de la sesión, sino que poseen una importancia relevante en la sesión. El desarrollo de este tipo de juegos enfoca su protagonismo hacia la táctica en lugar de la técnica, potenciando el desarrollo fluido del juego y la participación del alumnado.

Devís y Peiró (1992) definen el juego como modificado como “una abstracción global simplificada de la naturaleza problemática y contextual de un juego deportivo.” (p.340)

Por otra parte, Devís y Peiró (1996) complementan la definición previa afirmando que los juegos modificados recogen la esencia de los juegos deportivos, exagerando los principios tácticos y disminuyendo la exigencia técnica.

Devís y Peiró (1992) reflexionan sobre un cambio que se debe producir en el desarrollo educativo de los juegos deportivos y para ello proponen una serie de estrategias los que relacionen con la práctica. Para agrupar estos juegos desarrollan una clasificación basándose en una clasificación previa de Almond (1986) que a su vez está basada en otra de Ellis (1983).

Tabla 6. Clasificación de los juegos deportivos de Almond (1986)

Juegos deportivos de blanco y diana	Un móvil debe alcanzar la diana/s en juego en el menos número de intentos	Bolos o golf
Juegos deportivos de campo y bate	Un equipo lanza un móvil lo más lejos posibles para retrasar la devolución o recogida del otro equipo mientras el equipo se desplaza	Baloncesto o softball
Juegos deportivos de cancha dividida	Un móvil debe tocar el espacio del equipo contrario intentando que no sea devuelto	Tenis o voleibol
Juegos deportivos de muro o pared	Lanzar un móvil contra una pared intentando que no lo devuelva el equipo contrario	Frontón o squash
Juegos deportivos de invasión	Un equipo intenta alcanzar su meta con el móvil sin que el otro equipo lo sobrepase	Fútbol o hockey

Esta clasificación tiene el fin de simplificar y facilitar el desarrollo educativo de los juegos dentro del contexto escolar. El empleo de una metodología comprensiva facilita el desarrollo de la enseñanza de los diferentes deportes al alumnado.

Los juegos modificados poseen unas características propias que trabajan las diferentes necesidades del alumnado. Devís y Peiró (2007) destacan:

- Potenciar la participación del alumnado
- Fomentar la integración de grupos mixtos en el aula
- Protagonismo del alumnado en el desarrollo y la creación de juegos
- Utilización de material simplificado
- Reducir la competitividad

Dentro de los juegos modificados, López y Gutiérrez Díaz (2016) señalan una serie de elementos estructurales y funcionales que pueden variar:

- El móvil: el tamaño, el peso, la forma...
- Terreno de juego: ampliar, reducir o variar el espacio de juego.
- Participantes: variación del número de jugadores en cada equipo.
- Habilidades técnicas: variar la cantidad de técnica que se quiere incluir en cada juego.
- Reglas del juego: modificación de la puntuación, el espacio...
- Meta: estática, dinámica...

4.6. VALORES EN EL DEPORTE

El deporte es una de los fenómenos más arraigados en la sociedad actual. La práctica de actividad física es uno de los recursos más demandados en el tiempo libre del que disponemos. Del mismo modo este recurso es utilizado en la escuela, para desarrollar una formación integral en el alumnado. Esto quiere decir que no se potencia únicamente del desarrollo motriz, sino que el profesorado utiliza el deporte para desarrollar hábitos saludables y valores positivos que les sean útiles en su futuro.

Gómez Rijo (2001) argumenta que el valor educativo del deporte aparece cuando el alumno crea su propia concepción espacial, temporal y corporal a través de la interacción social. Mediante este tipo de situaciones diseña sus propias estrategias cognitivas, desarrolla sus destrezas y aumenta sus posibilidades de respuesta ante los problemas que se puedan plantear.

Giménez (2003) afirma que es importante incorporar la educación en valores dentro de la iniciación deportiva, siendo la propia acción de educar la que propicia la necesidad de tratar valores, actitudes, normas y comportamientos que complementen la educación que reciben.

Dicho autor expone que la educación en valores dentro del deporte es un gran recurso para trabajar temas transversales como la cooperación, la igualdad, la autonomía o la responsabilidad. Este tipo de responsabilidad recae sobre el docente, al menos dentro del centro educativo, diseñando una programación integral y variada que permita garantizar la adquisición de los valores educativos que estime oportunos.

Monjas (2008) va más allá y afirma que el deporte influye directamente en la forma de vida de las personas. La práctica del deporte es una realidad social y sería contradictorio no utilizar esa herramienta como un recurso educativo dentro de la escuela. Esta herramienta puede servir para erradicar o aprender a gestionar conductas violentas o la discriminación, potenciando aspectos como el trabajo en equipo o el respeto por las normas. La educación a través del deporte es posible.

Opino que si se realiza un buen uso de la educación en valores dentro del deporte los beneficios serán notorios y abundantes. La concienciación de conductas positivas y actitudes correctas dentro del deporte hará que los alumnos puedan extrapolarlos a su vida cotidiana. Es muy importante conocer todo este tipo de emociones a través de la

experimentación propia, y es que si conoces lo que te está pasando es más fácil reaccionar ante ello.

5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

5.1. JUSTIFICACIÓN

La propuesta de trabajo que se desarrollará se encuadra dentro de los contenidos del Bloque 4 de Educación Física, que se corresponde con los “Juegos y Actividades Deportivas”, aunque también tiene relación con contenidos generales del Bloque 3 referido a las “Habilidades Motrices”.

La propuesta práctica relacionada con la iniciación deportiva a través de juegos modificados se desarrollará en el CEIP “Atalaya”, situado en Palazuelos de Eresma (Segovia), en el curso de 5º de Educación Primaria.

La realización de esta propuesta tiene como objetivo primordial fomentar la participación activa de los alumnos en la iniciación deportiva.

Para ello se ha propuesto la utilización de juegos modificados y el desarrollo de una metodología flexible y activa, que permita a los alumnos aprender a través del descubrimiento guiado o la resolución de problemas. La adaptación a los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado resulta fundamental para motivar al alumnado a continuar con la práctica del deporte en el futuro.

Con la utilización de juegos variados y modificables buscamos que los alumnos tengan su propio momento de protagonismo dentro de su aprendizaje personal, no limitando los juegos a unos gustos concretos que puedan hacer que otros alumnos aborrezcan lo que se está realizando. Por ello, se potenciará el trabajo en grupo, fomentando la coordinación y la ayuda entre los alumnos en las diferentes sesiones.

Esta cuestión resulta fundamental en el desarrollo de la propuesta práctica, dando una gran importancia al desarrollo de conductas y valores positivos frente a reacciones negativas que puedan surgir. Aprender a canalizar y dominar las emociones puede resultar beneficioso para un mejor rendimiento del alumnado. La iniciación deportiva debe transmitir valores como el respeto, la solidaridad, la voluntad o la empatía.

Es un hecho que tendrán importancia los desarrollos motrices, tanto tácticos como técnicos, de los alumnos, sin embargo, resulta importante encontrar un equilibrio entre lo motriz, lo psicológico y lo social. Un aprendizaje lúdico y sano propia una mejor armonía dentro del aula y unos mejores resultados a largo plazo.

Debe primar el desarrollo integral del alumnado.

5.2. LEGISLACIÓN EDUCATIVA

La Unidad Didáctica que se va a desarrollar se encuentra encuadrada dentro del Decreto 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León. Al mismo tiempo, dicho Decreto se basa en el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de Educación Primaria. Dicho Real Decreto se diseñó por el Gobierno para establecer un currículo básico que garantice la oficialidad y validez en todo el territorio nacional de las titulaciones. Además, partiendo de este Real Decreto, la Unidad Didáctica se encuadraría dentro del Dominio de Acción Motriz número 4: Acciones motrices en situaciones de cooperación, con o sin oposición. Por último, se ha tenido en cuenta la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa.

El área de Educación Física tiene como finalidad el desarrollo de la competencia motriz en las personas, teniendo en cuenta la integración de conocimientos, procedimientos, actitudes y sentimientos dentro de la misma. Para tratar todos estos aspectos, el Real Decreto 26/2016, de 21 de julio, que regula el currículo de Educación Primaria, divide el área de Educación Física en diferentes bloques a trabajar durante el curso académico. En este caso, dentro de la unidad didáctica se trabajarán algunos aspectos del Bloque III: Habilidades motrices y en especial y de forma más global el Bloque IV: Juegos y actividades deportivas.

