



UNIVERSIDAD DE JAÉN
Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación

Trabajo Fin de Grado

INICIACIÓN Y APROXIMACIÓN DEPORTIVA A TRAVÉS DEL JUEGO MODIFICADO

Alumno/a: **Rafael Ramírez Joya**

Tutor/a: D. José Alfonso Morcillo Losa
Dpto.: Didáctica de la Expresión Musical,
Plástica y Corporal

Mayo, 2021

RESUMEN

En el presente trabajo fin de grado (TFG) se construye un puente para enlazar el juego y el deporte de una forma progresiva. En este desarrollo de la iniciación deportiva se emplea una metodología comprensiva en la que el alumno es el protagonista de su aprendizaje, impartido por un docente que hace de guía. Se fomenta en el trabajo la participación y la colaboración social con los valores como objetivo, lejos de unos únicos resultados físicos.

La iniciación deportiva se trabaja con una propuesta práctica basada en el juego modificado, concretamente en los juegos de invasión, teniendo como propósito general el desarrollo integral del infante de Educación Primaria y poniendo el foco de forma más precisa en el aprendizaje significativo y en la consolidación de valores.

PALABRAS CLAVE: Iniciación deportiva, juegos modificados de invasión, aprendizaje significativo, metodología comprensiva, educación en valores.

ABSTRACT

In the present final degree project (TFG) a bridge is built to link the game and the sport in a progressive way. In this development of sports initiation, a comprehensive methodology is used in which the student is the protagonist of their learning, taught by a teacher who acts as a guide. Participation and social collaboration with values as an objective is encouraged at work, far from the only physical results.

The sports initiation is worked with a practical proposal based on the modified game, specifically in invasion games, having as a general purpose the integral development of the infant of Primary Education and putting the focus more precisely on meaningful learning and consolidation of values.

KEYWORDS: Sports initiation, modified invasion games, meaningful learning, comprehensive methodology, education in values.

ÍNDICE

1. JUSTIFICACIÓN	1
1.1. Relación con las competencias de título	1
1.2. Relación con el currículo actual	2
1.3. Relación personal	3
2. INTRODUCCIÓN	4
3. OBJETIVOS	5
4. MARCO TEÓRICO	5
4.1. El deporte	5
4.1.1. Clasificación de deporte	7
4.2. Iniciación deportiva	11
4.2.1. Factores que inciden en la iniciación deportiva	12
4.2.2. Etapas de la iniciación deportiva	12
4.3. El juego	14
4.3.1. El juego modificado	15
4.4. Del deporte al juego de invasión	17
4.5. Modelos de enseñanza	21
4.5.1. Modelo tradicional	21
4.5.2 Modelo alternativo	22
4.6. Metodología comprensiva	23
4.7. Valores	25
5. PROPUESTA DIDÁCTICA	27
5.1. Nivel de concreción y destinatarios	27
5.2. Justificación	27
5.3. Soporte legislativo	28
5.4. Competencias clave y trabajo transversal	28
5.5. Base competencial	29
5.6. Objetivos	30
5.7. Contenidos	30
5.8. Temporalización	31
5.9. Metodología	32
5.10. Sesiones	32
5.11. Evaluación	39
6. CONCLUSIONES	39
7. BIBLIOGRAFÍA	41
8. ANEXOS	46

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Clases de deportes según Hernández Moreno (1994).....	7
Tabla 2. Clasificación de Durand (1968).....	7
Tabla 3. Clasificación de Bouet (1968).....	8
Tabla 4. Clasificación de Blázquez y Hernández (1984).....	9
Tabla 5. Clasificación de García Ferrando (1990).....	10
Tabla 6. Clasificación de Devís y Peiró (1992).....	10
Tabla 7. Fases de la iniciación deportiva según Romero Granados (2001).....	12
Tabla 8. Principios tácticos de los juegos de invasión.....	19
Tabla 9. Problemas tácticos de los juegos de invasión.....	20

1. JUSTIFICACIÓN

1.1. Relación con las competencias de título

La ORDEN ECI/3857/2007, de 27 de Diciembre, establece los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro de Educación Primaria. La mencionada orden recoge un total de doce competencias que se adquieren durante el recorrido de Grado, es por ello, que se puntualizan las relacionadas con el trabajo en cuestión:

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

Competencia directamente relacionada con el TFG ya que se realiza una propuesta práctica, contextualizada y cuyos propósitos y objetivos serán revisados y evaluados.

- 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.

Uno de los rasgos más importante del presente trabajo, como no debe ser cuestión menor, es el desarrollo y vinculación del mismo con los valores, así, la propuesta práctica respeta el juego limpio, basándose en unas normas de juego y el universal respeto a los compañeros. Se deja constancia de que, mediante el compañerismo y el juego en equipo, el alumno adquiere más competencias interpersonales y por ello, los alumnos aprenden a resolver conflictos de una manera más efectiva.

- 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.

Después de la observación durante las estancias FCT y el trabajo práctico a desarrollar se puntualiza que: en cada sesión se introduce un tiempo para la reflexión y la búsqueda del error como punto de partida en la mejora de la acción docente y discente.

Se introducen las modificaciones necesarias y se trabaja con el alumno a través de la asamblea donde se exponen preguntas, reflexiones, dudas y trato de posibles conflictos donde el docente trabaja y toma nota de los aspectos a mejorar.

- Conocer y aplicar en las aulas las tecnologías de la información y la comunicación. Discernir selectivamente la información audiovisual que contribuya a los aprendizajes, a la formación cívica y a la riqueza cultural.

Se emplea el uso de la tecnología para aportar cápsulas vitamínicas de aprendizaje como pueden ser explicaciones a través del power point, uso de imágenes o vídeos a través de la red.

1.2. Relación con el currículo actual

El presente Trabajo Final de Grado guarda una directa relación con el currículo actual, tomando como referencia la ORDEN de 17 de marzo de 2015, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Primaria en Andalucía, determinando los aprendizajes básicos para cada área curricular.

Introducción

En su introducción se hace referencia a su finalidad principal, la cual es el desarrollo de la competencia motriz orientada a la puesta en práctica de procesos, conocimientos y actitudes motrices para realizar actividades y ejercicios físicos, representaciones, escenificaciones, juegos y deportes, todo ello, fomentando el deporte escolar como práctica deportiva con un enfoque lúdico-recreativo, donde predomina el desarrollo de valores educativos como la cooperación-colaboración, la coeducación, la solidaridad y la igualdad de oportunidades. En torno a la finalidad el juego tiene un importante papel motivador y a través de éste se desarrollan las actitudes y hábitos de tipo cooperativo y social, es decir, tolerancia, compañerismo, juego limpio y el respeto a los demás, aspectos que se pretenden trabajar en la propuesta práctica.

Bloques de contenidos

En lo referido a los bloques de contenidos, se trabajan los que guardan una relación directa con la iniciación y aproximación deportiva, incluyendo el Bloque 2, ya que, en la búsqueda del desarrollo integral del alumno, el cuidado de la salud es un pilar fundamental.

Bloque 1, “El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices”: el mencionado bloque estará muy presente en la propuesta práctica ya que se trabajan y adquieren habilidades como el pase, recepción y el bote. En el bloque se trabaja también la competencia motriz, la toma de decisiones en la resolución de problemas propios del juego modificado y la cooperación en aras de obtener buenos resultados. En el mencionado bloque, se trabajarán los contenidos:

1. Habilidades motrices en la resolución de problemas motrices. (1.10).
2. Anticipación y estructuración espacial. (1.8).
3. Equilibrio. (1.7).

Bloque 2, “La Educación física como favorecedora de la salud”: centrado en la consolidación de hábitos de vida saludable, se trabajará de forma transversal, ya que, a día de hoy, la salud es uno de los aspectos más importantes en el desarrollo del ser humano, como

hace referencia la ORDEN del 17 de marzo de 2015 en su introducción señalando la búsqueda de “mens sana in corpore sano”, buscando así el equilibrio en el desarrollo integral de la persona. Los contenidos a trabajar relacionados con el presente bloque serán:

1. Decálogo de contraindicaciones y recomendaciones para el cuidado de la salud. (2.2; 2.8; 2.9).

Bloque 4, “El juego y el deporte escolar”: en el bloque se hace referencia al desarrollo de variados tipos de juegos y deportes para el desarrollo motriz. Es importante para el trabajo igualmente en la búsqueda del respeto a las normas y las personas participantes, como expone en su contenido 4.8. El citado bloque incluirá los contenidos:

1. Juegos modificados de invasión. Aspectos técnicos, tácticos y reglamentarios. (4.3; 4.4; 4.5)

2. Actitud de cooperación, juego limpio, esfuerzo y autonomía. (4.8; 4.10).

3. Valoración de los aspectos participativos y recreativos. (4.11; 4.12).

Quedan expuestas así, las relaciones entre el currículo vigente y el trabajo práctico a realizar, destinado a alumnos del tercer ciclo de Educación Primaria.

1.3. Relación personal

Comienzo este TFG sin obviar que el deporte es un factor notablemente importante en la vida de una persona. Cuando se habla en las tertulias sobre iniciación deportiva, algunas personas no hábiles en la cuestión, opinan que no está recomendado que un niño pequeño practique deporte de una forma “competitiva”. Si remonto la vista atrás, puedo ver el patio de juego donde yo realizaba Educación física, aún puedo oler las hojas caídas mezcladas con la lluvia. En el campo, reinado por un docente de corte tradicional y formado en la antigua E.G.B, todos soñábamos con nuestros ídolos, tales como Emilio Butragueño, Santillana o Arconada, sin olvidar a Larry Bird o Kareem Abdul-Jabbar. La forma de ver el deporte en aquella época es muy diferente a la de hoy, pero siempre estuvo presente en la vida de todos los niños, y es por ello, el motivo de mi decisión por el tema elegido, quiero indagar, recordar y realizar una correcta transposición de mis conocimientos a los alumnos en un futuro.

Efectivamente, las personas que opinan están en lo cierto, en parte, en aquella niñez mía en la que los niños volábamos como Indurain, la enseñanza era tradicional, con un docente como instructor de una enseñanza cerrada con aprendizajes imitativos y monótonos. En ese método tradicional no se cuidaba el puente necesario entre la iniciación deportiva y el deporte de alto contenido técnico y competitivo. Los objetivos no se centraban en el juego, sino en la norma y en la técnica.

Por todo, tratamos de emplear una metodología comprensiva con el juego modificado como eje vertebrador en el camino de la iniciación deportiva.

Cabe destacar que la Educación física busca crear hábitos saludables, ya que se demuestra que, a día de hoy, la obesidad creada por el sedentarismo, está provocando serios problemas en la población española. El niño, cada vez juega menos en la calle, dejando relegado el desarrollo físico a escasas horas mensuales, donde tienen una fuerte influencia los juegos sedentarios como los de videoconsolas, acompañado de una rápida y mala alimentación, formando un binomio peligroso para la salud.

A través de la metodología comprensiva y el juego modificado el alumno desarrolla la participación, la libre elección del juego, los valores alejados de la competitividad, disfrutando de la práctica, la cual, lo motivará y hará la transición más fácil.

Es por ello, que la formación del alumno requiere la plena inclusión del desarrollo motor, psicológico y social. El docente que busco ser, lo acompañará y guiará en el proceso de cambio hacia la madurez, el docente conoce las necesidades de su alumno y se adapta a ellas con el fin de mejorarlas. En esta iniciación deportiva se debe comprender al alumno en aras de su correcto desarrollo. En el camino de mi formación como docente, no quiero enseñar como soy sino transmitir al alumno conocimiento en esta historia interminable que es la enseñanza deportiva. Es por todos estos motivos por lo que se considera al juego modificado, un adecuado medio para conseguirlo.

2. INTRODUCCIÓN

El trabajo de fin de grado que se expone a continuación, se realiza con la intención de elaborar una aproximación conceptual de la iniciación deportiva, realizando un alto en el juego modificado. Este alto, se completa con una propuesta práctica cuya metodología se apoya en una visión comprensiva, objeto de estudio fenomenológico en la enseñanza y aprendizaje de la Educación física.

Se inicia este trabajo enfatizando la finalidad del área de Educación Física que tiene por objeto el desarrollo de la competencia motriz encaminada a la puesta en marcha de procesos, conocimientos y actitudes motrices para realizar actividades físicas, representaciones, escenificaciones, juegos y deportes. Reflejado en el Decreto 97/2015, de 27 de marzo que establece el currículo de Educación Primaria en la Junta de Andalucía.

En este proceso no se obvia el importante papel del juego como eje motivador dentro del área, como afirma Blázquez (1986), el juego es una actividad productora de placer que consigue la motivación y la entrega del participante, lejos de estímulos externos, por ello, en

esta etapa de Educación Primaria que se estudia, el alumno evoluciona y se desarrolla tanto física como psicológicamente y en este cambio se produce una transformación que se inicia en los juegos y abre la puerta al deporte. El proceso de cambio, se hace incómodo y desmotivador para el alumno y es por ello, que la propuesta práctica busca establecer conexiones con el fin de asentar una alternativa a dicho proceso de cambio.

El trabajo se estructura en los siguientes apartados: introducción, marco teórico que contiene la literatura conceptual, objetivos, propuesta práctica, conclusiones y bibliografía. En primer lugar, se da una justificación al presente trabajo, después se exponen los objetivos planteados en el presente trabajo, los cuales se conseguirán con la finalización de la propuesta práctica.

En el marco teórico se trabaja la aproximación conceptual, la cual se vincula con el currículum y el área de Educación Física, con el objetivo de encaminar el trabajo a la correcta comprensión.

Más tarde, se desarrolla la propuesta práctica de iniciación deportiva a través del juego modificado apoyada en una metodología comprensiva, dentro de un contexto concreto.

Para finalizar se expondrán las conclusiones junto con una reflexión.

3. OBJETIVOS

En el presente trabajo se plantea como objetivo principal investigar y conocer las posibilidades de los juegos de invasión como alternativa a la iniciación deportiva convencional y realizar una propuesta didáctica para el tercer ciclo de Educación Primaria.

