

Unidad didáctica

Juegos colectivos con balón

Alfredo Larraz Urgelés



1. Introducción.
2. Relación con los elementos del currículo.
3. Contribución a la adquisición de las competencias básicas.
4. “Juegos colectivos con balón” (JCB).
5. La unidad didáctica.
6. Situaciones de enseñanza-aprendizaje.
7. Módulo 1. “EL GAVILÁN”.
8. Módulo 2. “CAZABALONES”.
9. Hacia la construcción del módulo 3.
10. Consideraciones finales
11. Glosario.
12. Bibliografía.

Los anexos citados se encuentran en el CD que acompaña a esta publicación.



1. Introducción

La unidad didáctica que se presenta, “**Juegos colectivos con balón**”, comienza haciendo referencia a los diferentes elementos curriculares del área de Educación física que se determinan en la Orden que aprueba el Currículo de la Educación primaria para la Comunidad autónoma de Aragón, de 9 de mayo de 2007. Posteriormente, y tras explicitar la contribución de la unidad a cada una de las competencias básicas, se realiza un análisis de los “juegos colectivos con balón” y su tratamiento en el marco escolar.

La unidad se estructura en dos módulos de aprendizaje: “**el gavián**” y “**caza-balones**”. Las situaciones de enseñanza-aprendizaje de cada uno de ellos vienen definidas en un modelo de ficha que recoge lo que han de aprender y lo que han de hacer los alumnos, así como unas orientaciones didácticas para el profesor. En un amplio cuadro de doble entrada se presentan las posibles conexiones entre cada situación de enseñanza-aprendizaje y algunos contenidos de cada una de las ocho competencias básicas.

Al final del documento se abre la posibilidad de construir un tercer módulo como continuación a los dos anteriores.

Si la participación activa del alumno junto a sus compañeros en el juego es importante para aprender, también será necesario que reflexione sobre sus actuaciones para poder extraer las relaciones causa-efecto que mediatizan la eficacia en sus actuaciones. Ellas, concretadas en reglas de acción, serán **aprendizajes fundamentales** para nuestros alumnos. Se trata, pues, de que **comprendan lo que aprenden** y reutilicen los conocimientos adquiridos en la práctica del juego.

En el desarrollo de la unidad, y más concretamente en la forma de presentar y enmarcar las situaciones de enseñanza-aprendizaje, se considera importante utilizar una metodología centrada en el alumno que aprende.

2. Relación con los elementos del currículo

Objetivos Generales del área

4. Adquirir y aplicar principios y reglas para resolver problemas motores y actuar de forma eficaz, segura y autónoma en la práctica de actividades físicas deportivas y artístico-expresivas.
6. Participar en juegos y actividades físicas compartiendo proyectos comunes, estableciendo relaciones de cooperación, desarrollando actitudes de tolerancia y respeto que promuevan la paz, la interculturalidad y la igualdad entre los sexos, y evitando, en todo caso, discriminaciones por razones personales, de sexo, sociales y culturales.

Contenidos

Bloque 1. Imagen corporal y habilidades perceptivo motrices.

- Percepción espacio-temporal.

Bloque 2. Habilidades motrices

- Experimentación de diferentes formas de ejecución y control de las habilidades motrices básicas: desplazamientos, lanzamientos y recepciones.
- Resolución de problemas motores sencillos.

Bloque 5. Juegos y Deportes.

- Práctica de juegos organizados.
- Descubrimiento de la cooperación y la oposición con relación a las reglas de juego.
- Aceptación de distintos papeles en el juego.
- Comprensión de las normas de juego y cumplimiento voluntario de las mismas
- Reconocimiento y valoración hacia las personas que participan en el juego.
- Aceptación del reto que supone oponerse al otro en situaciones de juego sin que ello derive en situaciones de rivalidad o menosprecio.
- Confianza en las propias posibilidades y esfuerzo personal en los juegos, con aceptación de las limitaciones personales.
- Valoración del juego como medio de disfrute y de relación con los demás.