5.3. CONTEXTO EDUCATIVO

El CEIP “Atalaya” es un centro educativo de carácter público situado en Palazuelos de Eresma, Segovia. La oferta educativa del centro comprende la Educación Infantil y la Educación Primaria. La Educación Infantil se corresponde con la primera etapa obligatoria del sistema educativo español desde los tres a los seis años, contando con

128 alumnos en el centro, y la Educación Primaria es la segunda etapa de educación obligatoria, desde los seis hasta los doce años, integrada por 390 alumnos. Además el profesorado está compuesto por 37 profesores y $\frac{1}{2}$. Entre ellos se encuentran los tutores y los profesores de diferentes especialidades.

En relación al aula en el que se llevará a cabo la propuesta, la clase está formada por 18 alumnos, siendo 8 chicos y 10 chicas. Entre los alumnos contamos con una alumna repetidora con apoyo de PT, dificultad de comprensión y expresión. Además, hay otro alumno que no está diagnosticado como TDH como tal, pero si presenta síntomas y cierto porcentaje de déficit de atención, aunque la valoración es algo ambigua ya que el informe está realizado por un especialista externo al centro.

5.4. OBJETIVOS

Tal y como se recoge en el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de Educación Primaria, se entiende que los objetivos didácticos son lo “relativo a los logros que el alumno debe alcanzar al finalizar el proceso educativo, como resultado de las experiencias de enseñanza-aprendizaje intencionalmente planificadas a tal fin”.

- Practicar la iniciación deportiva a través de juegos modificados incentivando una participación activa y una actitud positiva.
- Desarrollo de habilidades y destrezas básicas para la resolución de problemas en situaciones individuales o grupales en diferentes contextos.
- Comprender las diferentes tácticas, técnicas o estrategias que pueden surgir en las diversas situaciones deportivas.
- Poner en práctica la actividad física buscando la satisfacción personal en lugar de enfocarlo al resultado.
- Favorecer valores como el respeto, el esfuerzo, la solidaridad, la aceptación, la superación y la cooperación.

5.5. CONTENIDOS DE APRENDIZAJE

Tal y como se recoge en el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de Educación Primaria, se entiende que los contenidos de aprendizaje son “el conjunto de conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes que contribuyen al logro de los objetivos de cada enseñanza y etapa educativa y a la adquisición de competencias”.

- Control y dominio del movimiento: resolución de problemas motrices que impliquen la selección y aplicación de respuestas basadas en la aplicación de las habilidades físicas básicas o capacidades coordinativas en diferentes contextos deportivos.
- Desarrollo de la iniciativa y la autonomía en la toma de decisiones. Desarrollo de alternativas a las situaciones que se puedan dar con actitud cooperativa y de trabajo en equipo.
- Uso adecuado de las estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación-oposición con eficacia y creatividad.
- Iniciación al deporte adaptado al espacio, al tiempo y los recursos, fomentando la participación activa y formativa del alumnado.
- Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego, interiorizando un código de juego limpio.
- Aprecio del juego y las actividades deportivas como medio de disfrute, de relación y de empleo satisfactorio del tiempo de ocio.

5.6. COMPETENCIAS BÁSICAS

Tal y como se recoge en el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de Educación Primaria, se entiende que las competencias básicas son “aquellos aspectos clave que deben adquirir los alumnos para que alcancen un pleno desarrollo personal, social y profesional que se ajuste a las demandas de un mundo globalizado y haga posible el desarrollo económico, vinculado al conocimiento.”

Las competencias básicas que se tendrán en cuenta en la consiguiente unidad didáctica se basarán en el Artículo 10 de la ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León. Tal y como determina dicho

documento, las competencias se corresponden con aquellos aprendizajes básicos que los alumnos deben ser capaces de adquirir al finalizar sus estudios obligatorios y que utilizarán en su vida futura. En la unidad didáctica se contribuirá al desarrollo de las siguientes competencias:

Competencia lingüística: necesaria para la desarrollar la capacidad del alumnado de interpretar la información que reciben, poder actuar ante ella y proponer sus propias ideas. Las situaciones de lenguaje verbal y no verbal tomarán especial relevancia en explicaciones, paradas de reflexión-acción, periodo de dudas, resolución de problemas, momentos de comprensión o elaboración de actividades.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología: mediante la resolución de situaciones matemáticas que requieran el cálculo mental u otros procesos de aprendizaje y el reconocimiento de figuras geométricas en distintos ámbitos, su análisis e interpretación.

Aprender a aprender: la capacidad de adquirir diversos aprendizajes y desarrollarlos posteriormente. Especial relevancia tendrán los aprendizajes estratégicos y actitudinales, dotando de gran importancia el trabajo cooperativo y global. En este sentido se incentivará la participación de los alumnos de forma física, psicológica y social.

Competencias sociales y cívicas: centrada en la adquisición de habilidades sociales positivas. Se potenciará la capacidad de adaptación a diferentes situaciones de manera activa y participativa, respetando al alumnado y consensuando aquellas situaciones que puedan acarrear problemas deportivamente o actitudinalmente.

Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor: referido a la competencia de proposición de ideas y la ejecución de las mismas. Se valorar positivamente la proposición creativa de contenidos, el trabajo en equipo, la experimentación, la toma de decisiones y la autonomía personal.

Conciencia y expresiones culturales: a través de la interiorización de similitudes o diferencias entre las actividades propuestas y algunos deportes reglados de carácter tradicional o alternativo.

5.7. METODOLOGÍA

La metodología que se utilizará basada en el modelo comprensivo, tal y como se desarrolla de manera más densa en la fundamentación teórica del trabajo. Tal y como explica Monjas (2008), el modelo comprensivo apuesta por un nuevo enfoque dentro de la enseñanza deportiva escolar. Dicho autor plantea situaciones que partan de juegos modificados para ir avanzando hacia situaciones que generen diversidad de situaciones táctica. Esto provoca que no se le de tanta importancia a la técnica y que tengan más en cuenta las necesidades del alumnado, valorando el proceso en lugar de un mero resultado. Prima la capacidad de resolver problemas, la autonomía personal o el desarrollo de valores sociales a la hora de evaluar al alumnado.

La metodología tendrá un carácter flexible, adaptando las decisiones en función de las necesidades de los alumnos. La propuesta es activa y participativa, fomentando el protagonismo en las relaciones del alumnado, siendo el docente un mero guía de aprendizaje. La perspectiva globalizadora en la que se encuadra la propuesta propicia que sean los propios alumnos los que resuelvan los problemas que puedan surgir, incentivando aspectos como la confianza, la responsabilidad, el respeto, la seguridad o el compañerismo.

El planteamiento de la sesiones tendrá una estructura común. En primer lugar se destinará un pequeño espacio denominado “Para empezar” en el que se darán las indicaciones básicas sobre la sesiones, se comentarán aspectos positivos y negativos sobre la sesión anterior y se pondrá en práctica la actividad de calentamiento. En segundo lugar aparecerá la fase centran de la sesiones, denominada “En marcha”. Dicho momento concentra una serie de actividades que buscan cumplir los objetivos didácticos planteados en la propuesta de intervención. Por último se destinará otro corto espacio de tiempo, denominado “Para acabar” en el que se realizará una actividad menos activa y destinada a la relación del alumnado de cara a las clases posteriores junto con algunas breves reflexiones profesor-alumnado sobre la sesión.

Es cierto que las sesiones tienen un tiempo total de 50 minutos, sin embargo, el tiempo efectivo de clase ronda entorno a los 40 ya que hay que descontar los desplazamientos del aula al espacio destinado a la práctica de Educación Física y el tiempo que se emplea en el cambio de calzado o vestimenta en el vestuario.

Esta metodología flexible busca conseguir la participación activa del alumnado. El objetivo es que los alumnos no se sientan presionados ante la práctica de deportes, y es por ello que la utilización de juegos modificados puede suponer que la motivación aumente notablemente. La puesta en práctica busca tener muy en cuenta la parte afectiva y social de los alumnos, teniendo en cuenta sus necesidades e intentado favorecer su autonomía personal en el futuro.