4. MARCO TEÓRICO

4.1. El deporte

Según los autores Torrebadella-Flix , X., y Domínguez, J.A. (2018a) el deporte aparece como un novedoso sistema de Educación física que crea su propia institución, frente a otras escuelas vigentes en Europa del siglo XIX. Y su definición, con defensores y detractores, sufre cambios a lo largo de la historia. Siguiendo con el nacimiento de la definición, Olivera-Beltrán (2015) realiza una investigación conceptual histórica donde se afirma que la palabra “deporte” sufre cambios conceptuales y nominales a lo largo de la historia de nuestra lengua, siendo así necesaria una discusión profunda etimológica, semántica y conceptual.

En una visión más tradicional del concepto Ruiz-Omeñaca (2012):

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. (p.24)

Sin dejar de lado el carácter tradicional, Ruiz-Omeñaca (2014, p. 74-75) lo examina también desde un contexto moral educativo, resaltando la importancia de su orden social, con una visión cultural que influye en la escala de valores de la sociedad actual y otra visión centrada en una escala de valores individual de la persona.

Con Castejón (2001) sin embargo, empieza a cambiar la visión de la definición cuando se refiere al deporte como una práctica física con acciones controladas, individuales o cooperativas, con la norma como elemento vertebrador de su buena práctica.

Siguiendo la línea de García Ferrando (1990, p.29) que expone, que el deporte copa los distintos abanicos en nuestra sociedad, de forma que lo convierte en una fábrica que produce distracción, espectáculo de masas, educación, bienes y servicios relacionados directa o indirectamente con aspectos lúdicos, físicos, y competitivos, González- Arévalo, C. (2014) resalta el deporte como una potente herramienta deportiva y realiza una crítica al deporte de élite que aglutina todas las miradas y carece de valores, haciendo las veces de maquinaria económica.

En una visión contraria, Noguera (1995, p.1) no asocia el deporte a un mero espacio de desahogo, ocio y práctica física, sino que es uno de los pilares esenciales en la educación y por tanto en las relaciones sociales.

Unos lustros antes, autores como Hernández- Moreno, J. (1989) relacionaban directamente la definición del deporte con el juego, concepto esencial en la evolución de este trabajo. El juego es placer, acto de libertad social y comportamiento, que unido a la norma sufre una evolución hacia el deporte y no a la inversa. La norma no tiene cabida en el juego, pero se hace necesaria en el deporte.

Para finalizar, y a modo de resumen, Hernández-Moreno, J. (1994) siguiendo a otros autores nos realiza también como se expresa en la tabla 1, esta aproximación puntualizando diferentes rasgos.

Tabla 1*Deporte. Hernández-Moreno, J. (1994).*

Deporte	
Juego	El deporte nace como juego, aportando su carácter lúdico.
Situación Motriz	Ejercicio físico y actividad motriz compleja
Normas	Estándares y códigos normativos
Competición	Superación de marca o adversario
Institucionalización	Oficialidad (federaciones, clubes)

Según las diferentes definiciones extraemos las siguientes palabras clave a modo de resumen: historia del deporte, herramienta, espectáculo, relación social, competición, cultura, semántica, norma, educación y juego. Estas palabras nos ofrecen una explicación sobre el nacimiento y la evolución de esta definición con dos visiones críticas, una desde la dura competición lejos de valores y otra con una visión social, educativa e integral.

4.1.1. Clasificación de deporte

Una vez que se trabaja en la aproximación conceptual, el deporte se puede clasificar atendiendo, según los autores, a una gran variedad que se puede desglosar o dividir en la naturaleza de sus diferencias, ya sean deportes tradicionales o modernos, teniendo en cuenta, materiales, participantes, objetivos, etc.

La clasificación presentada por Durand (1968) en la tabla 2, es un borrador inicial, pedagógicamente orientativo, donde comienza a hablar de deporte colectivo y la divide en cuatro grupos.

Tabla 2*Clasificación de deporte. Durand (1968).*

Durand (1968)	Deporte individual
	Deporte colectivo
	Deporte de combate
	Deporte en la naturaleza

Desarrollando la clasificación de Durant (1968), Bouet (1968) realiza una visión global (véase tabla 3) en base a las experiencias vividas, según el deporte practicado por cada persona. En esta clasificación se denota una visión primitiva del deporte, poniendo el foco en la técnica, sin la aparición aún de los deportes de equipo de cooperación-oposición definidos como tal, sino simplemente como deportes colectivos y con el móvil como punto de referencia.

Tabla 3

Clasificación de deporte. Bouet (1968).

Bouet (1968)	Deporte de combate	Con implemento	Contacto físico y cuerpo como mira o referencia
		Sin implemento	
	Deportes de balón o pelota	Colectivos	Balón como factor elemental del deporte
		Individuales	
	Deportes atléticos y gimnásticos	Atlético de medición objetiva	Aptitud humana relacionada con la gesticulación técnica.
		Gimnásticos de medición subjetiva	
	Deportes en naturaleza	Realizados en medio natural, provistos de altos rasgos de peligro	
	Deportes mecánicos	Empleo de máquinas gobernadas por el hombre	

Blázquez y Hernández (1984) se apoyan en la expuesta por Parlebás para añadir dos nuevos indicadores (véase tabla 4) referidos a la utilización del espacio y a la participación del jugador, todo ello con el fin de desarrollar deportes de equipo en espacios delimitados, acercándonos así, a los deportes de cooperación-oposición y al nacimiento de las modificaciones tan necesarias en el desarrollo de la iniciación deportiva, desembocando en los juegos modificados de invasión, objeto del presente trabajo.

Tabla 4

Clasificación de deporte. Blázquez y Hernández (1984).

Blázquez y Hernández (1984)	Deporte psicomotriz o individual	Individual sin adversario
	Deporte de oposición	Choque 1 contra 1. Frontón y karate
	Deporte de cooperación	Dos o más jugadores sin oposición. Patinaje artístico o natación sincronizada
	Deporte de cooperación- oposición	Más de un jugador con oposición. Fútbol y baloncesto

García Ferrando (1990:35) distingue en la tabla 5, en función del carácter utilitario del juego, suavizando el carácter competitivo de los deportes, exiliando a éste, al único contexto de deporte formal. Seguimos así acercándonos al propósito del trabajo con el juego modificado como su máxima expresión.

Tabla 5

Clasificación de deporte. García Ferrando (1990)

García Ferrando (1990)	Deporte formal	Profesional y de alta competición sin cabida para el juego
	Deporte informal	Donde se encuentra el mayor porcentaje lúdico y recreativo

	Deporte semiformal	Contenido competitivo de bajo contenido de exigencia

Haciendo un inciso en las diferentes clasificaciones del deporte, y en este trabajo de evolución conceptual, tratamos la aportación de Devís y Peiró (1992:162) indicada en la tabla 6, donde no se hace una clasificación del deporte sino del juego, proponiendo orientaciones para conectar el juego con la práctica, con el objetivo de facilitarlo en un entorno escolar, realizando una agrupación del mismo a través de su análisis estructural y con ello, permitir su enseñanza integrada, y su establecimiento como alternativa a la iniciación deportiva tradicional. Para esta agrupación se basan en la realizada por Almond (1986), que es una derivación de la de Ellis (1983) y con ella, nos adentramos en el foco del presente trabajo, que son los juegos modificados de invasión, que según los autores, son modificaciones de los deportes de equipo de cooperación-oposición.

Tabla 6

Clasificación de juegos deportivos. Devís y Peiró (1992).

Juegos de blanco o diana	El móvil alcanza con menos intentos y mejor precisión el blanco o diana.	Bolos Golf
Juegos de campo y bate	Un equipo lanza el móvil en el terreno de juego de manera que retrase su recogida por parte del oponente, con el objetivo de realizar mientras, determinados desplazamientos.	Baseball Softball Cricket
Juegos de cancha dividida	El móvil tocará el terreno de juego del oponente sin que pueda ser devuelto.	Voleibol Tenis Bádminton

Juegos de muro o pared	Lanzamiento del móvil contra la pared de forma que el contrario no pueda devolverlo a la misma.	Frontón Squash Pelota vasca
Juegos de invasión	Los equipos tratarán de llegar a su meta todas las veces posibles sin que el contrario le sobrepase.	Fútbol Waterpolo Hockey

4.2. Iniciación deportiva

La iniciación deportiva, al igual que el concepto de deporte, abarca una notable cantidad de información, dificultando así, una determinada o sola definición. Por ello, son muchos los autores los que han estudiado acerca de la definición, cada uno desde un prisma diferente y con diferentes aspectos.

Inicialmente, Blázquez (1986) afirmaba que la iniciación deportiva no debe observarse desde la práctica deportiva, sino que tiene su comienzo en la acción pedagógica, la cual, se apoya en las características del alumnado y los objetivos a conseguir para su correcta evolución progresiva. Así, igualmente, Blázquez (1995) recoge también, a través de sus investigaciones tres tipos de deporte a escoger por el alumno, mediante la orientación docente:

- El deporte recreativo: los niños se divierten y ocupan el tiempo de descanso.
- El deporte competitivo: tiene la victoria como objetivo.
- El deporte educativo: potencia la educación en valores.

En otra línea, Hernández- Moreno (2000) afirma que la iniciación deportiva se corresponde con una etapa en la que el alumno se encamina a conocer más concretamente lo relacionado con la práctica deportiva.

Más tarde, García López (2004, p. 11) declara que, “pocos son los autores que, desarrollando su trabajo en el comienzo del camino de la enseñanza aprendizaje del deporte coinciden en nombrar a este tiempo *iniciación deportiva*, y quien lo hace es con significados muy distintos”. Bajo este mismo prisma y buscando consenso, García López (2004) proponía el estudio de este concepto según la pareja proceso/producto, discutía cuál de estos dos puntos de la enseñanza y el aprendizaje tenían más influencia , y la señalización o no, en cuanto a si se trabajaban solo una o varias modalidades deportivas a la vez. A clonación de esta aportación e incluyendo más eslabones, González y García (2009) analizan el concepto bajo

tres perspectivas: metodología, número de deportes y ámbito donde se practica (recreativo-salud, educativo-formativo, competitivo-alto rendimiento), relacionando estas perspectivas con dos corrientes: una tradicional, que centra la Iniciación Deportiva en el producto (una disciplina, más rendimiento) y otra orientada al proceso, con un fin lúdico-educativo.

Janssen y LeBlanc (2010), realizan una unión entre iniciación deportiva y salud, afirmando que, la práctica de actividad física en alumnos con edad escolar, se relaciona con consecuencias positivas para la salud. Los centros educativos son un especial escenario para su práctica y el área Educación Física juega un papel principal en la consecución de este objetivo. Así, Harvey y Harrett (2014) afirman que una de las variables estudiada dentro de los niveles de actividad física es el rendimiento de juego del alumno, incidiendo sobre los procesos que influyen en la dimensión técnico-táctica del aprendizaje, justificando la importancia del juego en la iniciación deportiva. Así, Metzler (2017) sugiere que los modelos pedagógicos no han sido ajenos a todos los procesos que intervienen en la iniciación deportiva.

4.2.1. Factores que inciden en la iniciación deportiva

De acuerdo con los factores que inciden en la iniciación deportiva, Nuñez (2000) establece tres elementos fundamentales.

- El individuo: tiene en cuenta aspectos característicos de la persona, como son las habilidades físicas básicas, experiencia o personalidad.
- Ejercicio o deporte: el individuo podrá realizarlo con mejor o peor precisión en función de sus habilidades.
- El contexto: el ambiente del alumno también influye en la práctica del deporte.

4.2.2. Etapas de la iniciación deportiva

Romero Granados (2001) muestra en la tabla 7, una clasificación alternativa para la iniciación deportiva en la que relega el concepto de juego únicamente a la edad de los 6 a los 8 años, quedando lejos la visión del juego modificado como alternativa a la iniciación deportiva tradicional.

Tabla 7

Fases de la iniciación deportiva. Romero Granados (2001).

Edad inicial	Denominación de la escuela deportiva	Metas

6-8 años	Formativa o genérica	Coordinación básica, genérica y juego.
8-10 años	Predeportiva, polideportiva o de iniciación	Elementos básicos globales
10-12 años	Específica de iniciación y perfeccionamiento	Entrenamiento del deporte, provisto de técnica y táctica
12-14 años	Específica de iniciación, perfeccionamiento y élite	Preparación en la iniciación, perfeccionamiento y élite
14-16 años	Específica de iniciación, perfeccionamiento y élite	Selección de talentos
Toda edad	Ocio	Desarrollo de hábitos de participación y preferencia

Blández, J. (2005) describe la dificultad de instaurar una ejemplificación general que exprese la edad en la que comienzan las prácticas deportivas, aunque esto no influye en proponer el periodo entre los seis y los doce años como el indicado para incorporar este tipo de prácticas. Sin embargo, en su opinión, el momento más efectivo para elevar el nivel de exigencia dentro del aprendizaje entraría en la franja de edad entre los nueve y los once años.

En el tipo de clasificaciones expuestas, es vital que el docente se adapte a los propios alumnos. Esta clasificación se identifica como un apoyo orientativo a la hora de programar los contenidos a trabajar, ya que es importante que se conozcan las características de los alumnos para así orientar y adaptar las sesiones y los contenidos a las mismas.

González, García, Contreras y Sánchez Mora (2009) con el fin de seguir un progreso y un sostenido aprendizaje, proponen cuatro fases que se podrían prolongar en su práctica:

- Primera etapa: relacionada con la Educación Física y el progreso de aprendizajes motrices básicos.
- Segunda etapa: enfocada al aprendizaje de aspectos de los deportes, técnicos y tácticos.

- Tercera etapa: orientada a la asimilación y consolidación de aprendizajes anteriores de cara a la preparación y aplicación deportiva.

- Cuarta etapa: adaptada para el entrenamiento y la competición deportiva.

Ahora si, en última instancia, se comparte la opinión de autores como Álamo, Amador, Calvo, Iglesias y Quintana (2011) que apuntan a la necesidad y al alcance de enfocar la iniciación deportiva hacia un ambiente lúdico. Su finalidad debe aportar calidad al disfrute del alumnado con la práctica deportiva. Así, la iniciación deportiva se encamina en dirección a un proceso progresivo que tenga como objetivo la práctica saludable y lúdica de deporte por parte del alumnado para favorecer su práctica con vivencias positivas desde unas tempranas edades. Todo ello favorecerá a futuros procesos de permanencia en la práctica física. Esta iniciación, puede ser una herramienta socializadora y reforzadora de la fusión del alumnado, adaptando métodos de enseñanza inclusivos con riqueza de oportunidades, dando así al juego, y más concretamente al juego modificado, el papel principal en el proceso como alternativa a la iniciación deportiva tradicional.