5.8. ELEMENTOS DE CARÁCTER TRANSVERSAL

Los elementos transversales a tener en cuenta son los establecidos en el artículo 10 del Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero. Este tipo de elementos cobran especial relevancia en esta unidad didáctica ya que uno de los enfoques que se pretende dar es hacia el proceso no hacia el resultado. Prima la educación personal del propio alumnado al mero desarrollo excepcional de una técnica o táctica dentro de un ámbito deportivo. Por ello se han tenido en cuenta los siguientes elementos de cara a trabajarlo:

- Uno de los objetivos que se plantean para esta unidad didáctica es la educación para la paz, la necesidad de que los alumnos sean capaces de solucionar de forma pacífica aquellos conflictos que puedan surgir. La mayoría de actividades que se propondrán serán en equipo, lo que provocará pluralidad de opiniones y comportamientos, provocando así que los alumnos adquieran valores esenciales como la cooperación o el respeto y que moldeen aquellas conductas menos positivas como la agresividad o la violencia física o verbal.
- Otro de los aspectos notables a trabajar es la educación para la igualdad entre hombres y mujeres. El objetivo es que se erradiquen aquellas discriminaciones que puedan surgir por cualquier condición o circunstancia personal, fomentando una convivencia pacífica y plural en las diferentes situaciones que se puedan dar.
- Además surge la necesidad de potenciar la iniciativa y el espíritu emprendedor de los propios alumnos, lo cual favorezca su autonomía personal, el desarrollo creativo, el sentido crítico, la confianza personal o el trabajo en equipo.
- Por otra parte, la intencionalidad de este proceso de aprendizaje es que los alumnos aprendan pero también disfruten con el deporte, de cara a que lo puedan poner en práctica en su futuro dentro del ocio y el tiempo libre. Se pretende que su propia reacción ante la práctica de los deportes no sea negativa, sino que les motive a desarrollar aquel deporte o actividad física que les guste, de ahí que

exista la progresión mediante juegos modificados para que el impacto de cambio ante los anteriores contenidos sea menor.

5.9. RECURSOS MATERIALES Y TEMPORALES

La unidad didáctica se llevará a cabo a finales del segundo trimestre y comienzos del tercer trimestre, entre marzo y abril, contando con un total de seis sesiones de sesenta minutos cada una. Debido a la situación sanitaria que ha provocado la parada escolar de los centros educativos sólo se han podido llevar a cabo dos sesiones, pero esta situación se expondrá más detenidamente en las conclusiones del resultado de la propuesta.

Dicha unidad se pondrá en práctica con los 18 alumnos que componen la clase de 5º de Educación Primaria. El orden de las sesiones podrá ser alterado en función de los recursos materiales de los que se dispongan o de algún posible imprevisto que puedan surgir.

Temporalización

Tabla 7. Temporalización de la propuesta didáctica

Sesiones	Fecha de realización	Curso	Lugar
Sesión 1	04-03-2020	5º	Pabellón/Patio
Sesión 2	11-03-2020	5º	Pabellón/Patio
Sesión 3	18-03-2020	5º	Pabellón/Patio
Sesión 4	25-03-2020	5º	Pabellón/Patio
Sesión 5	01-04-2020	5º	Pabellón/Patio
Sesión 6	15-04-2020	5º	Pabellón/Patio
Sesión 7	22-04-2020	5º	Pabellón/Patio
Sesión 8	27-04-2020	5º	Pabellón/Patio

Materiales

Material fungible: petos, balones, conos, banco, picas, ladrillos, colas de rugby tag... El material fungible necesario se especificará al principio de cada sesión.

Recursos impresos: las rúbricas de evaluación docente y la autoevaluación de los alumnos al final de la unidad didáctica. Se podría incluir cualquier material explicativo que se utilice en alguna actividad.

5.10. ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

La estructura de las sesiones será común salvo pequeñas modificaciones que puedan surgir en momentos puntuales. La duración de las mismas será de 60 minutos y contará con las siguientes partes, inspiradas en la proposición que realiza Vaca (2005), aunque con pequeñas modificaciones:

- Desplazamiento inicial (5 min): en este momento los alumnos realizarán el desplazamiento al lugar donde se vaya a desarrollar la sesión y procederán a cambiarse de ropa o calzado si fuese necesario.
- Para empezar (5min): el docente comentará brevemente lo que se va a realizar en la sesión, recordará algún aspecto de sesiones anteriores y se desarrollará el juego de calentamiento.
- En marcha (40 min): será la parte central de la sesión en la que desarrollarán las actividades principales sobre los contenidos que se quieran trabajar.
- Para terminar (5 min): en este momento se realizará el juego de vuelta a la calma y los alumnos junto con el profesor analizarán y comentarán brevemente el desarrollo de la sesión.
- Desplazamiento final (5min): este periodo de tiempo se utilizará para que los alumnos puedan cambiarse, asearse y realizar la vuelta al aula habitual.

Tabla 8. Sesión 1 de la propuesta didáctica

Sesión 1 “Futbéisbol”	
Alumnado: 5º Ed. Primaria	
Temporalización: 04/03/2020 (18 alumnos)	
Materiales: Balones de colpbol, balones variados, petos, conos.	
Espacio: Patio	
Para empezar	<u>Pares-impares</u>: Se dividirá a los alumnos en dos grupos. Cada uno de los grupos se colocará en la mitad del pabellón de espaldas los unos a los otros. Para que la distancia que exista entre todos los participantes sea lo más similar posible se

	<p>colocarán unos conos que trazarán una línea imaginaria. Cada persona tendrá alguien en su espalda que será la persona que deban intentar pillar o de la que deban huir. El profesor dirá un número, par o impar, de tal modo que si el número corresponde con la asignación tu grupo, los alumnos deberán correr a tocar el fondo del pabellón. Los contrarios tendrán que correr para intentar pillarles antes de que lleguen. Una variante puede ser la utilización de operaciones matemáticas como sumas, restas, multiplicaciones... para aumentar la dificultad de la velocidad de reacción de cada alumno o realizar el juego por parejas para aumentar la dificultad motriz.</p>
<p>En marcha</p>	<p><u>Cazadores y conejos:</u> Hay cuatro o cinco alumnos que son cazadores, y su objetivo es intentar dar a los conejos. Para ello dispondrán de dos o tres pelotas que podrán lanzar. Cuando tengan las pelotas en sus manos podrán dar tres pasos como máximo y sin ella los que quieran. Si dan a un conejo se sentará en el suelo esperando a que otros dos conejos a la vez les salven. Si un conejo coge la pelota al vuelo puede salvar a un conejo herido y debe lanzar la pelota lo más lejos posible. Si la pelota rebota en alguna superficie y da a un conejo no es válido.</p> <p><u>Balones fuera:</u> La clase se divide en dos equipos y cada uno de ellos tendrá un objetivo. El primero de ellos deberá lanzar los balones que se encuentran en el círculo central lo más lejos que puedan dentro del gimnasio. Una vez que lo hagan deberán dar el máximo de vueltas a cuatro conos que habrá colocado el profesor. Las vueltas empezarán a contar cuando el último del grupo cruce la línea de salida del recorrido. Por otra parte, el segundo grupo deberá recoger los balones lo más rápido posible y colocarlos dentro del círculo central. Posteriormente lo realiza igual el otro equipo, se invierten los roles. Se pueden realizar varias rondas.</p> <p><u>Fútbeisbol:</u> La clase se divide en dos equipos de nueve personas.</p>

	<p>En el gimnasio en el patio se colocarán las bases mediante conos en una forma similar a un círculo. Un equipo se distribuirá por dicho espacio y el otro equipo se colocará detrás de la línea de golpeo. El equipo que defiende es el que está por todo el campo, y debe colocar a una persona que le lance la pelota a un miembro del equipo que ataque. Este miembro debe golpear con el pie al otro lado de la línea y correr por todas las bases que pueda. El equipo que defiende debe coger la pelota y enviársela al que la ha lanzado y este debe colocarla en el suelo. Si el lanzador la coloca en el suelo y el atacante no está en ninguna base (se encuentra corriendo o hay dos personas por base) se elimina. Si el equipo que defiende coge la pelota al vuelo se cambian los roles de los equipos, y si han acabado todos los miembros del equipo de lanzar también se cambian los roles. El objetivo es que el máximo número de compañeros den la vuelta completa al campo. Lo ideal es utilizar pelotas como la de colpbol para el golpeo peros i no se dispone de ellas se pueden utilizar de gomaespuma o de otro material que permita el golpeo y la recepción.</p>
<p>Para terminar</p>	<p><u>Yo tengo un tic, tic, tic:</u> los alumnos se colocan de pies en círculo. En el centro del mismo se colocarán todos los materiales que se han utilizado en la sesión. Cada uno de ellos deberá realizar un movimiento, un gesto o una expresión relacionada con lo que se ha realizado en la sesión, con la ayuda opcional de estos materiales. Los demás alumnos deberán imitar lo que haga su compañero de forma imaginaria, es decir, sin material, solo con la expresión corporal.</p>

Tabla 9. Sesión 2 de la propuesta didáctica

Sesión 2 “Invasión”	
<p>Alumnado: 5º Ed. Primaria</p> <p>Temporalización: 11/03/2020 (18 alumnos)</p> <p>Materiales: Aros, pañuelos, cinturón, colas.</p> <p>Espacio: Gimnasio o Patio.</p>	
Para empezar	<p><u>Juego de las casas:</u> El juego consiste en realizar agrupaciones entre los diferentes alumnos de la clase. El profesor irá indicando los diferentes grupos (Ej: dos personas, cuatro personas, grupos con un chico como mínimo...).</p>
En marcha	<p><u>Quitar la cola:</u> Cada alumno llevará un cinturón que portará dos cintas a modo de cola. El objetivo es intentar robar las cintas a los demás compañeros. Si algún alumno se queda sin colas no se elimina, sino que sigue intentando hacerse con alguna. Los alumnos que tengan más de dos colas las llevarán de la mano y cuándo les roben alguna se colocarán una de estas en el cinturón</p> <p><u>Atrápame si puedes:</u> se dividirá a los alumnos en tres grupos y en cada grupo se colocará un cinturón con las colas a uno de los alumnos. Uno de ellos se situará fuera del círculo e intentará robar las colas y los demás deberán darse de la mano y evitar que se la quiten mientras giran. Como variante se pueden unir todos los grupos y crear un círculo entre toda la clase y además colocar dos cinturones de colas en vez de uno.</p> <p><u>Araña de pelotas:</u> se dividirá a los alumnos en 4 o 5 grupos que se colocarán en un aro por grupo. Los aros se colocarán en círculo a la misma distancia del aro que se situará en medio del espacio. En dicho aro habrá un conjunto numeroso de pelotas que los alumnos deberán robar de una en una. Cuando las pelotas del centro se acaben o cuando un alumno de los grupos contrarios no</p>

	<p>esté en su casa podrán robar las pelotas de los vecinos. Es importante seguir un orden dentro del grupo e interiorizar que puede salir una persona a recoger pelotas.</p> <p><u>Correcaminos:</u> Se dividirá a los alumnos en dos grupos, colocándose cada uno de ellos en las dos líneas que se encuentran en los fondos del gimnasio. Delante de cada fila se colocará un aro y una pelota a su lado. El profesor dirá dos nombres y estos deben ir a por el balón del campo contrario y dejarlo en el aro de su propio campo. El alumno que llegué segundo se cambiará al otro equipo. Cómo variante se puede salir a jugar en parejas o en tríos.</p>
Para terminar	<p><u>Controla el reloj del tiempo:</u> Los alumnos deberán colocarse tumbados boca-arriba por el espacio sin tocarse los unos a los otros. El objetivo es que cuenten interiormente un minuto exacto o que se aproximen lo máximo posible a ello. Para ello el profesor dará la salida y deberán levantarse cuando crean que han llegado al tiempo exacto.</p>

Tabla 10. Sesión 3 de la propuesta práctica

Sesión 3 “Colpbol”	
<p>Alumnado: 5° Ed.Primaria</p> <p>Temporalización: 18/03/2020 (18 alumnos)</p> <p>Materiales: balones de colpbol, petos.</p> <p>Espacio: Patio.</p>	
Para empezar	<p><u>Resuci:</u> el juego consiste en intentar dar a los compañeros con la pelota. Una vez que un alumno lanza, la pelota puede ser cogida por cualquier otro, no hay una persona única que se la ligue. El alumno que sea dado se debe poner de rodillas en el suelo pero</p>

	<p>no está eliminado, pues si consigue coger la pelota en algún momento se salva. El juego acaba cuando todos estén en el suelo menos un alumno.</p>
<p>En marcha</p>	<p><u>Pilla golpeo:</u> se encargará a dos o tres alumnos que se la ligen y se les comentará que su objetivo es intentar pillar a sus compañeros. Para ello tendrán una pelota de plástico y deberán golpearla (no lanzarla) para dar a sus compañeros. Cuando da a alguien se intercambian los papeles.</p> <p><u>Mueve la pelota:</u> Se realizarán tres grupos de seis personas. Un miembro del grupo se pondrá en medio y los demás deben intentar pasarse la pelota con la palma de la mano. Si el del centro la consigue atrapar se cambian los roles.</p> <p><u>Partido de Colpbol:</u> se realizarán dos equipos mixtos al azar y se les explicarán las reglas básicas que deben seguir. El docente hará de árbitro para corregir aquellos fallos que se produzcan o decidir ante acciones polémicas. A continuación se expondrán las reglas del juego que se les instará a cumplir a los alumnos:</p> <p>Prohibido:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Tocar la pelota dos veces -Jugar con las piernas, excepto el portero en situación defensiva -Empujar a los contrarios -Coger, agarrar o golpear con el puño la pelota -Si ocurre alguna infracción será una falta, que se sacará desde la línea de banda. <p>Otras normas:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Los penaltis son falta dentro del área

	<p>-Existe el córner y los saques de centro, el resto de saques son de banda</p> <p>-Para el terreno de juego se utilizará el de fútbol sala</p>
Para terminar	<p><u>Teléfono escacharrado:</u> los alumnos se sentaran en círculo. Uno de ellos deberá pensar una frase y se la dirá al oído al compañero de su derecha sin que los demás lo escuchen. Este proceso se repetirá hasta que la frase llegue al compañero que estaba a la izquierda del alumno que ha dicho la frase. En ese momento se comprobará si la frase es la correcta o no tiene nada que ver. Como dificultad se puede proponer que imiten a algún personaje famoso con el tono de voz o que la frase sea muy larga.</p>

5.11.EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE

La evaluación es un proceso continuo, globalizado e individualizado que debe servir como herramienta didáctica al docente de cara a mejorar o potenciar las capacidades cognitivas, psicológicas y sociales de sus alumnos. La evaluación debe partir de los objetivos didácticos que se han planteado al comenzar la unidad didáctica o la programación general de la asignatura, tener en cuenta las competencias adquiridas (aprendizajes teóricos y prácticos) y por último aportar un feedback constructivo al alumnado con el fin de enriquecer su proceso formativo.

Para poder desarrollar este proceso el profesor contará con diversas técnicas como la observación, la autoevaluación o la verbalización. Los instrumentos para poder llevarla a cabo serán una hoja de control en cada sesión y una rúbrica de evaluación final por cada alumno. Además podrá consultar la propia autoevaluación del alumno y tener en cuenta todos esos contactos directos de diálogo en las paradas de reflexión acción o en las asambleas de inicio y final de la sesión.

Las rúbricas docentes cuentan con una puntuación de uno a cinco, pero tal y como indica la ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la

Comunidad de Castilla y León; en el punto 3 del Artículo 31, se expresa que el docente debe utilizar los siguientes términos en el resultado de las evaluaciones: Insuficiente (IN), Suficiente (SU), Bien (BI), Notable (NT), Sobresaliente (SB), siendo todas las calificaciones positivas excepto el insuficiente.

Concretamente, la evaluación está inspirada en la propuesta por Hopple (citada por López-Pastor, 2013, p. 3) y que denomina evaluación alternativa.

Considera que la evaluación alternativa en EF tiene 4 grandes tipos de instrumentos: (a) los productos concretos y variados; (b) las explicaciones sobre realizaciones o resoluciones; (c) el portafolio como recopilación de demostraciones del proceso de enseñanza aprendizaje; y (d) los comportamientos observables de habilidades y capacidades.

El docente podrá utilizar este tipo de recursos en mayor o menor medida dentro de las necesidades que tenga en cada momento de evaluación.

5.12. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Solucionar diferentes situaciones motrices a través de la aplicación de habilidades físicas básicas o capacidades coordinativas en diferentes contextos.
- Desarrollar estrategias básicas del juego de cooperación, oposición o cooperación-oposición.
- Desarrollar iniciativa y autonomía personal en la toma de decisiones.
- Realizar una práctica positiva en las situaciones de cooperación o de trabajo en equipo.
- Participar de forma activa, eficaz y formativa en las actividades.
- Conocer, aceptar y respetar las normas del juego y a sus participantes.
- Reconocer la posibilidad de utilizar el deporte, el juego o la actividad física como medio de disfrute.