4.3. El juego

Previamente al concepto de juegos modificados, se debe tener claro el concepto de juego.

Para hablar de juego y dotarlo de una significación más amplia hemos de verlo a través de diferentes prismas y a veces, remontarnos a diferentes épocas.

Como dice Blázquez (1986) es una actividad generadora de placer que logra motivar y entregar todo lo que posee cada participante con independencia de estímulos externos. Lo que guía al jugador es la tarea que debe desempeñar dependiendo de cada situación por lo que tiene que construir sus propias decisiones en cada momento.

Más tarde, Zapata (1990) expresa una visión primitiva del concepto explicando que el juego es una prueba preparatoria para la vida y su objetivo es la formación de instintos, automatizados de manera heredada y todavía por desarrollar, siendo sin duda, una vía educativa natural.

En la línea de Blázquez (1986), Devís y Peiró (1992) afirman que, en naturaleza propia del juego, aparecen situaciones que pueden cambiar de forma continua y que obliga al participante a pensar y anticiparse a cada momento del juego para tomar una decisión u otra, Calero (2003) por otra parte, expresa:

El juego, constituye una necesidad de gran importancia para el desarrollo integral del niño, ya que a través de él se adquieren conocimientos, habilidades y, sobre todo, le

brinda oportunidad de conocerse a sí mismo, a los demás y al mundo que lo rodea. (p.85)

A clonación con lo anterior Jiménez (2005, p.43) expresa que: “la dimensión lúdica a partir de las propias experiencias creativas, la cual posibilita el crecimiento de las demás dimensiones, intervienen en ella factores cognoscitivos, comunicativos, éticos y estéticos interrelacionadas de acuerdo con el ambiente educativo de la institución”

Según Santerini, M. (2013) María Montessori, afirmaba que el juego se apoya en la teoría del desarrollo y la liberación de los infantes. Exponía que el niño necesitaba siempre mucho cariño, pero, aun así, está dotado de una gran potencialidad latente, el infante es inquieto en su más profunda naturaleza y se encuentra en una constante transformación corporal. Así, Ospina, M. (2015) afirma que el juego dota de alas a la creatividad del niño, y da a las reglas un simple papel organizativo, ya que pueden variar y ser cambiadas o inventadas por el niño en su camino para adquirir saberes. En el aula, el docente programa actividades de componente lúdico en aras de sentar las bases del proceso de socialización del infante.

Después de examinar las diferentes interpretaciones que realizan los autores del concepto de juego, se demuestra una vez más su importancia en el desarrollo integral del niño, podemos denotar una cierta aproximación o resumen a través de las palabras clave extraídas de cada argumentación, como son: transformación corporal, desarrollo de los instintos primarios, motivación, control personal, creatividad y socialización, todas ellas expuestas o encaminadas a conseguir una cierta madurez integral que abre paso un concepto más concreto como es el juego modificado.

4.3.1. El juego modificado

Devís Devís y Peiró (1992) los definen como “unos juegos que se encuentran en la encrucijada del juego libre y el juego deportivo estándar o deporte”.

Devís (1996) expone que:

Juego modificado es un juego global que recoge la esencia de uno o de toda una forma de juegos deportivos estándar, la abstracción simplificada de la naturaleza problemática y contextual de un juego deportivo, que exagera los principios tácticos y reduce las exigencias o demandas técnicas de los grandes juegos deportivos. (p.49)

En la misma línea, Pastor, Monjas Aguado y Pérez Brunicardi (2003) en su trabajo expresan que los juegos modificados se centran en la docencia del juego deportivo lejos de la enseñanza tradicional que se apoya en la técnica. En la Universidad de Loughboroug se practican opciones diferentes a las aportadas por la Educación Física tradicional, que se

instauran con el régimen de la táctica haciendo fácil la comprensión del juego deportivo. Este régimen no es dictatorial, ya que no elimina el trabajo técnico, sino que lo pospone en el tiempo con la táctica ya instaurada, abriendo paso de nuevo al juego modificado como alternativa a la iniciación deportiva tradicional.

Más tarde, Devis y Peiró (2007) destacan las características principales de estos juegos dejando entrever que los juegos pueden adaptarse según los propósitos a conseguir, dependiendo del tipo de alumnado:

- Fomenta la participación del infante.
- Realizar grupos mixtos implica la integración de ambos géneros.
- El docente se encarga de abreviar la competitividad en el aula.
- Empleo de material poco sofisticado.
- El alumno puede actuar como protagonista de las sesiones cambiando normas o

creando nuevos juegos.

Como consecuencia de lo anterior, Méndez, A. (2010) expone que el juego modificado es la base del modelo comprensivo, el cual, se identifica como método alternativo en la aproximación del alumno a situaciones reales de competencia, primando la táctica sobre la técnica, todo ello, consiguiendo un aprendizaje más significativo.

En lo que concierne a Serra, J., García, L. M., y Sánchez, D. (2011) determinando otros aspectos que el docente ha de recorrer en el camino para el desarrollo integral del alumno, el juego modificado ofrece un entrenamiento con metas parecidas a las de juego real o la competición. Con los juegos modificados se mejora la condición física del alumno, como pueden ser la fuerza intermitente y la velocidad de reacción.

García López y Gutiérrez Díaz del Campo (2016) realizan una explicación más casera o fácil de entender acerca del juego deportivo, reduciéndolo a la simple cuestión de que el juego son tareas o proyectos para que el alumno interiorice los deportes, cambiando puntos del juego que permitan asimilar una o varias baterías de aspectos tácticos que se intentan enseñar.

Así, dependiendo del tipo de juego que se practique, el objetivo perseguido y lo que se pretende transmitir, la modificación se vuelve un aspecto fundamental, García López y Gutiérrez Díaz del Campo (2016) señalan algunos de los elementos funcionales y de estructura que se pueden modificar:

- El móvil: la forma, tamaño o peso.
- Meta: dimensiones, dinámica o estática.

- Terreno de juego: limitaciones o condiciones del espacio.
- Número de jugadores: superioridad, igualdad o inferioridad.
- Habilidades técnicas: diversidad en su utilización, reduciendo o
- Incluyendo la práctica de diferentes habilidades motrices.
- Variaciones de reglas del juego: puntuación, espacios o número de jugadores.

Aportando aún más, Gallardo y Gallardo (2018) se refieren a la dimensión que adquiere el juego modificado en el desarrollo de habilidades técnicas, tácticas y motrices que dan una nueva perspectiva a la práctica deportiva. Para trabajar la mencionada táctica se sigue una progresión con los distintos juegos modificados, diseccionados en diferentes bloques, según el autor, incluyendo nuevas o siguiendo clasificaciones de otros colegas de profesión, como la anteriormente mencionada en el presente trabajo (tabla 6) y que permite la implementación de los juegos en un entorno educativo a través de una metodología comprensiva.

En resumidas cuentas, los autores en sus trabajos, nos conducen a entender que en el juego modificado se le da una mayor o casi plena relevancia a la importancia de la táctica sobre la técnica y su elasticidad en cuanto a las modificaciones necesarias en aras de las metas perseguidas por el docente.

4.4. Del deporte al juego de invasión

Una vez conocida la diferencia entre el juego modificado y el deporte que resaltan autores como Contreras, (1998); García Antolín y Valls Martínez, (2009) afirmando que el juego modificado evoluciona en función de sus participantes y las condiciones en las que se desempeña, dotándoles de más oportunidad y menos interrupción, aunque ello provoque una menor especialización en aras de la participación y cooperación, nos adentramos en el conocimiento más concreto de los juegos de invasión realizando una transición conceptual, debido a la propuesta práctica, objeto del trabajo. Para Hernández (1994) presentan una alta complejidad para el novel, máxime si se carece de experiencia.

Ávila (2000) declara como habilidades esenciales en los deportes de invasión: la estructuración espacial y los cálculos espacio-temporales que permitirán la consecución de tareas como la anticipación en trayectoria y velocidad o la identificación de espacios libres.

Valera (2010) declara que en los deportes grupales, se exige el control de “grupos de habilidades abiertas” en el plano ejecutivo destacando las siguientes:

- Las uniones y combinaciones de habilidades específicas deben ser vistas como lo normal.

- Variedad en las ejecuciones y adaptación al cambio de entornos anticipados a la precisión.
- En las actividades ha de primar la atención al entorno y no a la ejecución.
- Diseñar situaciones pedagógicas diferentes en velocidades, distancias, posiciones o desplazamientos es esencial.
- La simplificación de la norma y el uso de materiales sencillos en su manipulación que no provoquen el rechazo del alumno, serán también la nota dominante.

Más tarde, Lebed (2013) comenta en sus estudios que el docente debe atender a la naturaleza sistémica de este tipo de deportes ya que todas sus bases y principios se relacionan recíprocamente, haciendo difícil en su práctica la separación de puntos clave, los cuales deben primar en las propuestas de enseñanza-aprendizaje.

Según González, Serra, Pastor y da Costa, (2015, p.2) se llaman deportes de invasión a los realizados en un mismo espacio y de acción simultánea con el móvil, como pueden ser balonmano, fútbol o baloncesto. En este sentido Fernández (2018) propone facilitar la dificultad del juego deportivo sin dañar su raíz, consiguiendo contenidos alcanzables y motivadores para el discente, hablando ya no de deporte de invasión sino de juegos modificados de invasión. El empleo del juego modificado es, en la propuesta didáctica, su par motor.

Para Fernández, Méndez y Sánchez (2018), los juegos de invasión están dotados de un gran contenido táctico en sus situaciones motrices. La importancia no recae en la técnica acertada, sino en la capacidad de adaptación para saber qué, cómo y cuándo hacer. El estudio se bifurca en dos elementos: dificultad táctica y exigencia motriz.

En ese sentido, el nivel de captación de información y la toma de decisiones, son puntos clave en la competencia táctica, siendo fundamental la identificación y comprensión de juego. El alumno debe crear situaciones tácticas propias, asimilando no sólo una comprensión práctica mediante el juego modificado de representación y exageración, sino la acertada comprensión práctica, construyendo situaciones tácticas estructuradas (Fernández, 2018).

Finalizando, en la misma línea, Fernández (2018) expresa que el juego modificado es creación casi idéntica a la propuesta deportiva, pero con desarrollos simplificados para el novel, reduciendo número de participantes, medidas espaciales, y complejidad técnica mediante la flexibilidad de la norma. Entre las propuestas podemos encontrar el fútbol7 o el minibalonmano.

Resumiendo, se entiende que los deportes de invasión tienen gran contenido táctico y su enseñanza, a través del juego modificado, se ha de centrar en la simplificación de estos deportes a través de cambios en las reglas para la correcta asimilación de los aspectos tácticos, siguiendo los principios de globalidad, oposición y práctica contextual, Hernández (1994).

Los deportes de invasión retan a dos equipos en la conquista del terreno de juego del oponente con la intención de culminar la meta con el móvil para puntuar, al mismo tiempo que se defiende la propia. Para su comprensión, en las siguientes tablas 8 y 9, se realiza ya la transición de deporte a juego y se exponen los principios y los problemas tácticos que pueden surgir en los juegos deportivos de invasión, en aras de favorecer su correcta comprensión para poder trabajarlos mejor, según los trabajos sobre problemas de reglamentación de Grehaigne (1995), basado en las aportaciones de Booth, 1983 y de Stoddart, (1985).

Tabla 8

Principios tácticos de los juegos de invasión. Grehaigne (1995).

PRINCIPIOS OFENSIVOS	PRINCIPIOS DEFENSIVOS
1. Explorar y buscar espacios libres para romper la defensa.	1. Reducir espacios al rival con la interposición de más defensas.
2. Seguir el juego en profundidad y amplitud para conseguir espacio.	2. Presionar al portador del móvil.
3. Ayudar al poseedor del móvil para avanzar con el desmarque como elemento facilitador del pase.	3. Dar cobertura a los compañeros.
4. Anticipación hacia el móvil sin quedarse estático.	4. Instar al oponente a jugar con sus jugadores menos dotados para incidir sobre sus puntos débiles.
5. Conseguir situaciones de superioridad numérica.	5. Anticiparse a los pases.
6. Dañar punto débil del oponente.	6. Defender con sistema zonal o individual.

Tabla 9

Problemas tácticos de los juegos de invasión. Grehaigne (1995).

ATAQUE	PRINCIPIOS TÁCTICOS	PROBLEMAS TÁCTICOS	
		Atacante con balón	Atacante sin balón
	1. Conservar la posición del móvil	¿A quién pasar? ¿Cuándo pasar? ¿Qué tipo de pase realizar?	¿Se necesita un pase en el juego? ¿Debo desmarcarme? ¿Cuándo? ¿Cómo sé que mi compañero quiere pasarme?
	2. Avanzar con el móvil e invadir el terreno del equipo adversario	¿A quién pasar? (prioridad al jugador más cercano a portería contraria. ¿Cuándo pasar? ¿Qué tipo de pase realizar? ¿Pasar o avanzar?	¿Cuándo debo progresar hacia la meta? ¿Cuál es el mejor espacio al que desplazarme? ¿Cómo puedo crear un espacio en el área contraria? ¿Soy necesario para el próximo pase?
	3. Conseguir tirar a la meta y marcar	¿Cómo puedo conseguir el tanto? ¿Desde dónde puedo ser más eficaz? ¿A qué zonas de la meta debo tirar? ¿Hay alguien mejor situado que yo?	¿Dónde colocarme en caso de rechace? ¿Puedo llevarme conmigo a la defensa para dejar libre a un compañero?

DEFENSA	1.Recuperar la posesión del móvil	¿Dónde debo colocarme? ¿Cómo debo defender? ¿Cómo puedo hacer más difícil la posesión? ¿Qué tipo de marcaje realizar: al hombre o al espacio?	¿Dónde debo colocarme? ¿Cómo debo defender? ¿Qué tipo de marcaje realizar: al hombre o al espacio?
	2.Evitar la invasión	¿Cómo debo marcar? ¿Cómo cubrir cuando se encuentran en el área de meta? ¿Y fuera del área?	¿Cómo debo marcar? ¿Cómo cubrir cuando se encuentran en el área de meta? ¿Y fuera del área?
	3.Evitar la puntuación	¿Dónde debo colocarme? (entre el balón y la meta) ¿Qué hacer? Evitar el tiro, bloquearlo...	¿Dónde colocarme? (de cara al balón y al jugador) ¿Qué hacer? Cubrir ángulos de pase o tiro para proteger la meta.