5.13. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Tabla 11. Técnicas e instrumentos de evaluación

TÉCNICAS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Observación	El profesor contará con una rúbrica con la que observará a los alumnos. La rúbrica estará fundamentada en los

	<p>objetivos didácticos propuestos, las competencias que se pretenden desarrollar y los criterios de evaluación establecidos.</p> <p>Las dos se corresponderán con una hoja de control a través de la observación, siendo la primera de ellas una hoja para el día a día de las sesiones, con un carácter más específico y la segunda una hoja de análisis para el final de la unidad didáctica, dividiendo los aspectos a observar en conceptuales, procedimentales y actitudinales.</p>
Autoevaluación	<p>Los alumnos contarán con una rúbrica de evaluación al final de la unidad didáctica. Dicha rúbrica contará con un apartado de autoevaluación de sus propios aprendizajes y experiencias y otro apartado de evaluación de la propia unidad didáctica. Todas las autoevaluaciones de las unidades didácticas formarán parte del portafolio de cada alumno, junto con otros documentos que se puedan realizar en diferentes actividades.</p> <p>“Ficha de autoevaluación del alumnado”</p>
Metaevaluación	<p>Proceso de evaluación que realiza el profesor al finalizar la sesión para valorar los aspectos positivos y negativos de la misma.</p> <p>“Ficha de evaluación docente”</p>
Verbalización	<p>El docente deberá establecer un contacto y diálogo con los alumnos para poder comprobar sus experiencias diarias, su adquisición de contenidos y los posibles recursos o propuestas a mejorar o incluir. Para ello utilizará las paradas de reflexión-acción en aquellos momentos que requieran las actividades o los momentos de inicio y final de las sesiones.</p>

Ficha de seguimiento individual

La rúbrica de evaluación será tomada como una hoja de observación en la que el docente irá anotando si los alumnos van cumpliendo o no los criterios de evaluación establecidos.

Tabla 12. Ficha de seguimiento individual

RUBRICA DE EVALUACIÓN						
Criterios de evaluación	1	2	3	4	5	Comentarios
Practica desplazamientos realizando correctamente gestos técnicos básicos y adaptados.						
Realiza saltos desarrollando correctamente gestos técnicos básicos y adaptados						
Ejecuta lanzamientos y recepciones realizando correctamente gestos técnicos básicos y adaptados.						
Controla el equilibrio corporal en situaciones de complejidad creciente.						
Conoce y maneja las estrategias de cooperación, oposición y cooperación oposición en diferentes juegos y actividades deportivas.						
Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva.						
Conoce las reglas básicas de los juegos y las actividades deportivas.						
Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad, creatividad.						
Participa en la recogida y organización de material utilizado en las clases.						
Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones con deportividad.						
Acepta y cumple las normas de juego.						
Es capaz de explicar a sus compañeros las características de un juego practicado en clase o participando en las asambleas.						

El docente realizará una evaluación formativa a través de un cuadro de control, el cual está dividido en contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales. El carácter de este tipo de registro posee un carácter más global y menos específico que el recurso propuesto anteriormente.

Conceptual (30%)

Tabla 13. Aspectos a evaluar de manera conceptual (Elaboración propia)

Aspecto a evaluar	++	+	=	-	--
	5	4	3	2	1
Reconoce las reglas de los diferentes juegos.					
Describe lo que se ha trabajado en cada actividad.					
Explica las normas básicas del aula.					
Identifica lo que tiene que realizar en cada actividad.					
Reconoce la participación de los demás compañeros.					
Media de puntuaciones					

Procedimental (40%)

Tabla 14. Aspectos a evaluar de manera procedimental (Elaboración propia)

Aspecto a evaluar	++	+	=	-	--
	5	4	3	2	1
Propone estrategias para los trabajos de forma individual y de forma grupal.					
Participa en las actividades de grupo de manera constructiva.					
Desarrolla actitudes de cooperación.					
Muestra actitudes de confianza en sí mismo.					
Valora la importancia de la convivencia pacífica y tolerante.					
Media de puntuaciones					

Actitudinal (30%)

Tabla 15. Aspectos a evaluar de manera actitudinal (Elaboración propia)

Aspecto a evaluar	++	+	=	-	--
	5	4	3	2	1
Cumple las normas de la clase.					
Comparte los materiales.					
Expone opiniones propias.					
Colabora con los demás compañeros.					
Ayuda a la resolución de conflictos.					

Media de puntuaciones					
------------------------------	--	--	--	--	--

Autoevaluación del alumnado

Tabla 16. Autoevaluación del alumnado

FICHA DE AUTOEVALUACIÓN FINAL DEL ALUMNADO					
NOMBRE:					CURSO: 5 ^o C
	Mucho	Bastante	Poco	Muy Poco	Comentarios
He participado activamente en las diferentes actividades propuestas					
He respetado las normas de los juegos					
He aportado técnicas o estrategias para mejorar en los juegos					
Intento mejorar dentro de mis posibilidades y muestro interés por lo realizado					
He trabajado en equipo					
He comprendido las explicaciones de los juegos					
He mejorado mis relaciones sociales de grupo					
He ayudado a recoger el material					
He cumplido los hábitos de higiene					
COMENTARIOS SOBRE LA UNIDAD DIDÁCTICA					
Lo que más me ha gustado de las sesiones:					
Lo que más me ha costado de las actividades:					

obstante, para que el alumno pueda desarrollar y potenciar sus capacidades todo lo posible, el docente debe implementar una serie de medidas que ayuden a este objetivo.

Algunas medidas generales que el profesor puede plantear en el aula son:

- Tener conciencia de que ha recibido las instrucciones de la tarea, además de utilizar explicaciones claras y concisas.
- Establecer una serie de rutinas que ayuden al alumno a mantenerse sereno y en participación activa constante.
- Colocar cerca del alumno para asegurarse que capta su atención.
- Incluirle en grupos poco conflictivos, fomentando su motivación de cara a la realización de las actividades.
- Otorgarle un apoyo específico en aquellas situaciones que lo requiera, utilizando el refuerzo positivo principalmente.
- Incentivar las actitudes positivas dentro del aula para crear un mejor ambiente.
- Mantener una comunicación fluida con la familia.

6. CONCLUSIONES

A lo largo de este apartado se tendría que comprobar si se han cumplido los objetivos propuestos al principio del trabajo, sin embargo, debido a la situación excepcional que hemos vivido a lo largo de estos meses provocada por el COVID-19, el desarrollo de este apartado tendrá un enfoque algo diferente.

En primer lugar es necesario exponer que sólo he podido poner en práctica dos sesiones de la propuesta de intervención, por lo que su desarrollo está incompleto. Aun así, se comentarán los aspectos más relevantes que he podido analizar en función de los objetivos propuestos y posteriormente se hará una pequeña valoración del trabajo realizado.

- Elaborar y poner en práctica un proyecto de intervención basado en la iniciación deportiva a través de juegos modificados.

La elaboración del proyecto de intervención ha sido satisfactoria, sin embargo, la puesta en práctica no se ha podido completar. La intención es posibilitar que los

alumnos tengan una mejor adaptación a los deportes dentro del cambio que se produce al pasar de los juegos al ámbito deportivo. Los juegos modificados y la metodología proponen todos los aspectos necesarios para que esto se pueda desarrollar y se favorezca la adquisición de los contenidos.

La temporalización del proyecto tenía previsto el desarrollo de ocho sesiones de las que solo se han podido desarrollar dos. El proceso ha contado con la supervisión del tutor del centro donde se ha realizaba la propuesta y de tutor de la universidad que supervisaba mi trabajo. Sería interesante poder acabar la propuesta en un futuro o poder implementar en otro centro para poder analizarla en profundidad tratando de extraer los puntos positivos y los aspectos a mejorar.

- Fomentar la participación activa del alumnado mediante una metodología comprensiva.

Desde el primer momento la mayoría de alumnos se encuentra motivados y predispuestos a participar en la propuesta debido a la novedad que suscita que te imparta las sesiones una persona diferente al tutor habitual.

No obstante, algunos de los alumnos y alumnas son más introvertidos que el resto de sus compañeros y se muestran reticentes a participar activamente en las actividades. En previsión de que esta situación se podría producir, las sesiones y los juegos modificados estaban planificados de tal forma que todos los alumnos fuesen necesarios para conseguir los objetivos, dotándoles de cierto protagonismo en algún momento, es decir, la prevalencia de la táctica sobre la técnica dotaba de mayores recursos a todos los alumnos.

La utilización de la metodología comprensiva ha posibilitado que exista igualdad de oportunidades dentro del aula, lo que genera seguridad en aquellos alumnos que pueden tener más dificultades. La desaparición de la necesidad de obtener resultados al final de las actividades provoca que los alumnos puedan desinhibirse física y mentalmente, desarrollando una participación activa y dinámica.

- Potenciar las relaciones sociales y la inclusión incentivando la educación en valores.

Uno de los principales objetivos de la propuesta de intervención era potenciar la formación del alumnado dentro del aspecto social, dejando de dar tanta relevancia a los resultados finales de los juegos o deportes.

Uno de los principales problemas que se generan en este tipo de actividades son las faltas de respeto, el exceso de competitividad, el incumplimiento de las normas o la mala gestión de las emociones. La intención es revertir todos estos comportamientos estableciendo patrones de conductas saludables y solucionando los posibles problemas que pudiesen surgir de manera racional.

Este tipo de situaciones dotarían a los alumnos de una mayor autonomía personal en su vida futura, potenciando aspectos como el trabajo en equipo o el desarrollo de valores sociales. Además, el enfoque de los juegos provoca que los alumnos tengan que relacionarse de manera equitativa con todos los compañeros, estableciendo igualdad de oportunidades.

La formación integral del alumnado debe incluir la formación social del mismo.

Como valoración final creo que es necesario decir que es difícil realizar un análisis profundo de la propuesta de intervención al solo haber podido desarrollar dos sesiones. En el momento de su desarrollo ya comenzaba a aparecer la posibilidad de suspensión de las clases en los centros educativos debido a la pandemia mundial provocada por el COVID-19, como así ocurrió posteriormente, lo que paralizó el desarrollo de las sesiones. No obstante, la experiencia de poder interactuar con el alumnado a través de un trabajo de elaboración propia te aporta otra visión de la labor que puedes desarrollar como docente, es decir, te permite comprender de manera más clara todos los procesos de desarrollo de contenidos, previsión de actividades, proposición de evaluación o capacidad de reacción ante posibles imprevistos. Tal y como comentan muchos de los profesionales de la educación, se aprende dentro del aula.

7. INVESTIGACIONES O PROPUESTAS FUTURAS

Una vez finalizada la propuesta se expondrán posibles investigaciones futuras en relación al tema tratado en el trabajo, siendo algunas de ellas:

- Utilización de diferentes modelos de enseñanza dentro de un deporte concreto

A lo largo de las dos sesiones que he podido realizar he podido apreciar que los alumnos se encontraban cómodos y motivados con la forma de proponer los contenidos. Esto provocaba que sus aprendizajes fueses más significativos, tanto a nivel técnico como táctico, y es por ello que sería interesante comparar este tipo de modelos con otros como podría ser el tradicional para conocer más estrechamente sus diferentes o similitudes.

- Visualizar y analizar un deporte desde diferentes metodologías

Este tipo de propuesta se podría vincular con la anterior pero con un enfoque diferente. En lugar de trabajar un deporte desde una metodología comprensiva o tradicional, el objetivo sería trabajarlo desde diferentes ámbitos como podrían ser el deporte educativo o el deporte competitivo.

- Conocer los valores que fomenta cada modelo de enseñanza

Esta propuesta estaría enfocada a conocer cuáles son los valores que fomentan los diferentes modelos de enseñanza. Aspectos como la competitividad, el trabajo en equipo o el control de la emociones podrían ser algunos a los que se podría hacer un seguimiento dentro de todos los ámbitos.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álamo, J., Amador, F., Calvo, X., Iglesias, E., & Quintana, B. (2011). Modelos de enseñanza en la iniciación deportiva y el deporte escolar. Estudio comparativo en judo. *Apunts. Educación Física y Deportes*, 104, 88-95.
- Blázquez, D. (1986). *Iniciación a los deportes de equipo*. Barcelona: Martínez Roca.
- Blázquez, D. (1995). *La iniciación deportiva y el deporte escolar*. Barcelona: Inde.
- Blázquez, D. y Hernández, J. (1984). *Clasificación o taxonomías deportivas*. Barcelona: Monografía. Inef.
- Bouet, M. (1968). *Signification du sport*. París: Editorial Presses Universitaires de France (P.U.F).
- Castejón, F. J. (2001). *Iniciación deportiva. Aprendizaje y enseñanza*. Madrid: Pila Teleña (edición electrónica).
- Conteras, O. R., de la Torre, E. y Velázquez, R. (2001). *Iniciación deportiva*. Editorial Síntesis.
- Contreras, O.R., de la Torre, E. & Velázquez, R. (2001). *Iniciación deportiva*. Madrid,
- Decreto 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León.
- deportes de invasión. Sevilla, España: Wanceulen.
- Devís, J. (1996). *Educación física, deporte y currículum*. Madrid: Visor.
- Devís, J. y Peiró, C. (1992). *Nuevas perspectivas curriculares en educación física: La salud y los juegos modificados*. Barcelona: INDE.
- Devís, J. y Peiró, C. (2007). *La iniciación en los juegos deportivos: La enseñanza para la comprensión*. Valencia: Universitat de València.
- Devís, J. y Sánchez, R. (1996). *La enseñanza alternativa de los juegos deportivos: antecedentes, modelos actuales de iniciación y reflexiones finales*. En J.A. Moreno y P.L. Rodríguez (dirs.) *Aprendizaje deportivo* (159-181). Murcia: Universidad de Murcia.

- Durand, G. (1968). El adolescente y los deportes. Barcelona: Plaideia. España: Síntesis.
- García López, L. M. y Gutiérrez Díaz del Campo, D. (2016). Aprendiendo a enseñar deporte. Editorial INDE.
- Giménez, F. J. (2003). El deporte en el marco de la educación física. Sevilla: Wanceulen.
- Gómez, R (2001). Deporte y moral: los valores educativos del deporte escolar. Revista digital, (31). Recuperado de: <http://www.efdeportes.com/efd31/valores.htm>
- González Villora, S., Gil Madrona, P. y Pastor Vicedo, J. C. (2008). Diseño y aplicación del modelo comprensivo de los deportes en el floorball como instrumento de formación del profesorado. PULSO, (31), 93-116.
- González, S., García, L. M., Contreras, O. R. y Sánchez-Mora, D. (2009). El concepto de iniciación deportiva en la actualidad. *Retos: Nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 15, 12-20.
- Hernández Moreno, J. (1989). La delimitación del concepto deporte y su agonismo en la sociedad de nuestro tiempo. *Apunts: Educación Física y Deportes*, (16-17), 7680.
- Hernández Moreno, J. (2000). La iniciación a los deportes desde su estructura y dinámica. Aplicación a la Educación Física Escolar y al Entrenamiento deportivo. Barcelona: Inde.
- López, V.M. (2013). Nuevas perspectivas sobre evaluación en Educación Física. *Revista de educación física*, 29(3), pp. 1-10.
- Méndez, G. A. (2009). Modelos actuales de iniciación deportiva. Unidades didácticas de
- Monjas, R. (2006). La iniciación deportiva en la escuela desde un enfoque comprensivo. Madrid: Miño y Dávila Editores.
- Monjas, R. (2008). Análisis y evolución de la propuesta de enseñanza deportiva en la formación inicial del profesorado de educación física a través de la evaluación del alumnado. Tesis doctoral. Universidad de Valladolid.

- Noguera, I. (1995). Enseñanza del deporte y Educación Física. Perfiles Educativos, N° 68. Universidad Nacional Autónoma de México. México D. F.
- Núñez, U. C. (2000). La iniciación a los deportes desde su estructura y dinámica: Aplicación a la Educación Física Escolar y el Entrenamiento Deportivo (504). Inde.
- ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León.
- Parlebas, P. (1988). Elementos de sociología del deporte. Málaga: Unisport.
- Quiroga, S. (2000). Democracia, comunicación deporte popular y cultura. Lecturas: educación física y deportes. Revista digital. Año 5, N° 18. Buenos Aires. <http://www.efdeportes.com/efd18a/democ.htm>
- RESOLUCIÓN de 11 de abril de 2013, del Rector de la Universidad de Valladolid, por la que se acuerda la publicación del reglamento sobre la elaboración y evaluación del trabajo de fin de grado (aprobado por el Consejo de Gobierno, sesión de 18 de enero de 2012, «BOCyL» n.º 32, de 15 de febrero, modificado el 27 de marzo de 2013).
- Romero Granados, S. (2001). Formación deportiva. Nuevos retos en educación. Sevilla: Universidad de Sevilla.
- Ruiz Omeñaca, J. V. (2012). Nuevas perspectivas para una orientación educativa del deporte. Madrid: CCS.
- Sánchez Gómez, R. (1998). La enseñanza para la comprensión de los juegos deportivos: Aportaciones a la Educación Física. En A. García, F. Ruíz y A. J. Casimiro (Coords.), La enseñanza de la Educación Física y el deporte escolar. (pp. 6770). Almería: Universidad de Almería. Instituto Andaluz del Deporte.
- Thorpe, R.; Bunker, D. y Almond, L. (1986). Rethinking games teaching. England: Loughborough University.