4.5. Modelos de enseñanza

Monjas (2006) insiste en el estudio por parte de la entidad educativa y más concretamente el docente, sobre la importancia de escoger un adecuado modelo a la hora de buscar la consecución de los objetivos, ya que existen diferentes tendencias bien diferenciadas como pueden ser la técnica-tradicional y la alternativa-activa. En este sentido Monjas (2006) da plena importancia al papel que juega el docente en la planificación de contenidos.

Examinando el trabajo de Alarcón (2010) el método viene organizado a través de los siguientes elementos: el tipo de actividad (específica, analítica, global, abierta), la progresión y la comunicación, ya sea información de inicio o no.

4.5.1. Modelo tradicional

Blández (1995), expone que este modelo se adhiere al personal que se dedica profesionalmente al deporte como son dirigentes o entrenadores. Por regla general, este personal no tiene nociones ni formación didáctico-educativa, es por ello que, se interponen sus objetivos que no son otros que la eficiencia y eficacia del resultado, dejando de lado el necesario aprendizaje integral y global del alumno.

Contreras, de la Torre y Velázquez (2001) lo analizan como una puesta en común limitada a impartir aprendizajes técnicos o habilidades específicas, diseccionando el modelo en tres puntos de referencia que son: la asimilación de habilidades concretas, su expresión en el juego y su posterior práctica en la realidad.

Méndez (2009) afirma que los modelos tradicionales se inician en una interiorización de la técnica en situaciones analíticas con tareas definidas y una información dirigida a asentar un modelo previo del aprendizaje, siendo estos no aptos en la práctica educativa y menos en los deportes colectivos. Sin embargo, opina que no se pueden descartar completamente estas tareas, ya que en grupos reducidos pueden ser necesarias a la hora de reforzar alguna habilidad específica.

Resumiendo, se puede denotar según los autores, que el método tradicional exige resultados dejando a un lado el proceso, el docente es un mando directo en la cadena de aprendizaje y el alumno un mero imitador, provocando a veces competitividad en el grupo y por defecto, la posterior desmotivación del alumnado.

4.5.2 Modelo alternativo

Contreras, de la Torre y Velázquez (2001) transmiten una visión en aras de solucionar varios de los problemas que surgen en la transmisión educativa a raíz del modelo tradicional a través de una división del modelo alternativo.

El modelo vertical

En este modelo, la dirección tomada por la enseñanza en su iniciación es como dice su nombre, vertical, ya que la enseñanza tiene su punto de partida y de finalización en un deporte concreto. (Devís y Sánchez, 1996)

Devís y Sánchez (1996) expresan la intención de seguir una progresión a la hora de iniciarse en el deporte. Esta progresión ha de tener su base en el juego simplificado o modificado para que el infante tenga una primera presentación informal del deporte lejos de la exigencia del método tradicional. En segunda instancia, el infante se adentrará en el minideporte para culminar en el deporte formal.

Romero (2000) distingue tres variantes dentro de este modelo:

- En el que se avanza desde la habilidad técnica y su secuenciación, enseñada de manera analítica (parte por parte) hasta culminar en la táctica.
- Se avanza desde los juegos simplificados al minideporte y de éste al deporte.
- Los procesos de enseñanza deportiva se basan en situaciones de juego modificadas con una orientación técnico-táctica.

González Villora, Gil Madrona y Pastor Vicedo (2008) explican el modelo teniendo en cuenta el uso por igual de técnica y táctica, aunque se enfatizan las progresiones dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

El modelo horizontal

Devís y Peiró (2007) indican este modelo como un proceso de enseñanza común para todos los deportes, ya que tienen en común aspectos tácticos y se produce una adecuada transposición de un deporte a otro, comenzando por aspectos genéricos o globales, todo ello, empleando los juegos modificados y momentos contextualizados.

La diferencia que se percibe entre el modelo vertical y el horizontal es que en el primero se imparte la enseñanza de un deporte, mientras que el segundo modelo emplea aspectos tácticos comunes, aptos para varios deportes (López Corredor 2007).

Idénticamente Monjas (2008) afirma que en el modelo se emplean aprendizajes comunes a diferentes deportes debido a las tácticas parecidas trabajadas.

En el modelo horizontal se pueden diferenciar dos tipos: el comprensivo y el estructural. El estructural exige una serie de asimilaciones previas para poder comenzar el deporte y la interiorización táctica, mientras que el modelo comprensivo busca que el alumno entienda el juego, decidiendo de forma constante y resolviendo problemas, adherido a un punto de vista constructivista.

Según Contreras (2005) se puede resumir el modelo basándonos en la clasificación de los deportes en cuanto a su similitud táctica. El aprendizaje táctico de parecidos deportes, fabrica, de forma natural, aprendizajes en los demás.

4.6. Metodología comprensiva

Thorpe, Bunker y Almond (1986) dan el pistoletazo de salida al modelo en la década de los 80, que se inicia tomando como ejemplo, el horizontal, mencionado anteriormente.

Bunker y Thorpe (1986) también ponen de manifiesto seis etapas para su progreso, teniendo como objetivo fundamental el crecimiento táctico dentro de los juegos deportivos, en este modelo comprensivo que se apoya en los principios pedagógicos de ejemplificación, representación, exageración y complejidad táctica de juego. Las etapas son:

1. El juego: a través del juego se varían muchos componentes como el número de alumnos, el material o el espacio, lo que permite la adaptación a las diferentes necesidades de los alumnos.
2. Apreciación de juego: los alumnos han de entender las bases y las normas de cada juego.

3. Conciencia táctica: su objetivo será que el alumno piense en las posibles variantes del juego para llegar a las metas planteadas.
4. Toma de decisiones: los alumnos tendrán que decidir y acordar que realizar en cada momento.
5. Ejecución de habilidades: los alumnos ejecutarán los movimientos técnicos y tácticos dentro de sus limitaciones.
6. Resultado de la realización: cumplimentación de los objetivos del juego, anteponiendo el proceso al fin.

Monjas (2006) define el modelo comprensivo como una nueva manera de iniciar al alumno en el aprendizaje del deporte con un enfoque destinado a su pleno desarrollo integral, centrado en la detección y solución de los problemas. Todo ello, dejando de lado la técnica y abriendo la puerta al principio táctico a través del juego modificado. Sus puntos de referencia en el modelo son:

1. Actividades adaptadas a realidad o necesidad del alumnado según sus capacidades.
2. Negación a trabajar gran variedad de deportes desde un punto de vista global.
3. Se antepone la comprensión y reflexión del trabajo ante el resultado.
4. Se implica la táctica y la técnica en el proceso de enseñanza-aprendizaje, iniciándose desde el primero hacia el segundo.
5. Los juegos y las normas se modifican en función de las metas a conseguir.
6. Se desarrolla el pensamiento estratégico y crítico y la toma de decisiones del alumno, tanto individual como colectivamente.

Según Lopez, Castejón, Bouthier, y Llobet (2015) los modelos comprensivos poseen en común una visión del aprendizaje de línea constructivista, no sólo en aspectos técnicos, sino también, en la implicación del infante, su toma de decisiones y la captura del juego de forma procedimental. Además, Fernández (2018) opina que los puntos clave de los modelos son:

- Utilización de situaciones globales con los juegos modificados exagerados y representativos.
- Comunicación indagatoria con la duda o pregunta.
- Observación de la dimensión táctica como nota de complejidad.
- Utilización del modelo horizontal para transferir situaciones de la misma dificultad táctica.

- Evaluación y contextualización adaptada a la realidad.

Según Fernández, Griffin (2018 p.144) y Antón (2006) el modelo trifásico y el modelo estructural que proponen ayudan a la organización del aprendizaje táctico.

Modelo trifásico: modelo que organiza en espiral partiendo de formas jugadas globales, para extraer tareas de solución de problemas y otras para mejorar habilidades, regresando a la tarea global continuamente como referencia.

Modelo estructural: para facilitar la tarea, saca estructuras del juego de distinta complejidad y organiza las siguientes fases:

- Aprendizaje e interiorización de habilidades tácticas individuales.
- Expresión y desarrollo global de herramientas para modos de resolución colectivos sencillos (3 jugadores).
- Desarrollo del proceso analítico con el objetivo de perfeccionarlo e integrarlo globalmente en el equipo.

Los autores opinan que, en la enseñanza de los deportes de invasión es acertada también para su complejidad táctica la idea de organizarlos en tres partes, según los objetivos propuestos, que son: conservar- recuperar la posesión del móvil, progresar colectivamente con el móvil-dificultarlo y conseguir-impedir anotar.

Se puede anotar como resumen, que la presente metodología fomenta con sus tareas el juego global, donde se denota una evolución de la táctica a la técnica, provocando con ello, más oportunidad y motivación. El infante disfrutará de un aprendizaje adaptado a sus tiempos e intereses y, en definitiva, contribuirá, esta metodología, a su desarrollo integral.

4.7. Valores

Las definiciones de la palabra “valor” que se pueden encontrar en las distintas bases bibliográficas, flotan sobre las variadas características que la forman en su conjunto.

Montessori (1938) expresaba que, en la educación del infante, los aspectos más importantes en aras de conseguir un adecuado desarrollo y por tanto un acertado aprendizaje en valores, son la escuela y la familia y en un escalón no menos importante, el docente que actúa como guía. En la misma esfera, Marjoribanks (1976) afirma que, en las conductas del infante, existen lazos entre el rendimiento escolar y el ambiente familiar. La autoestima, la motivación y los resultados académicos del infante, se relacionan directamente con el tipo y la situación familiar.

Rokeach (1973, p.5) siendo un erudito en el estudio de los valores, dotó de gran importancia a la dicotomía entre lo colectivo, individual y la constancia de decisión, nombrando los valores como “creencias duraderas donde un modo de conducta o un estado último de existencia es personal y socialmente preferible a un opuesto modo de conducta o estado de existencia”, con ello, resalta unos valores instrumentales, referidos a la conducta y otros terminales, relacionados con formas de vivir.

Ruíz Omeñaca (2004, p.13) ofrece una visión emotiva y cognitiva del término que busca la unión de todos los tipos de valores definiéndolos como “concepciones, creencias y principios referidos a formas de conducta y modos de vida deseables, con los que la persona mantiene un intenso vínculo emocional y desde los que guía su pensamiento y orienta su acción”.

Giménez (2003) declara que la educación en valores en el deporte favorece el trabajo de temas transversales como son la cooperación, la autonomía, la igualdad, la equidad y la responsabilidad. En todo el proceso, el docente ha de guiar al alumno de forma que se garantice la obtención de valores educativos en aras del correcto desarrollo integral del alumno. En la misma línea, Prat, Font, Soler y Calvo (2004) opinan en cuanto al desarrollo de los valores en el deporte, que el deporte es un buen escaparate para asimilar actitudes como la confianza, cooperación o el respeto, pero sin embargo puede causar también otras actitudes como la intolerancia, egoísmo o un inadecuado y perjudicial complejo de Aristóteles.

En esta línea Collado (2005) lo expresa resumiendo:

Por lo tanto, las condiciones en las que se practiquen las tareas de aprendizaje deportivo es lo educativo, pues es lo que conduce a la autonomía de los jugadores y los componentes del deporte (físico, técnico, táctico, psíquico) son los medios para conseguir el fin: educar a través del deporte. (p.444)

Igualmente, Monjas (2008) avala que la práctica deportiva es una realidad social que ha de utilizarse como recurso educativo en la escuela, ya que, ayuda al alumno a gestionar conductas violentas y trata de eliminar la discriminación, a través del trabajo en equipo y el respeto a la norma.

Para finalizar, Arufe (2009, p.35) señala a los valores como “creencias más o menos duraderas a través de las cuales las personas acogemos un determinado tipo de conductas preferibles, no sólo a nivel personal sino también social, rechazando otras conductas opuestas”.

Una vez concluidos todos los argumentos de los autores/as, podemos hacernos una idea del significado de los valores y su uso o inclusión en la educación dentro del deporte y

más concretamente su iniciación. Los valores forman parte de todos los campos en el desarrollo de la persona. En la escuela no se dota al alumno únicamente de aprendizajes en Educación Física, con el necesario desarrollo motriz, sino que, para que un alumno obtenga una formación integral, la formación ha de ser en todas las áreas. Sin embargo, ahora tenemos más claro el necesario trabajo de los valores dentro del deporte, ya que éste, se encuentra en todos los estamentos de la sociedad y etapas de la vida, unido por lazos para algunos efímeros y para otros poderosos, como pueden ser la confianza, el respeto, la familia, la motivación o la igualdad.

5. PROPUESTA DIDÁCTICA

5.1. Nivel de concreción y destinatarios

La propuesta didáctica que se expone a continuación está dirigida a alumnos del tercer ciclo de Educación Primaria, concretamente a 6º curso.

Los alumnos y alumnas de estos niveles educativos poseen una experiencia escolar y vital que potencia su autonomía en el trabajo y les dota de una base sobre la que adquirir nuevos y más complejos aprendizajes.

5.2. Justificación

La propuesta didáctica que se pretende elaborar para su posterior desarrollo, guarda una directa relación con los contenidos del Bloque 1, “El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices”, Bloque 2, “La Educación física como favorecedora de salud” y el Bloque 4, “El juego y el deporte escolar”.

La propuesta tiene como eje principal, la iniciación deportiva, la cual se desarrolla a través del juego modificado de predominio táctico, introduciendo aspectos comunes de los distintos deportes de invasión. Todo ello, fomentando la participación del alumnado, caminando en su propio desarrollo, junto a una metodología comprensiva que los guíe aprendiendo a través del descubrimiento y la resolución de problemas.

A través del juego, el alumno se adentra en el desarrollo del pensamiento táctico, adaptado a su ritmo de aprendizaje, el cual actúa de forma motivadora para la posterior práctica de deporte en un futuro. El juego modificado dota al alumno de protagonismo en su propio aprendizaje, y en su práctica, se busca la cooperación y el trabajo en equipo estando este, presente en el desarrollo de las sesiones.