Vaca, M. J., Bores, N. J., Sagiillo, M., Barbero, J. I., García, A. J., Miguel, A. y Martínez, L. (2005). La lección de Educación Física en el Tratamiento Pedagógico de lo Corporal. Barcelona: Inde.

ANEXOS

Anexo I: Sesiones de la propuesta de intervención

Sesión 4 “Minijuegos”	
<p>Alumnado: 5º Ed. Primaria</p> <p>Temporalización: 25/03/2020 (18 alumnos)</p> <p>Materiales: Ladrillos, picas, aros, cinta de carrocero, balón de goma espuma, pelotas pequeñas</p> <p>Espacio: Gimnasio</p>	
Para empezar	<p><u>Comecocos:</u> El juego se desarrollará en la totalidad del campo de fútbol sala. El objetivo del juego es intentar evitar que te pillen, sin embargo, la peculiaridad se encuentra en que los alumnos solo podrán desplazarse a través de las líneas que estén pintadas en el campo, tanto las de fútbol sala, vóley u otros deportes. Un alumno se la ligará y comenzará a intentar pillar a sus compañeros, y cuando consiga atrapar a uno de ellos este pasará a estar “infectado”. De este modo tendrá que pillar de la misma forma que su compañero, y para poder distinguir la situación de cada alumno en cada momento, los alumnos infectados deberán llevar una mano levantada en todo momento. El juego finaliza cuando todos están infectados.</p>
En marcha	<p><u>Derriba los conos:</u> se colocará uno o dos bancos con conos altos encima del mismo. Los alumnos deberán colocarse al otro extremo del gimnasio y con un balón de fútbol sala o de goma espuma deberán intentar derribar los conos.</p> <p><u>Triples:</u> La clase se dividirá en cuatro grupos. Cada grupo encajará un ladrillo sobre una pica y se colocarán a cinco metros de distancia. Cada alumno dispondrá de dos aros y el objetivo será meterlos dentro de la pica. Cuando todos hayan lanzado</p>

	<p>deberán contar los aros encestandos y recogerlos. El profesor podrá ir aumentando la distancia de lanzamiento.</p> <p><u>La portería:</u> se colocarán en la pared varios aros o se dibujarán diferentes círculos. Cada círculo podrá tener asignada una puntuación. El objetivo de los alumnos es intentar dar con la pelota en el círculo. Este juego se puede desarrollar con un balón de balonmano con la mano o a través del lanzamiento con el pie y un balón de fútbol.</p> <p><u>Los bolos:</u> Se colocarán bolos de plástico o en su defecto botellas en forma de triángulo. Los alumnos se colocarán a una distancia de cinco metros y tendrán que intentar derribarlos. Este juego se puede desarrollar con una pelota de goma espuma o lanzar con el sticker una pelota pequeña.</p>
Para terminar	<p><u>La regla:</u> Con cinta de carrocero o con las propias líneas del gimnasio dibujará una regla vertical con diferentes casillas. Con una pelota pequeña deberán intentar lanzarla lo más lejos posible sin que se salga de los cuadrados estipulados. Cuando consigan dejarla en algún cuadrado de la regla deberán ir dando pasos hacia atrás para aumentar la dificultad del lanzamiento.</p>

Sesión 5“El rescate”

Alumnado: 5º Ed. Primaria

Temporalización: 01/04/2020 (18 alumnos)

Materiales: Chinos o conos, petos, pelotas, bancos y materiales pequeños variados.

Espacio: Gimnasio y/o patio

Para empezar

Tulipán: Se seleccionarán dos alumnos que se la ligarán en el juego. El objetivo de estos es intentar pillar al resto de

	<p>compañeros. Los demás deben evitar ser pillados y en un momento de apuro podrán decir la palabra “Tuli” y quedarse como estatuas en el lugar. Para poder ser salvados un compañero que no esté pillado deberá pasar por debajo de las piernas. Aquellas personas que sean pilladas pasarán a ser alumnos que pillan. El juego se acabará cuando todos los alumnos estén pillados o en posición de estatua.</p>
<p>En marcha</p>	<p><u>Al recate del material:</u> En primer lugar se escogerán tres o cuatro alumnos que se la ligen, en función del espacio en el que se desarrolle el juego. El material se colocará por el suelo de todo el pabellón y en un fondo se habilitará una zona segura para aquellos alumnos que deben conseguir el material, que contendrá el cajón donde guardarlo. Los que se la ligan intentarán tocar a los demás compañeros que intenten robarlo. Si lo consiguen, estos deberán irse al fondo del pabellón dónde estará el lugar de los pillados. Para poder salvarlos un compañero deberá chocarles la mano, de tal modo que por cada carrera sólo pueden salvar a una persona. El juego acaba cuándo todos están pillados o cuándo se recoge todo el material.</p> <p><u>Conquistando el fuerte:</u> Se dividirá la clase en dos equipos diferenciados por un color distintivo (se podrán utilizar petos para marcar claramente los equipos). El juego se llevará a cabo en las dimensiones del campo de fútbol sala, correspondiendo cada una de las mitades a cada equipo. En las porterías de ambos se colocarán pelotas que significarán la cantidad de vidas que tienen o que le quedan al equipo. El objetivo del juego es intentar robar las pelotas de la portería contraria. Los miembros del equipo podrán estar a salvo en su campo pero cuándo crucen al campo rival corren el riesgo ser pillados, lo que provocará que se queden a modo de estatua en el lugar que se ha producido la acción. Para que estos puedan ser salvados, sus compañeros de equipo deberán chocarles la mano. Una vez que crucen al campo</p>

	<p>contrario, si consiguen llegar a la portería podrán permanecer en el área contraria. Los integrantes del equipo rival no podrán entrar al área para pillar a la persona que se encuentra dentro del área. Ganará el equipo que consiga tener todas las pelotas en su portería o en su defecto el equipo que más pelotas tenga cuando se detenga el juego.</p>
Para terminar	<p><u>Director de orquesta:</u> Los alumnos se colocan en círculo y se escoge a uno que es el que deberá adivinar quién el director de orquesta. Este alumno saldrá del círculo y se colocará de espaldas mientras que el profesor designa al director. Este alumno deberá comenzar a hacer movimientos, sin que se dé cuenta el alumno que se la liga, y sus compañeros deberán imitarle. El alumno tendrá tres intentos para adivinarlo.</p>

Sesión 6 “De portería a portería”	
<p>Alumnado: 5° Ed. Primaria</p> <p>Temporalización: 15/04/2020 (18 alumnos)</p> <p>Materiales: Petos, conos, picas, ladrillos, pelota pequeña, sticks,</p> <p>Espacio: Gimnasio</p>	
Para empezar	<p><u>Tres en raya:</u> Se dividirá la clase en grupos (preferiblemente 3 grupos de 6 personas en cada grupo para luego dividirlos cada uno a la mitad) y cada uno tendrá un tablero de nueve aros (3x3). Los alumnos tendrán 3 pañuelos por subgrupo y deberán intentar hacer tres en raya realizando relevos entre ellos. El tablero se colocará en un extremo del pabellón y los alumnos deben salir desde el contrario.</p>
En marcha	<p><u>Defiende la pica:</u> la clase se dividirá en dos equipos. Cada equipo tendrá un ladrillo con una pica que colocará en el fondo</p>

	<p>de la pista. El objetivo es defender tu propia pica e intentar derribar la pica contraria. Para ello se utilizará un balón de espuma que tendrán que ir pasándose, con el único requisito de que cuando tengan el balón en las manos no podrán moverse.</p> <p>Campo a campo: pelota grande y pelotas pequeñas</p> <p><u>Cuatro porterías:</u> se dividirá la clase en cuatro grupos y cada grupo deberá defender una portería. Los grupos deben intentar meter gol en cualquiera de las porterías e intentar que no les marquen. Este juego se puede desarrollar con un balón de fútbol o a través del hockey.</p> <p><u>Dar y esquivar:</u> El objetivo radica en que los miembros del equipo se pasen el balón para intentar dar a un contrario. Si esto ocurre el jugador tocado se sienta en el suelo, sin embargo este jugador no queda eliminado sino que puede seguir jugando desde suelo. Existen dos variantes de juego, la primera en la que los jugadores que tiene la pelota no se puede mover para avanzar o la segunda en la que si pueden correr con la pelota entre las manos, se pueden poner ambas en práctica. Para poder diferenciar a los jugadores se utilizarán petos y se realizarán equipos en función del número de alumnos en clase. En este caso se realizarán dos equipos de nueve personas, pudiéndose aumentar la dificultad si se realizasen tres equipos de seis personas. El juego acaba cuándo un equipo ha conseguido sentar a todos los jugadores rivales.</p> <p>Algunas variantes que se pueden introducir son la reducción de movimiento de los jugadores que están sentados o introducir dos pelotas.</p>
<p>Para terminar</p>	<p><u>Dar la vuelta a la colchoneta:</u> Tomando los grupos de la actividad anterior se le dará una colchoneta a cada uno de ellos. Todos los integrantes del grupo tendrán que colocarse encima de</p>

	<p>ella y el objetivo es darla la vuelta, es decir, que la parte que está tocando el suelo quede mirando al techo. Para ello no podrán salir de la colchoneta ni tocar con los pies en suelo ya que si no tendrán que volver a empezar.</p>
--	---

Sesión 7 “Voleibol de campo a campo”

Alumnado: 5° Ed. Primaria

Temporalización: 22/04/2020 (18 alumnos)

Materiales: globos, balones de voleibol, cinta de carrocero o similar, red.