En esta iniciación deportiva, se pretenden asimilar valores como el respeto, la responsabilidad, la solidaridad, la confianza, la empatía y el juego limpio. Es importante el desarrollo motriz en esta iniciación, el aprendizaje del aspecto táctico sobre el técnico, son

primordiales, sin embargo, debe haber una perfecta armonía en la pirámide formada por el desarrollo motriz, psicológico y social. En la propuesta se prima el aprendizaje lúdico, el cual ayudará a unos mejores resultados. La propuesta se desarrolla a través del Modelo Comprensivo con un fin cognitivo y motivador.

5.3. Soporte legislativo

La propuesta didáctica que se va a elaborar se enmarca dentro del Decreto 97/2015 de 3 marzo, que establece el currículo de Educación Primaria en la Junta de Andalucía.

Dicho Decreto está supeditado al Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de Educación Primaria, el cual, fue diseñado y aprobado por el Gobierno para definir el currículo como la regulación de los elementos que determinan los procesos de enseñanza y aprendizaje para cada una de las enseñanzas. La propuesta didáctica se encuadraría dentro de La Situación Motriz c): Acciones motrices en situaciones de cooperación, con o sin oposición.

La asignatura de Educación Física tiene como finalidad el desarrollo de la competencia motriz en las personas, con la integración de conocimientos, procedimientos, actitudes y sentimientos vinculados a la conducta motora (Real Decreto 126/2014) y para su desarrollo, se trabajarán los bloques mencionados en el apartado anterior.

5.4. Competencias clave y trabajo transversal

En aras de la adquisición de estas competencias, el Decreto 97/2015 de 3 marzo establece que el área de Educación física incluirá una contribución al desarrollo de las competencias clave.

En esta propuesta se han relacionado los objetivos con varias de las competencias clave, trabajando así, distintas áreas de forma transversal.

A continuación, se justifican las trabajadas en la propuesta.

Competencias sociales y cívicas: la Educación Física contribuye a la convivencia, ayuda a la práctica de actividad física y deporte y a entender que son vía esencial en el fomento de una vida saludable para el alumno y su entorno. Esta competencia se promueve debido a que el alumno debe respetar las reglas establecidas, a sus compañeros, al material utilizado y al docente, adquiriendo valores que le ayuden en su desarrollo integral.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor: autosuperación, perseverancia y actitud positiva en la toma de decisiones. Protagonismo en la organización de actividades tanto

individuales como colectivas. Competencia trabajada en la propuesta, ya que el alumno es partícipe en la toma de decisiones durante el juego.

Aprender a aprender: conocimiento propio de sus posibilidades motoras en la ayuda del desarrollo de tareas más complejas, con metas alcanzables y colaborativas para su autoconfianza. Se puede trabajar y encontrar en todas las áreas, ya que contribuye a construir progresivamente el aprendizaje del alumno. La toma de conciencia sobre los efectos positivos que la actividad física tiene en la salud individual y colectiva, es uno de los aprendizajes, y en él se interioriza la adquisición de hábitos saludables que tienen determinadas prácticas higiénicas y alimenticias en la salud.

Competencia digital: uso de herramientas digitales como recurso para el estudio de las acciones llevadas a trámite. Presente en la búsqueda de información tal como son indicaciones del docente o el uso del correo.

Competencia en comunicación lingüística: variedad de intercambios comunicativos en el uso de las normas y su vocabulario específico. Utilizada al verbalizar reglas de acción, en la adquisición del vocabulario específico, favorecida con la metodología comprensiva mediante la expresión oral y escrita.

Aunque no se nombra, la competencia matemática implica también al área, ya que los alumnos conocerán medidas como las relacionadas con los espacios de juego.

5.5. Base competencial

1. Aplica las habilidades motrices básicas para resolver, de forma eficaz, situaciones de práctica motriz con variedad de estímulos y condicionantes espacio-temporales. (EF.3.1.1.CAA; SIEP).

2. Elige y utiliza adecuadamente las estrategias de juegos y de actividades físicas relacionadas con la cooperación, la oposición y la combinación de ambas, para resolver los retos tácticos implícitos en esos juegos y actividades. (EF.3.3.1; CAA; SIEP).

3. Reconoce e interioriza los efectos beneficiosos de la actividad física en la salud y valora la importancia de una alimentación sana, hábitos posturales correctos y una higiene corporal responsable. (EF.3.5.1; 3.5.2; CSYC).

4. Pone por encima de los propios intereses y resultados (perder o ganar) el trabajo en equipo, el juego limpio y las relaciones personales que se establecen en la práctica de juegos y actividades físicas. (EF.3.13.1; CSYC).

5. Utiliza fuentes de información determinadas y hace uso de las tecnologías de la información y la comunicación como recurso de apoyo al área y elemento de desarrollo competencial. (EF.3.12.2; CCL; CD; CAA).

5.6. Objetivos

Los objetivos están vinculados y relacionados con los desarrollados dentro del Decreto 97/2015 de 3 marzo, que establece el currículo de Educación Primaria en la Junta de Andalucía.

Objetivos de área:

1. Valorar, elegir y utilizar adecuadamente estrategias motrices para resolver problemas tácticos implícitos en actividades físicas, lúdicas y deportivas. (O.EF. 5 y 6).
2. Reconocer y utilizar las capacidades físicas y habilidades motrices mediante la adaptación del movimiento a nuevas situaciones motrices. (O.EF.2).
3. Diferenciar y adquirir hábitos saludables mediante la práctica de ejercicio físico y la adecuada alimentación. (O.EF.4).
4. Desarrollar aptitudes y hábitos de tipo cooperativo y social basados en los valores y las normas de convivencia. (O.EF.5).
5. Utilizar las TIC como herramienta de apoyo al área. (O.EF.7).

Objetivos didácticos:

Al finalizar la propuesta el alumno debe ser capaz de:

1. Asimilar opciones de organización en los juegos de invasión.
2. Desmarcarse sin y con la posesión del móvil.
3. Desmarcarse buscando espacios libres y profundidad.
4. Mostrar una disposición continua a ayudar al compañero.
5. Expandir el juego.
6. Emplear distintos tipos de defensa.
7. Utilizar y desarrollar actitudes de juegos en equipo como la cooperación, estrategias comunes o creatividad.

5.7. Contenidos

Según indica 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.

Como se indica al inicio de la propuesta, el trabajo se guía en segunda instancia, por el Decreto 97/2015 de 3 marzo, que establece el currículo de Educación Primaria en la Junta de Andalucía.

Bloque 1:

1. Habilidades motrices en la resolución de problemas motrices. (1.10).
2. Anticipación y estructuración espacial. (1.8).
3. Equilibrio. (1.7).

Bloque 2:

1. Decálogo de contraindicaciones y recomendaciones para el cuidado de la salud. (2.2; 2.8; 2.9).

Bloque 4:

1. Juegos modificados de invasión. Aspectos técnicos, tácticos y reglamentarios. (4.3; 4.4; 4.5)
2. Actitud de cooperación, juego limpio, esfuerzo y autonomía. (4.8; 4.10).
3. Valoración de los aspectos participativos y recreativos. (4.11; 4.12).

5.8. Temporalización

La propuesta de intervención se va a desarrollar en 6 sesiones de 60 minutos siguiendo una secuencia temporal.

La primera sesión es de carácter práctico e introductorio, el docente, con ayuda de los alumnos, realizará un mural esquema que no completará, para exponerlo en el aula con las normas de los distintos juegos que se proponen, variaciones que les gustaría hacer y los

valores que ellos creen relacionados. Se buscará información en internet. Previamente, el docente explicará los principios tácticos que se trabajarán en la propuesta didáctica como son: conservar y mantener el móvil, progresar hacia el objetivo, creación de desequilibrios, creación de acciones eficaces con los compañeros, ocupación de espacios e identificación del algoritmo de ataque. El docente enviará fotografías de los murales a los correos de los alumnos con espacios en blanco para que lo trabajen en casa. El mural se terminará en la última sesión.

Durante las seis sesiones se realizarán los juegos de invasión, contando en la última sesión, con la visita de un profesional del mundo del deporte, más concretamente del fútbol, siendo el preparador físico del primer equipo del Granada Club de Fútbol, y tutor del presente trabajo, D. José Alfonso Morcillo Losa, que colaborará en el desarrollo de la sesión práctica y aconsejará a los alumnos durante la asamblea de vuelta a la calma, sobre unas buenas conductas físicas y alimenticias para el cuidado de la salud.

Al final de cada sesión, durante la vuelta a la calma, se realizará una breve asamblea donde se buscarán los aspectos a mejorar.

5.9. Metodología

La metodología que se utilizará en la propuesta es de carácter activa, participativa y creativa. En un modelo comprensivo, el alumno aprende por descubrimiento, consiguiendo así, un aprendizaje significativo. En la metodología no se prima el resultado, sino el proceso, es flexible, el alumno entiende el juego, decide y construye para resolver problemas, puede cambiar normas en cada una de las sesiones, ya que la visión globalizadora del método comprensivo, motiva que sean los propios alumnos los que resuelvan los problemas que puedan surgir. Se trabaja a través del juego cooperativo, se emplean variaciones para adaptarse a sus necesidades. incluyendo también, el importante trabajo de los valores como el juego limpio o el respeto. Todo ello, guiado por el docente, teniendo como base la motivación.

En la propuesta no se trabajan casos que requieran necesidades educativas especiales, sin embargo, mediante esta metodología se puede ayudar a ciertos alumnos que presenten un nivel de capacidad motriz más baja, ya que se prioriza la táctica ante la técnica y no se incide en el resultado, sino en el proceso.

5.10. Sesiones

El juego de invasión de la propuesta, se forma, en principio, con equipos de seis jugadores, aunque se puede variar según las necesidades y adaptaciones. Se ha de evitar la pasividad de los alumnos, proporcionando siempre una participación activa, como es que

jueguen dos equipos y otro hace otra actividad o jugar dos partidos simultáneos, según la madurez y autonomía de los grupos para jugar solos.

En el juego siempre se pueden realizar variaciones según las necesidades del propio juego en aras de lograr el deseado objetivo. Algunas pueden ser:

- Utilizar balones de diferentes tamaños o algo desinflados para variar la velocidad.
- Cambiar número de pasos permitidos por norma.
- Desplazamiento o no con la posesión del móvil.
- Congelar el pase con varios segundos.
- Empleo de varias porterías, canastas o hacerlas móviles.
- Pasar de todas las formas o sólo hacia delante o atrás.

La norma de juego debe ser cumplida por todos los alumnos/as, se primará su disminución para que sea el infante/a el que indague y la interponga según su necesidad, en consenso con los compañeros y el docente guía.

En todas las sesiones se realiza un calentamiento inicial y una vuelta a la calma en modo de asamblea para hablar y solucionar problemas del juego (10 + 10 minutos).

1ª Sesión:

Inicio de mural en el aula con la ayuda de los alumnos.

AROS MOVEDIZOS		
DESARROLLO Y NORMATIVA Se deberá conseguir introducir el balón dentro de los aros, los cuales serán del propio equipo, serán móviles y se situarán detrás de la línea de fondo del campo contrario. Al lanzar no se podrá pisar ni sobrepasar una línea situada a 4 metros de la línea de fondo. Cuando se enceste se anulará si el portador del aro no está pisando la línea de fondo. <u>Variables:</u> se puede introducir un aro más o congelarlos durante 5 segundos.		
ESPACIO Terreno rectangular.	Nº JUGADORES Equipos de 8 (2 portadores de aro)	MARCADOR Balón, 4 aros, petos, tiza.
OJETIVOS DIDÁCTICOS O.D.1, 2, 3, 4, 5, 6, 7.		MATERIALES Cada canasta será de 1 punto y ganará el que antes llegue a 10.

2ª Sesión:

Recordatorio de normas.

MELÓN ATRÁS (Rugbi)		
DESARROLLO Y NORMATIVA Pasando siempre hacia atrás, entrarán con el balón controlado en la zona de tanteo. El pase hacia adelante será, sólo chutando con el pie, en cualquier otro caso se pierde la posesión. La zona de tanteo es para la portería móvil, sin salir. Si el que ataca es tocado en movimiento pierde posesión, pero si se para, nadie podrá ni tocarlo, ni acercarse a menos de un metro de él. Si el balón sale fuera del campo, saca el equipo contrario desde ese sitio. Se reanuda desde el centro de campo después de un punto. Retención se pitará a los 6 segundos, con variaciones.		
ESPACIO Terreno de balonmano con el área de defensa como la zona de tanteo.	Nº JUGADORES Equipos de 8, de los cuales 2 llevarán La pica por sus extremos como portería móvil.	MARCADOR 3 puntos por entrar en zona de tanteo. 1 punto si el balón es chutado por debajo de la portería.
OJETIVOS DIDÁCTICOS • Iniciación pase atrás. O.D.1, 2, 3, 4, 7	MATERIAL Balón de rugby, petos, picas y tiza.	

3ª Sesión:

Recordatorio de normas.

ÚLTIMA ESFERA (Ultimate)
DESARROLLO Y NORMATIVA Se consigue punto cuando un jugador o del equipo atacante consigue recibir la pelota dentro de la zona de gol del otro equipo. El saque se realiza lanzando la pelota hacia adelante y sólo la puede recibir el equipo contrario al que lo realiza.

Cuando se va a realizar el saque, todos los jugadores de ambos equipos deben estar dentro de sus respectivas zonas de gol.

No se permite correr con la pelota en la mano. En caso de recibir un pase en carrera, se permite hacer un pase inmediato o dar los mínimos pasos necesarios hasta parar (3 pasos)

La pelota se puede retener en la mano hasta 5 segundos. En ese tiempo se puede pivotar con un pie y no se le puede arrebatar la pelota al jugador o jugadora que la tiene.

Si la pelota cae al suelo, o sale fuera de banda, es falta del último jugador o jugadora que la tocó, y saca el equipo contrario desde el punto donde quedó la pelota o pisando la línea cuando salió fuera.

Si un equipo que defiende intercepta un pase del equipo contrario, sigue el juego pasando a ser equipo atacante y el otro equipo defensor.

Es falta defender dos jugadores a la vez sobre un atacante. Ante una pelota en el aire que cogen simultáneamente un atacante y un defensor, tiene preferencia el atacante.

Ningún participante puede defender a menos de un paso de distancia del atacante, ni golpearle la mano en el lanzamiento.

Si equipo defensor comete falta dentro de su propia zona de gol, el saque del equipo contrario se hace desde fuera de dicha zona, en el punto más cercano al lugar de la falta.

Después del saque de falta no se puede puntuar (en el primer pase)

Cuando un equipo consigue gol, cambia de campo y hace el saque de puesta en juego.

Variables: en la modalidad mixta no se permiten tres pases seguidos o más entre jugadores del mismo sexo.

ESPACIO	Nº JUGADORES	MARCADOR
Terreno de juego de balonmano	Equipos de 6 jugadores mixtos	1 punto cuando se recibe pase dentro de la zona de gol enemiga.
OJETIVOS DIDÁCTICOS		MARERIALES
Pase de balón O.D.1, 2, 3, 4, 5, 6, 7.		Pelota de balonmano, petos y tiza.

4ª Sesión:

Recordatorio de normas.

MASSE BOULE		
DESARROLLO Y NORMATIVA 1. Un portero/a, que puede parar la pelota con el stick, pies o manos. 2. Un/a centrocampista, que se le permite moverse por todo el terreno de juego. 3. Dos defensas que no pueden pasar del centro del campo. 4. Dos atacantes que sólo pueden jugar de mitad del campo hacia la portería contraria. *Una modalidad interesante es que todos los jugadores/as roten por todos los puestos de juego en cada período, es decir: -portero/a y centrocampista a defensas, -defensas a atacantes y -atacantes a portero/a y centrocampista. EL PORTERO/A: No se le permite salir del área de portería, (penalty). No puede retener la pelota más de tres segundos, (penalty). Cuando golpea la pelota no puede pasar del centro del campo. FALTAS: Cuando se eleva el stick por encima de la cadera por detrás o por encima del hombro por delante del cuerpo. Cuando se empuja o se arroja el stick. Cuando se balancea el stick vertical u horizontalmente. Cuando se para la bola con el pie para perder el tiempo. Realizar un pase golpeando la pelota con el pie. Cuando atraviesan la línea de medio campo, atacantes o defensores/as. Con pasar un pie es suficiente. Cuando se entra en área de portería, falta cuando es un jugador/a atacante y penalty cuando es un/a defensa. Todas las faltas se sacan donde se han producido, pudiendo estar los jugadores/as contrarios a tres metros como mínimo del lugar de la falta. El penalty se realizará con tiro directo desde el área de portería.		
ESPACIO Terreno de juego de balonmano, utilizando el área de fútbol sala.	Nº JUGADORES Equipos de 6 jugadores mixtos	MARCADOR 1 punto cuando se recibe pase dentro de la zona de gol enemiga.
OJETIVOS DIDÁCTICOS • Puntuar O.D.1, 2, 3, 4, 5, 6, 7.		MARERIALES Pelota de fútbol de material blando, petos, tiza y los “stick”.

5ª Sesión:

Recordatorio normas.

FUTBOLÍN		
DESARROLLO Y NORMATIVA Se realizará pase continuo del móvil hasta que llegue a los porteros. Los pases tienen que ser siempre en picado (como mínimo un bote antes de que la coja un jugador/a) si no, se pierde la posesión del balón. El jugador/a podrá pasar a su compañero de banda o a algunos de los compañeros de banda, anterior o posterior, más cercana a él. Si algún jugador/a se sale de su banda, pierde la posesión del balón. Se pitará retención de balón a los 3,4,5 segundos, según variaciones. <u>Variable:</u> Balpimano. Se juega en el campo de Balonmano, y el objetivo es conseguir gol lanzando el balón fuera del área de 5 metros. Se permite un autopase de pie-mano o mano-pie. Dentro del área sólo puede jugar el portero o portera. Para las demás reglas consultar el Petit baskets.		
ESPACIO Terreno rectangular dividido en 6 bandas y 2 áreas de tanteo.	Nº JUGADORES Equipos de 8 jugadores mixtos (2 porteros).	MARCADOR 1 punto cuando cada vez que los porteros, controlan y bloquean el balón a pase de un compañero.
OJETIVOS DIDÁCTICOS • Ocupación espacial en desplazamiento lateral. O.D.1, 2, 3, 4, 5, 6, 7.	MARERIALES Balón, conos, petos y tiza.	

6ª Sesión:

Finalización del mural y visita del profesional del mundo deportivo del fútbol, que colaborará en la sesión práctica y durante la asamblea, dará consejos sobre una adecuada alimentación, hablará un poco de su trabajo y de los valores. Después se abrirá un turno de preguntas y respuestas.

PETIT BASKET

DESARROLLO Y NORMATIVA

El Juego comienza en el centro del campo al principio de cada tiempo y detrás de la canasta después de encestar de tres. Después de conseguir punto tocando con el balón el tablero el juego continúa de al instante por el jugador o jugadora que cogió el balón, que tiene que ser distinto al que lo lanzó y puntuó, pudiéndose puntuar seguidamente.

Normativa:

- 1.-El encuentro estará formado por 4 tiempos de 10 minutos cada uno.
- 2.-Se puede tocar el balón con cualquier parte del cuerpo.
- 3.-No se puede jugar de forma individual con autopases o regateando.
- 4.-No se puede correr con el balón. En caso de recibir un pase en carrera, se permite hacer un pase inmediato o dar los mínimos pasos necesarios hasta parar (3 pasos).
- 5.-No se puede retener el balón más de 5 segundos sin jugarlo. En ese tiempo se puede pivotar con un pie y no se le puede arrebatar el balón al jugador o jugadora que lo tiene.
- 6.-Cuando el balón sale fuera de banda, es falta del último jugador o jugadora que lo tocó, y saca el equipo contrario desde el punto donde salió fuera.
- 7.-Si un equipo que defiende intercepta un pase del equipo contrario, sigue el juego pasando a ser automáticamente equipo atacante y el otro equipo defensor.
- 8.-Es falta defender dos jugadores a la vez sobre un atacante. Ante un balón en el aire que cogen simultáneamente un atacante y un defensor, tiene preferencia el atacante.
- 9.-Ningún participante puede defender a menos de un brazo de distancia del atacante, por lo tanto, no se puede tocar, empujar u obstruir al contrario/a.
- 10.-No se permiten más de tres pases seguidos entre jugadores del mismo sexo.
- 11.-Después del saque de falta no se puede puntuar directamente.

ESPACIO Terreno de juego de baloncesto, para jugar simultáneo 4 equipos, se divide el terreno.	Nº JUGADORES Equipos de 6 jugadores mixtos	MARCADOR 1 punto cuando la pelota toca el tablero de la canasta. 3 puntos cuando entra por el aro tocando o no el tablero.
OJETIVOS DIDÁCTICOS		MARERIALES

• Pase y bote de balón O.D.1, 2, 3, 4, 5, 6, 7.	Pelota de fútbol blanda, canastas y petos.
---	--

5.11. Evaluación

Según el artículo 12, del Decreto 97/2015 de 3 marzo, que establece el currículo de Educación Primaria en la Junta de Andalucía, en su punto 5, reza: “Los maestros y las maestras evaluarán tanto los aprendizajes del alumnado como los procesos de enseñanza y su propia práctica docente, para lo que establecerán indicadores de logro en las programaciones didácticas”.

Siguiendo las directrices del Decreto, se realizarán rúbricas (véase en anexos) con indicadores de logro y diferentes tipos de evaluación, atendiendo a los criterios de evaluación reseñados en el perfil competencial de la propuesta.

Evaluación por observación: en ella, el docente evalúa mediante una rúbrica con la que observará a los alumnos, según las competencias a desarrollar, objetivos y los criterios de evaluación. Se observarán aspectos conceptuales, actitudinales y procedimentales.

Autoevaluación: en esta rúbrica el alumno evalúa sus propios aprendizajes y los aspectos a considerar de la propuesta.

Metaevaluación: proceso por el cual el docente evalúa los aspectos positivos y negativos en cada sesión.

Verbalización: será en el momento de los juegos, la realiza el docente y se encuentra presente también durante las asambleas de vuelta a la calma.

6. CONCLUSIONES

En el siguiente apartado se realiza una revisión del presente trabajo, cuya propuesta didáctica, aunque no se ha llevado a la práctica, ha sido influenciada, en parte, por el trabajo de docencia del centro donde he realizado las prácticas de grado, en el que he podido asistir a varias sesiones de Educación física. Es por ello, que se realizará aquí, una revisión de las distintas partes del trabajo.

Objetivos:

El primer objetivo del trabajo relacionado con la investigación sobre las posibilidades de los juegos de invasión como alternativa a la iniciación deportiva convencional, se ha llevado a cabo con éxito, ya que he conocido a través del marco teórico la metamorfosis que

ha ido sufriendo la iniciación deportiva tradicional y su enseñanza a lo largo del tiempo. En ella se observan las características de los procesos de cambio que se realizan en el alumno cuando pasa del juego, al ámbito deportivo, con el juego modificado como enlace en esa transición, apoyada en una metodología de corte comprensivo, haciendo los aprendizajes significativos para el infante, donde se pone énfasis en el proceso y no en un mero resultado.

El segundo objetivo relacionado con realización de una propuesta didáctica, se ha llevado a cabo según directrices de observación, basadas principalmente en las características de los juegos modificados expuestas por Devis y Peiró (2007) dejando entrever que los juegos pueden adaptarse según los propósitos a conseguir, dependiendo del tipo de alumnado:

- Fomenta la participación del infante.
- Realizar grupos mixtos implica la integración de ambos géneros.
- El docente se encarga de abreviar la competitividad en el aula.
- Empleo de material poco sofisticado.

Así, aunque ya se ha reseñado, que no se ha llevado a la práctica, no por ello, deja de ser el bastión central del trabajo. Después de su tutorización, presentación y evaluación por el tutor y el tribunal correspondiente, estará dispuesta para llevarse a cabo en los centros de Educación Primaria, en el área y ciclo indicado.

En el primer objetivo específico, se consigue la participación del alumnado mediante la metodología comprensiva, con una base constructivista donde el infante es el protagonista de su aprendizaje, de forma colaborativa con sus iguales, llegando a tener libertad incluso para cambiar las normas de juego y adaptarlas a sus propios ritmos en su camino hasta el pleno desarrollo integral. Cabe destacar, que el trabajo de esta metodología, favorece la equidad en las oportunidades dentro del aula, ya que cada alumno trabaja según sus necesidades, siendo un buen reforzador de su autoestima y seguridad personal, incluyendo al alumno con necesidades distintas, que no especiales, ya que, en el desarrollo de la competencia motriz, en aras del desarrollo integral de la persona, se fomenta el deporte escolar como práctica deportiva con un enfoque lúdico-recreativo, donde predomina el desarrollo de valores educativos como la cooperación-colaboración, la coeducación, la solidaridad y la igualdad de oportunidades.

En el segundo objetivo nominado: priorizar las buenas relaciones sociales basadas en una educación en valores, se trabaja el desarrollo social del alumno, dejando de lado el resultado final del juego, siendo el proceso la base, ya que es en éste, cuando afloran aspectos negativos en las relaciones, como son los insultos, la competencia, el desprecio a las normas, y en general, la mala gestión de conductas, siendo a veces, copiadas e influenciadas por el

ambiente que rodea al infante, tanto familiar como el presente en su entorno social. Estos comportamientos se trabajan in situ mediante la observación, desarrollando actitudes más saludables en aras de solucionar esos problemas de forma razonable. El sentido del trabajo adquiere importancia en ese desarrollo integral que dotará al alumno de autonomía en su vida futura, siendo personas capaces de trabajar en equipo y desarrollar valores sociales, tan necesarios en los presentes tiempos.

Para finalizar, expreso en el presente trabajo mi opinión personal, la cual, gira en torno al mismo tema central: el juego. Siempre he tenido la certeza de que la mejor forma de llegar a un niño es el juego que está presente en nuestras vidas incluso en el vientre de la madre, cuando un niño ya escucha melodías o la voz de los seres que lo rodean. Cuando cursé la E.G.B, tuve un profesor de Educación física que nunca decía otra cosa que no estuviera relacionada con el juego, lo utilizaba como base motivadora del alumno. Si observo cualquier asignatura en el centro donde realizo mis prácticas, el componente lúdico, siempre está presente, ya sea en cálculo matemático o en la práctica de la lectura. Es por ello que, si más, quiero ser un futuro docente guía, con la estrella de los valores, bufón y motivador en el desarrollo integral de los niños.

7. BIBLIOGRAFÍA

- 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.
- Alarcón López, F., Cárdenas Vélez, D., Teresa, M., León, M., Isabel, M., & López, P. (2010). La metodología de enseñanza en los deportes de equipo. *Revista de Investigación En Educación*, (7), 91-103.
- Antón, J.L. (1990). *Balonmano: fundamentos y etapas del aprendizaje*. Madrid: Ed. Gymnos.
- Arufe, V. (2009). La educación en valores en el aula de educación física ¿mito o realidad? *EmásF. Revista digital de educación física*, 9, 32-42. Recuperado de http://emasf.webcindario.com/La_educacion_en_valores_en_el_aula_de_EF.pdf
- Ávila, F.M. (2000). *Percepción y balonmano. Importancia en el juego y en el aprendizaje. En balonmano. Alternativa y factores para la mejora del aprendizaje*. Madrid: Ed. Gymnos.
- Bernardo, J. (2011). *“Enseñar hoy.” Didáctica para profesores*. Madrid: Editorial Síntesis, S.A.

- Blández, J. (2005). La asignatura de educación Física de Base y una propuesta de adaptación al Espacio Europeo de educación Superior. Barcelona: Inde.
- Blázquez, D. (1986). *Iniciación a los deportes de equipo I. Del juego al deporte: de los 6 a los 10 años*. Barcelona: Martínez Roca S.A.
- Blázquez, D. (1995). *La iniciación deportiva y el deporte escolar*. Barcelona: Inde.
- Blázquez, D. y Hernández, J. (1984). *Clasificación y taxonomías deportivas*. Barcelona: Monografía. Inef.
- Booth, K. (1983) "An introduction to netball- an alternative approach". *Bulletin of Physical Education*. 19 (1), 27-31.
- Bouet, M. (1968). Signification du sport. París: Editorial Presses Universitaires de France (P.U.F).
Barcelona:Inde.
- Contreras, O.R.; García, L.M. y Cervelló, E. (2005): "Transfer of tactical knowledge from invasion games to floorball". *Journal of human movement studies*, 49, 193-213.
- Calero, M. (2003). *Educación jugando*. Editorial Alfaomega. Grupo editor. México.
- Castejón, F.J. (2001). *Iniciación deportiva. Aprendizaje y enseñanza*. Pila Teleña (edición electrónica). Madrid
- Collado, D. (2005). *Transmisión y adquisición de valores a través de un programa de Educación Física basado en el juego motor en un grupo de alumnos y alumnas de primero de Educación Secundaria obligatoria* (Tesis Doctoral). Granada: Universidad de Granada.
- Conteras, O. R., de la Torre, E. y Velázquez, R. (2001). *Iniciación deportiva*. Editorial
- Contreras, O. (1998). *Didáctica de la Educación Física. Un enfoque constructivista*. Síntesis.
- Decreto 97/2015 de 3 marzo, que establece el currículo de Educación Primaria en la Junta de Andalucía.
- 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.
- Durand, G. (1968). *El adolescente y los deportes*. Barcelona: Plaideia. España: Síntesis.