Espacio: Gimnasio

Para empezar	<p><u>Globos voladores:</u> Se distribuirá un globo a cada alumno. En primer lugar deberán ir dando toques por el espacio con su mano más hábil, posteriormente deberán ir intercalando ambas manos y para finalizar solo deberán dar toques con la mano menos hábil. Después tendrán que ir dando toques con los segmentos corporales que ellos deseen pero no pueden repetir el mismo consecutivamente, es decir, no pueden dar dos toques seguidos con las manos o con los pies. Por último se dividirá a los alumnos en tres grupos que se colocarán en círculo dados de la mano y deberán pasarse el globo o los globos sin que se les caigan.</p>
---------------------	--

En marcha	<p><u>Técnica en grupos:</u> para comenzar se realizará un repaso de los movimiento y golpes de voleibol (toque de dedos, toque de antebrazos, saque alto y bajo, rotaciones y algunas normas) que ya han trabajado en la unidad didáctica previa a la que estamos realizado. Los alumnos se colocarán en parejas e irán practicando estos movimientos.</p> <p><u>Busca el hueco:</u> Se dividirá a la clase en tres equipos de seis personas, para que posteriormente se divida cada uno a la mitad.</p>
------------------	---

	<p>Se dibujarán unos campos con conos, como si fuesen mini campos de vóley, y se colocará una red en el centro. Una vez realizados los tres campos para los equipos, los alumnos se colocarán y se les comentará que el objetivo es dar tres pases por equipo. Lo ideal sería que todos tocasen la pelota y que lograsen pasarla al campo contrario. Para ello, cada alumno podrá dar dos toques como máximo en cada jugada y en ningún caso de forma consecutiva. Como variante, el maestro puede ir variando el número de toques por equipo o por jugador para aumentar la dificultad.</p> <p><u>Pásala si puedes:</u> Cada equipo se colocará en un lado de la red de un campo previamente estipulado. El equipo que posee la pelota debe pasarse la pelota entre todos los compañeros y una vez que todos los integrantes del grupo la hayan golpeado podrán pasarla al campo contrario. El otro equipo mientras tanto deberá dar el máximo de vueltas posible alrededor de uno conos situados en su campo. El equipo que posee la pelota la lanzará al otro campo cuando todos la hayan tocado y el equipo contrario deberá intentar devolverla dejando de dar vueltas. Si este equipo gana el punto se le contabiliza las vueltas que han dado y si gana el otro consigue que sea su equipo el que pueda dar vueltas.</p> <p><u>Partidillo:</u> La última actividad consistirá en diseñar campos de voleibol lo más realistas posibles dentro de las limitaciones del espacio y poner en práctica todo lo relacionado en la sesión a través de un partido.</p>
<p>Para terminar</p>	<p><u>El clip y el clap:</u> Los alumnos se colocan en círculo. El juego consiste en mandar un mensaje en dos direcciones, es decir, un mensaje hacia la derecha y otro hacia la izquierda. Para ello se utilizarán dos bolígrafos, el azul será el clip e irá hacia la derecha y el rojo será el clap e irá hacia la izquierda.</p> <p>La mecánica del juego es la siguiente: El primer alumno le pasa</p>

	<p>el bolígrafo azul al segundo y le dice “Esto es un clip” y el segundo le pregunta “¿Un qué?” y el primero le responde “Un clip”. En ese momento le pasa el bolígrafo lo pasan al primero, y de esta forma debe ir pasando por los demás alumnos siguiendo el círculo hasta el siguiente que no haya hablado y volviendo hasta que se realice. De la misma forma se irá haciendo por la izquierda, y llegará un momento en el que aumente la complejidad. Se puede empezar solo con un bolígrafo para que los alumnos comprendan como funciona, o que el docente se coloque en el puesto intermedio para ayudar a los alumnos.</p>
--	--

Sesión 8 “Shuttleball”	
<p>Alumnado: 5º Ed. Primaria</p> <p>Temporalización: 27/04/2020 (18 alumnos)</p> <p>Materiales: Volantes, raquetas, cinta de carroceros, red</p> <p>Espacio: Gimnasio</p>	
Para empezar	<p><u>Comecocos:</u> El juego se desarrollará en la totalidad del campo de fútbol sala. El objetivo del juego es intentar evitar que te pillen, sin embargo, la peculiaridad se encuentra en que los alumnos solo podrán desplazarse a través de las líneas que estén pintadas en el campo, tanto las de fútbol sala, vóley u otros deportes. Un alumno se la ligará y comenzará a intentar pillar a sus compañeros, y cuando consiga atrapar a uno de ellos este pasará a estar “infectado”. De este modo tendrá que pillar de la misma forma que su compañero, y para poder distinguir la situación de cada alumno en cada momento, los alumnos infectados deberán llevar una mano levantada en todo momento. El juego finaliza cuando todos están infectados.</p>
En marcha	<p><u>Volantes voladores:</u> Se colocarán 18 aros repartidos por media</p>

	<p>cancha. Los alumnos tendrán dos o tres volantes y deberán lanzarlos hacia arriba. Una vez que golpeen el volante deberán meterse en un aro y tendrán que esperar a que la última persona que no haya golpeado lo haga. El objetivo es que todos hayan golpeado el volante. Como variante se pueden incluir más volantes o colocar a los alumnos en parejas o tríos.</p> <p><u>Que no caiga:</u> Los alumnos se dividirán en tres grupos que se colarán en círculo. Cada grupo contará con un volante que tendrán que irse pasando sin que se les caiga. Como variante se pueden incluir dos volantes por grupo, crear dos grupos más grandes o fusionar a toda la clase en un círculo único.</p> <p><u>La estatua:</u> Se realizarán cuatro equipos de cuatro personas y jugarán dos contra dos en diferentes campos. El campo lo delimitará el docente a través de las líneas del pabellón o con cinta de carrocero (un ejemplo podría ser dividir la mitad del campo de voleibol con la red y crear así un campo con dos mitades). Los alumnos deben pasar el volante al campo contrario pero una vez que lo hagan deberán quedarse como una estatua hasta que el último integrante del equipo haya lanzado el volante al campo contrario. El objetivo es que no caiga el volante al suelo. Se podría seguir esta mecánica todo el tiempo o una vez que todos hayan sido estatua dentro del punto tener libertad de movimiento.</p> <p><u>Lado por lado:</u> Para poder realizar este ejercicio el docente habrá elaborado campos anchos y cortos o largos y estrechos a través de las líneas del pabellón o con cinta de carrocero. Un alumno se situará enfrente del otro siendo separados por una red a una altura media. Los alumnos deben pasar el volante al otro lado de la red intentando que no caiga. Como variante se pueden anexionar dos campos o variar la forma o jugar dos contra dos.</p>
<p>Para acabar</p>	<p><u>La bomba:</u> Todos los alumnos se colocan en círculo menos uno,</p>

	<p>que se coloca en el centro del mismo. Este cuenta diez segundos y dice la palabra aviso, en los próximos diez segundos dice peligro y en los diez siguiente dice bomba. En lo que realiza la cuenta, y siempre manteniendo los ojos cerrados, los demás compañeros deberán pasarse la pelota siguiendo el orden del círculo, y el del centro puede realizar cambios de dirección o pedirles que vayan a cámara lenta. Cuándo diga bomba el alumno que tenga la pelota en sus manos deberá sentarse.</p>
--	--