- 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.
- Díaz, F., y Hernández, G. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo* (Vol. 2). México: McGraw-Hill.
- Ellis, M. (1985). Similarities and differences in games: a system for classification. En C.O.N.I. Scuola del lo Sport (Ed.), Teaching Team Sports. International Congress (pp. 137-142). Roma, 1983: C.O.N.I. A.I.E.S.E.P.
- Fernández, J.G., Méndez, A., & Sánchez, R. (2018). *Didáctica de la educación física para bachillerato basada en modelos*. Madrid: Síntesis S.A.
- García Antolín, R., & Valls Martínez, V. (2009). Propuestas recreativas para la instrucción de los juegos modificados en la clase de educación física. In A. Grasso (Ed.), *La educación física cambia: Noveduc Libros*.
- Gallardo, J., & Gallardo, P. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. En E. López, D. Cobos, A. Martín, L. Molina & A. Jaén (Coords.), *Innovagogía 2018.IV Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa* (p.356). Sevilla, España: AFOE.
- García Ferrando, M. (1990:35). *Aspectos sociales del deporte: una reflexión sociológica*. Madrid: Alianza.
- García López, L.M. (2004). La transferencia en los modelos horizontales de Iniciación Deportiva. Tesis Doctoral inédita. Universidad de Castilla-La Mancha.
- 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 Villora, Sixto, & García López, Luis Miguel, & Contreras Jordan, Onofre Ricardo, & Sánchez Mora Moreno, David (2009). El concepto de iniciación deportiva en la actualidad. *RETOS. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (15) ,14-20 [fecha de Consulta 25 de marzo de 2021 de 2021]. ISSN: 1579-1726. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=345732280003>
- 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.
- González, S., Serra, J., Pastor, J.C., & da Costa, I.T. (2015). Review of the tactical

- evaluation tools for youth players, assessing the tactics in team sports: football. *SpringerPlus*, 4. <https://doi.org/10.1186/s40064-015-1462-0>
- González-Arévalo, C. (2014). El deporte, una potencial herramienta formativa. *Apunts: Educación física y deportes*, 77, 97-101.
- Grehaigne, J-F, Y; Godbout, P. (1995). “*Tactical Knowledge in team sports from a constructivist and cognitivist perspective*”. *Quest*, 47, 490-505.
- Harvey, S., y Jarrett, K. (2014). A review of the game-centred approaches to teaching and coaching literature since 2000. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 19(3), 278-300. <https://doi.org/10.1080/17408989.2012.754005>
- <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/5642/Actas%20INNOVAGOG%C3%8DA%202018.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- 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. (1994). *Fundamentos del deporte. Análisis de las estructuras del juego deportivo*. Barcelona: INDE.
- 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.
- Janssen, I., y LeBlanc, A. G. (2010). Systematic review of the health benefits of physical activity and fitness in school-aged children and youth. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, 7(40), 1-16. <https://doi.org/10.1186/1479-5868-7-40>
- Jiménez, C. A. (2009). *Pedagogía de la creatividad y de la lúdica*. Bogotá: Mesa Redonda.
- Lebed, F. (2013). Complex systems in team sport. En T. McGarry, P. O’Donoghue, & J. Sampaio (eds.), *Routledge handbook of sports performance*. Recuperado de Amazon.com
- López Corredor, A. (2007). La iniciación deportiva en la Enseñanza Primaria: Los juegos motores modificados. *Ensayos: Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 22, 127-151.
- López, V., Castejón, F., Bouthier, D., & Llobet, B. (2015). Modelos para una enseñanza comprensiva del deporte. Espacios comunes para el encuentro (y algún desencuentro). *Agora Para La Educación Física y El Deporte*, 17(1), 45-60.
- Marjoribanks, K. (1976). Family and school environmental correlates of intelligence, personality and school related affective characteristics. *Genetic Psychology*

- Monographs*, 99, 165-183.
- Méndez, G. A. (2009). *Modelos actuales de iniciación deportiva. Unidades didácticas de deportes de invasión*.
- Méndez, A. (2010). El aprendizaje cooperativo, la enseñanza comprensiva y el modelo de educación deportiva: revisión de analogías, características e hibridaciones. El VII Congreso Internacional de Actividades Físicas Cooperativas (pp.1-30). Valladolid.
- Metzler, M. W. (2017). *Instructional models for physical education* (3.^a ed.). Holcomb Hathaway Publishing. <https://doi.org/10.4324/9781315213521>
- 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.
- Montessori, M. (2014). Ideas generales sobre mi método. Recuperado de http://www.antorcha.net/biblioteca_virtual/pedagogia/montessori/1.html
- 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.
- Olivera-Beltrán, J., y Torreadella-Flix, X. (2015). Del sport al deporte. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 15(57), 61-91. <http://dx.doi.org/10.15366/rimcafd2015.57005>
- ORDEN ECI/3857/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Primaria.
- Ospina, M. (2015). *El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos*. Ibagué: Universidad del Tolima.
- Parlebas, P. (1988: 74). *Elementos de sociología del deporte*. Málaga: Unisport.
- Prat, M., Font, F., Soler, S. y Calvo, J. (2004). Educación en valores, deporte y nuevas tecnologías. *Apunts. Educación Física y deportes*, 78, 83-90.
- C.C.S.
- Ruiz Omeñaca, J.V. (2012). *Nuevas perspectivas para una orientación educativa del deporte*. Madrid: CCS.
- Rodríguez (dirs.) *Aprendizaje deportivo* (159-181). Murcia: Universidad de Murcia.

- Rokeach, M. (1973). *The nature of human values*. New York: Free Press.
- Romero Granados, S. (2001). *Formación deportiva. Nuevos retos en educación*. Sevilla: Universidad de Sevilla
- Romero, C. (2000): "*Tendencias del deporte en al ámbito educativo*". En Rivera, E; Ruíz, L.M. y Ortiz, M.M. (2000): "*La Educación Física ante los retos del nuevo milenio*". C.E.P. Granada.
- Ruiz Omeñaca, J. V. (2004a). *Pedagogía de los valores en la educación física*. Madrid.
- Ruiz Omeñaca, J.V. (2014). *La educación en valores desde los deportes de equipo. Estudio de la aplicación de un programa sistémico en un grupo de Educación Primaria* (Tesis Doctoral). Logroño: Universidad de la Rioja.
- Santerini, M. (2013). Grandes de la educación: María Montessoro. *Padres Y Maestros/Journal of Parents and Teachers*. (349). Recuperado a partir de <https://revistas.comillas.edu/index.php/padresymaestros/article/view/959>
- Serra, J., García, L. M., & Sánchez, D. (2011). El juego modificado, recurso metodológico en el fútbol de iniciación. *Retos. Nuevas Tendencias en Educación Física y Recreación*, 20, 37-42. <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/34622>
- Thorpe, R.; Bunker, D. y Almond, L. (1986). *Rethinking games teaching*. England: Loughborough University.
- Torrebadella-Flix, X., y Domínguez, J. A. (2018a). El deporte en la educación física escolar. La revisión histórica de una crítica inacabada. *Retos: Nuevas Tendencias de la Educación Física y el Deporte*, 34, 403-411.
- Valera, T., Ureña, N., Ruiz, E., & Alarcón, F. (2010). La enseñanza de los deportes colectivos en Educación Física en la E.S.O. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 10 (40), 502-520.
- Zapata, O. *El Aprendizaje por el Juego en la Etapa Maternal y Pre-Escolar*. México: Editorial Pax. 1990.

8. ANEXOS

RÚBRICAS DE EVALUACIÓN

(Rúbricas de elaboración propia).

RÚBRICA OBSERVACIÓN INDIVIDUAL						
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	1	2	3	4	5	Observaciones
Inicia desplazamientos realizando correctamente						

gestos técnicos básicos.						
Realiza saltos desarrollando correctamente gestos técnicos básicos. 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 confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad y creatividad.						
Participa en la recogida, limpieza y organización de material utilizado en las clases.						
Acepta el grupo que le corresponda y el resultado de los juegos con deportividad.						
Acepta, respeta y cumple las normas de juego, según los valores de juego limpio.						
Conoce y utiliza herramientas TIC.						
Puede explicar a sus compañeros las características de un juego practicado en clase, participando en las asambleas.						

A continuación, se expone una rúbrica de contenidos conceptuales, actitudinales y procedimentales, la cual le da una visión de registro más global al docente.

CONCEPTO A EVALUAR		1	2	3	4	5
U	Conoce la norma de los juegos.					

	Explica que se ha trabajado					
	Conoce lo que tiene que hacer en cada trabajo					
	Reconoce la aportación de los compañeros					
	Explicas las normas del aula					
PROCEDIMENTAL	Aporta en los trabajos individual y colectivamente.					
	Trabaja actitudes cooperativas					
	Participa constructivamente					
	Muestra confianza en sí mismo					
	Valora la convivencia tranquila y tolerante					
ACTITUDINAL	Cumple las normas de clase					
	Cede material					
	Expone su opinión					
	Colabora con el compañero					
	Ayuda en la anulación del conflicto					

Rúbrica de autoevaluación

AUTOEVALUACIÓN						
NOMBRE:			CURSO:			
Trabajo y actitud	1	2	3	4	5	SUGERENCIAS
Participo en las actividades						
Respeto la norma del juego						
Aporto técnica para mejorar el juego						
Intento mostrar interés y avanzar						
Trabajo en equipo						
Comprendo la explicación del juego						
Mejoro en las relaciones con mis compañeros						
Ayudo en el orden, limpieza y recogida de material						
Cuido la higiene y medidas anti						

COVIP						
Encuentro bien la propuesta didáctica, pero se puede mejorar.						

Rúbrica propuesta docente (1, muy poco, 5, mucho)

EVALUACIÓN DE PROPUESTA DIDÁCTICA Y DEL DOCENTE						
CONCEPTO	1	2	3	4	5	OBSERVACIONES
Adecuación de los objetivos						
Grado de consecución						
Adecuación de las sesiones						
Puntos débiles						
Puntos fuertes						
Reorientación de actividades						
Atención a alumnos con necesidades diferentes						

NORMATIVA BALONCESTO

El baloncesto o básquet es un deporte jugado por dos equipos de cinco jugadores cada uno.

El objetivo de cada equipo es encestar en la canasta del adversario e impedir que el equipo contrario enceste.

El partido tiene que estar controlado por los árbitros, oficiales de mesa y un comisario, si lo hubiera.

El vencedor será el equipo que haya logrado más puntos al final del tiempo de juego.

El terreno de juego será una superficie plana y dura, libre de obstáculos, con unas dimensiones de 28m de largo por 15m de ancho.

El partido está dividido en cuatro tiempos de 10 minutos cada uno. Al final del segundo cuarto se realiza un descanso de 10 minutos. Entre el primer y el segundo tiempo y entre el tercero y el cuarto tiempo habrá un intervalo de juego de un minuto.

Cada equipo se compone de doce miembros de equipo facultados para jugar, incluido un capitán. Pero únicamente habrá cinco jugadores de cada equipo en el terreno de juego durante el tiempo de juego y podrán ser sustituidos.

Los equipos intercambiarán las canastas durante la segunda mitad.

El partido no puede comenzar si uno de los equipos no está en el terreno de juego con cinco jugadores preparados para jugar.

Durante el juego el balón sólo se juega con las manos y puede pasarse, lanzarse, palmearse, rodarse o botarse en cualquier dirección (sujeto a las restricciones de estas reglas).

Se considera canasta cuando el balón entra en el cesto por arriba y permanece en él o lo atraviesa.

Una canasta desde el tiro libre vale un punto, una canasta desde la zona de tiro dos vale dos puntos (doble) y una canasta desde la zona de tiro tres vale tres puntos (triple).

El entrenador o entrenador ayudante puede solicitar un tiempo muerto o interrupción del partido durante un minuto.

Un equipo puede sustituir a uno o varios jugadores durante una oportunidad de sustitución.

Si un jugador comete una falta, dependiendo de la falta, se concederán uno, dos o tres tiros libres a los adversarios.

Un tiro libre es una oportunidad concedida a un jugador para que consiga un punto sin oposición, desde una posición detrás de la línea de tiros libres.

Lo máximo permitido por jugador son cuatro faltas, si comete cinco faltas deberá abandonar el partido y podrá ser sustituido en treinta segundos.

Si al finalizar el tiempo de juego del último cuarto del partido hay empate, el partido continuará con tantos periodos extra de cinco minutos como sean necesarios para deshacer el empate.

Recuperado de: <https://www.mundosilbato.es/blog/normas-basicas-del-baloncesto/>

¿Cómo es la cancha?



NORMAS DEL FÚTBOL

El terreno de juego

Los partidos podrán jugarse en superficies naturales o artificiales, de acuerdo con el reglamento de la competición.

El terreno de juego será rectangular, dividido en dos mitades y estará marcado con líneas. Dichas líneas pertenecerán a las zonas que demarcan.

La longitud de la línea de banda deberá tener un mínimo de 90 metros y máximo de 120, y deberá ser superior a la longitud de la línea de meta, que tendrá un mínimo de 45 metros por un máximo de 90 metros.

Además, se deberá trazar un área de meta, con dos líneas perpendiculares a la línea de meta, a 16.5 metros de la parte interior de cada poste y, las líneas se adentrarán 16.5 metros en el terreno de juego. Al centro del rectángulo se marcará un punto penal, que se ocupará para colocar el balón cuando haya una falta dentro del área.

Ya con la cancha, falta una parte importante para la esencia del fútbol: las metas, que es el nombre oficial que la FIFA le da a las porterías, que consisten un par de postes colocados a una distancia entre sí de 7.32 metros, con una altura de 2.44 metros y unidos por un travesaño, para formar un rectángulo por donde deberá pasar el balón para marcar gol.

El balón

Características y medidas

- Será esférico.
- Será de cuero o cualquier otro material adecuado.
- Tendrá una circunferencia no superior a 70 cm y no inferior a 68 cm.
- Tendrá un peso no superior a 450 g y no inferior a 410 g al comienzo del partido
- Tendrá una presión equivalente a 0,6–1,1 atmósferas al nivel del mar.

El número de jugadores

El partido será jugado por dos equipos formados por un máximo de once jugadores cada uno, de los cuales uno jugará como guardameta. El partido No comenzará si uno de los equipos tiene menos de siete jugadores.

Para los partidos oficiales de selecciones nacionales A, se permite un máximo de seis suplentes y un límite de tres cambios, pero las ligas locales pueden ser flexibles en cuanto al número de suplentes, y sólo en juegos amistosos puede haber más cambios. Un jugador sustituido no podrá volver a ingresar y cualquier jugador puede tomar la posición del portero, sólo tiene que avisar al árbitro.

El equipamiento de los jugadores

El equipamiento básico obligatorio de un jugador se compone de las siguientes piezas:

- Un jersey o camiseta. Si se usa ropa interior, las mangas de esta ropa deberán tener el color principal de las mangas del jersey o camiseta.
- Pantalones cortos. Si se usan mallas térmicas cortas o largas, estas deberán tener el color principal de los pantalones cortos.
- Medias. Si se usa cinta adhesiva o un material similar en la parte exterior, deberá ser del mismo color que la parte de las medias sobre la que se usa.
- Canilleras/espinilleras. Deberán ser de caucho, plástico o de un material similar apropiado para ofrecer una protección adecuada, y tendrán que ser cubiertas por las medias.
- Calzado

Los dos equipos vestirán colores que los diferencien entre sí y también del árbitro y los árbitros asistentes. Los guardametas también están obligados a utilizar un color diferente.

El árbitro

Un partido será controlado por un árbitro, quien tendrá la autoridad total para hacer cumplir las Reglas de Juego en dicho encuentro. Sus decisiones son definitivas en cuanto se reanude el juego, sí puede rectificar un error si es avisado por una asistente, pero deberá ser antes de que el partido siga su curso.

Dentro de las principales decisiones está avalar los goles, marcar las faltas y sancionar las más severas con amonestaciones o expulsiones, para tal efecto, utiliza tarjetas amarillas o rojas, respectivamente.

Dos tarjetas amarillas ameritan sacar la tarjeta roja, para señalar que un jugador fue expulsado.

Los árbitros asistentes

Se podrá designar a dos árbitros asistentes que tendrán, bajo reserva de lo que decida el árbitro, la tarea de indicar: si el balón salió del terreno de juego, tiros de esquina, fuera de lugar, avisar de los cambios, infracciones que no vea el árbitro, duración del partido, gol marcado y saques de meta.

La duración del partido

El partido durará dos tiempos iguales de 45 minutos cada uno, salvo que por mutuo acuerdo entre el árbitro y los dos equipos participantes se convenga otra cosa. Entre cada tiempo habrá un descanso que no deberá exceder de 15 minutos.

El inicio y la reanudación del juego

El saque de salida es una forma de iniciar o reanudar el juego:

- Al comienzo del partido.

- Tras haber marcado un gol.
- Al comienzo del segundo tiempo del partido.
- Al comienzo de cada tiempo suplementario, dado el caso.

Se podrá anotar un gol directamente de un saque de salida. Antes del inicio del partido se lanzará una moneda al aire y el equipo favorecido decidirá la dirección en la que atacará en el primer tiempo del partido y el otro efectuará el saque de salida.

En caso de que el árbitro interrumpa el partido por un motivo que no se indique en las Reglas de Juego, se debe dejar caer el balón a tierra para reiniciar el encuentro.

El balón en juego o fuera de juego

La novena regla parece muy lógica, el balón está en juego mientras no se marque falta y esté dentro de la cancha. No se interrumpe el partido si rebota en un poste o banderín de esquina o si rebota en el árbitro.

Estará fuera de juego si cruza por completo una línea de banda o de meta, y si el partido es interrumpido por el árbitro.

El gol marcado

Se habrá marcado un gol cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño, siempre que el equipo anotador no haya cometido previamente una infracción a las Reglas de Juego.

El equipo que marque mayor número de goles será el ganador, si anotan los mismos o no anotan, el juego termina empatado. En caso de que sea necesario un vencedor sólo se permiten tres procedimientos: regla de goles marcados como visitante, tiempo suplementario o tiros de penal.

El fuera de juego

Un jugador estará en posición de fuera de juego si se encuentra más cerca de la línea de meta contraria que el balón y el penúltimo adversario, pero no estará si se encuentra en su mitad del campo. El árbitro deberá otorgar al equipo rival un tiro libre indirecto.

Faltas e incorrecciones

Las faltas fuera del área se sancionan con tiro libre y las que son dentro del área con un tiro penal.

Hay infracciones que se sancionan con tiro indirecto, por ejemplo, el juego peligroso, obstaculizar el avance de un adversario o cuando el portero tarda más de seis segundos en despejar el balón.

De acuerdo a la gravedad de la infracción, el árbitro podrá decidir si sólo se marca la falta, si saca tarjeta amarilla para amonestar o roja para expulsar al jugador; dos amonestaciones son sancionadas con una expulsión.

Tiros libres

Los tiros libres se dividen en directos, que con un solo contacto se puede meter gol o en caso de que sea en propia meta se marcará tiro de esquina; y tiro libre indirecto, en el que el árbitro debe mantener una mano levantada y consiste en dos toques antes de que el balón cruce la meta, si sólo hay un toque se concederá saque de meta.

El equipo rival tiene derecho a colocar una barrera de jugadores, para resguardar al portero y complicar el panorama para el cobrador, pero dicha barrera deberá estar a una distancia de 9.15 metros.

El tiro penal

Se concederá un tiro penal contra el equipo que cometa una infracción que amerite tiro libre directo, dentro de su propia área penal y mientras el balón esté en juego.

El balón se coloca en el punto penal, que está a 11 metros de la línea de meta y es un mano a mano entre el ejecutor y el guardameta a un solo disparo. Los demás jugadores permanecerán fuera del área a por lo menos 9.15 metros de distancia del punto penal.

Si el ejecutor falla y cobro penal podrá contrarrematar si el árbitro detiene el disparo, pero no podrá tocar el balón si el rebote proviene de uno de los postes de la meta.

El saque de banda

El saque de banda es una forma de reanudar el juego y se concede a los adversarios del último jugador que tocó el balón antes de atravesar la línea de banda por tierra o por aire.

No se podrá anotar un gol directamente de un saque de banda.

El saque de banda se sirve con las manos, el balón se lanza desde atrás por encima de la cabeza, con ambos pies bien colocados sobre la línea desde el sitio donde salió del terreno de juego.

El saque de meta

El saque de meta es una forma de reanudar el juego, cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo atacante, y no se haya marcado un gol conforme a la Regla 10.

Se podrá anotar un gol directamente de un saque de meta, pero solamente contra el equipo adversario.

El saque de esquina

Se concederá un saque de esquina cuando el balón haya atravesado la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo defensor, y un gol no se haya marcado conforme a la Regla 10.

Se podrá anotar un gol directamente de un saque de esquina, pero solamente contra el equipo contrario.

Recuperado de:

<https://www.actualidadarbitral.com/2015/03/resumen-de-las-17-reglas-de-juego-de-la.html#:~:text=El%20partido%20durar%C3%A1%20dos%20tiempos,deber%C3%A1%20exceder%20de%2015%20minutos.>



NORMAS DEL RUGBY

No se permite pasar el balón hacia adelante.

Tampoco se permite que el balón caiga hacia adelante, lo cual se denomina knock-on o Avant.

El balón sólo puede avanzar llevándolo o pateándolo hacia adelante.

Cualquier jugador en el campo de juego puede avanzar con el balón.

Un jugador placado o tackleado (derribado) debe pasar o soltar inmediatamente el Balón. El jugador que tacklea debe también soltar inmediatamente el Jugador tackleado.

El rugby es un deporte continuo. No se prevén interrupciones (a menos que haya una lesión).

Una melé/scrum reinicia el juego después de un pase hacia adelante o un knock-on. También se forma una melé/ scrum en otras ocasiones, menos frecuentes.

Un line-out reinicia el juego cuando el balón sale del terreno de juego.

Un Ensayo/Try es otorgado cuando el balón es llevado más allá de la línea de goal (zona de anotación) y apoyado en el suelo.

5 puntos se otorgan al realizar un ensayo/try.

2 puntos se otorgan al convertir la patada adicional después de un ensayo/try.

3 puntos se otorgan al convertir un gol de campo (golpe) después de cometida una infracción.

3 puntos se otorgan al convertir un drop (patada de bote-pronto) en juego abierto.

Después de que se convierte un ensayo/try o un penal, el balón es pateado hacia el equipo anotador (excepto en rugby con siete jugadores por lado).

El árbitro es el responsable de hacer respetar el reglamento.

Se juega en dos tiempos continuos de 40 minutos cada uno con un intermedio de 5 minutos.

El tiempo lo lleva el árbitro principal y debe detenerlo solamente cuando haya lesiones.

Hay dos jueces de línea que ayudan a indicar cuándo el balón o la persona que lo lleva salen del campo de juego.

Campo de juego

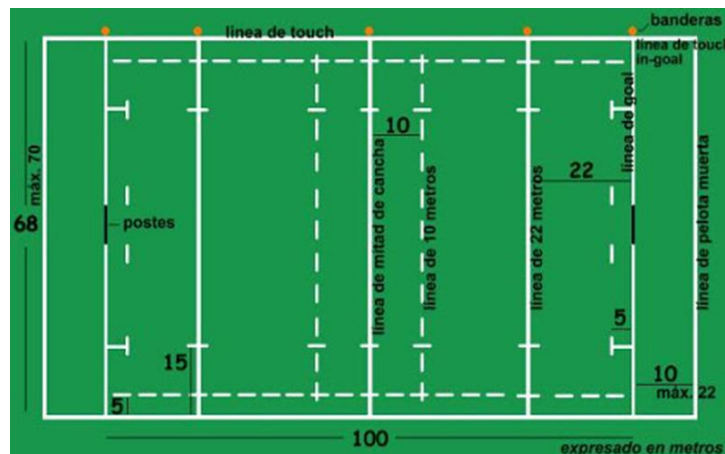
Las medidas reglamentarias son 100 metros de largo por 69 de ancho. Las líneas laterales se llaman líneas de “touch” y hay dos zonas llamadas zonas de gol/ensayo (“in-goal”) detrás de la línea de ensayo/try. esta zona de ensayo/ingoal debe tener entre 10 y 22 mts. de profundidad. Los postes de gol se encuentran sobre la línea de ensayo/try con una barra transversal a 3m de altura. Los postes tienen una separación de 5.6 mts. La altura de los postes depende del gusto del equipo local. aunque es preferible que su altura sobrepase los 8 metros.

Poste-rugby

Otra línea importante en el campo de juego es la línea de mitad de campo en los 50 m. existe una línea intermitente a los 10 m. paralela a esta la cual se utiliza por los jueces de línea. Además, hay otra línea continua a los 22mts de la línea de ensayo/try en ambos lados. Finalmente, hay líneas intermitentes a los 5 y 15mts. paralelas a las líneas de banda (touch). estas líneas se utilizan para identificar donde se deben efectuar las touch/ line-outs (saques de banda).

El Rugby se juega en diferentes modalidades, dependiendo del número de jugadores en cada equipo. La más común es con 15 jugadores por equipo y dura 80 minutos. Una versión muy popular es con siete jugadores por equipo (“Sevens”) con dos tiempos de 7 minutos. Una variedad menos practicada es con 10 jugadores por equipo.

Recuperado de: http://www.belenosrugby.com/?page_id=1579



NORMAS DEL ULTIMATE

El terreno de juego

Es de forma rectangular (64 metros de largo), con una zona de marca en cada lado (18 metros cada una). Es decir, 100 metros en total.

Inicio del juego

Los equipos constan de 7 jugadores de campo más reservas. Cada punto empieza con los equipos situados en la línea frontal de su zona de marca. El equipo defensor lanza el disco (hace el pull) al equipo atacante.

Puntuación

Se consigue un punto cada vez que el equipo de ataque completa un pase dentro de la zona de marca del equipo defensor. A continuación, se inicia un nuevo punto.

Movimiento del disco

El disco puede desplazarse en cualquier dirección completando así un pase a un jugador del mismo equipo. No se puede correr con el disco en las manos. La persona que tiene el disco (lanzador) tiene 10 segundos para pasarlo. El jugador que hace la defensa sobre el lanzador (marcador) cuenta en voz alta los segundos que van pasando.

Cambio de posesión

Cuando un pase no se completa (p.ej. el disco sale fuera del campo, se le cae a un jugador, hay un bloqueo o una intercepción), el equipo defensor pasa inmediatamente a tener la posesión del disco e inicia el ataque.

Sustituciones

Solo se pueden hacer cambios cuando se acaba el punto o si ha habido una lesión.

Contacto

No está permitido el contacto físico entre jugadores. Si lo hubiera, se incurriría en una falta. Tampoco están permitidos los bloqueos y otros tipos de obstrucciones.

Faltas

Cuando hay contacto entre jugadores se produce una falta. Si la falta provoca la pérdida de posesión del disco, el juego se reinicia manteniendo dicha posesión. Si no hay acuerdo entre los jugadores que cometen/reciben la falta, la jugada vuelve a su inicio.

Arbitraje

Cada jugador es responsable de marcar las faltas que crea necesarias y de resolver las disputas que puedan surgir. No existe la figura del árbitro.

Espíritu del juego

El Ultimate pone énfasis en la deportividad y el juego limpio. Se insta a jugar de forma competitiva, pero nunca a expensas del respeto entre jugadores, el cumplimiento de las reglas y el disfrute propio de la práctica de este deporte.

Recuperado de: <https://aprendeultimatefrisbee.es/reglas>