Criterios de evaluación

7. Participar en juegos ajustando su acción motriz a las características de los mismos y del entorno de juego.
8. Participar y disfrutar en los juegos respetando las normas y a los compañeros, aceptando los distintos papeles de juego y el resultado.
12. Verbalizar, escribir y dibujar sobre los juegos y su propia experiencia motriz.

3. Contribución a la adquisición de las competencias básicas

Competencia en comunicación lingüística (nº 1)

Adquirir y utilizar el vocabulario específico de la actividad (ataque, defensa...), de las habilidades motrices, del material, de los lugares de práctica...

Describir y comentar una fase de juego, así como las estrategias utilizadas.

Manifestar a través del lenguaje: sensaciones, emociones y pensamientos vivenciados durante el juego. Tomar conciencia de los mismos y comunicarlos para poder conocer los distintos aspectos que configuran, y a veces condicionan, el aprendizaje.

Sintetizar en frases cortas y cargadas de sentido reglas y principios de acción utilizados para resolver las situaciones motrices propuestas. Escribirlas y recordarlas.

Cuidar el uso del lenguaje (no sexista, no discriminatorio), tener en cuenta las opiniones de los demás, saber escuchar, saber tomar la palabra en público haciendo valer su punto de vista y teniendo en cuenta el de los demás...

Enunciar, leer y/o redactar las reglas de juego, o una consigna simple.



Competencia matemática (nº 2)

El marcador y el conocimiento del resultado juegan un papel regulador de las conductas motrices en este tipo de juegos. Los intentos de marca y las pérdidas de balón, entre otros, son datos que pueden servir para reflexionar sobre el desarrollo de la práctica de cara a evidenciar la eficacia o no de los proyectos estratégicos aplicados (verificar hipótesis), analizar posibles relaciones entre efectos y causas, y para reflexionar sobre nociones de probabilidad o suerte.

Las operaciones básicas y los sencillos tratamientos estadísticos, tales como las relaciones entre intentos y éxitos, el valor máximo o mínimo, o la frecuencia más destacada, son frecuentes en las situaciones didácticas que se plantean durante el tratamiento de los juegos deportivos colectivos. Estas relaciones pretenden incidir en principios de gestión tales como la economía, la simplicidad, la pertinencia, las ganancias y pérdidas...

Para materializar el resultado de un juego suelen emplearse marcadores tipo ping-pong, ábacos o simples anotaciones en una ficha o en la pizarra. La utilización e interpretación de plantillas de observación permiten registrar las acciones realizadas por cada jugador o por el equipo y a partir de ellas extraer informaciones relevantes de cara a optimizar el aprendizaje.

En estos juegos, el espacio juega un papel fundamental para definir su lógica interna. El alumno se ve obligado a apropiarse y tomar conciencia de las diferentes áreas o zonas del espacio de juego, y a considerar los condicionantes que cada una de ellas ejerce sobre sus conductas motrices. Habrá zonas de marca o metas (verticales u horizontales), límites o fronteras, espacios restringidos a determinados roles, o espacios de uso común (interpenetrados), unas formas u otras de terrenos de juego (rectangulares, circulares...) con mayores o menores dimensiones. En ocasiones se suele representar gráficamente el espacio de juego y las evoluciones tanto de los jugadores como del balón, otras veces se incide en los trayectos más cortos (la recta) o más largos (curvas) y en las trayectorias (en campana, tensas...) de los objetos lanzados o golpeados, etc.

El rigor y la precisión, el respeto a la verdad racionalmente establecida, el gusto por el razonamiento con argumentos cuya validez ha de probarse y la búsqueda de la certeza a través del razonamiento, son actitudes y valores a los que desde esta actividad se puede contribuir de forma pertinente; y con ello pasar del pensamiento subjetivo al objetivo, a un mayor grado de pensamiento lógico-matemático y a la abstracción.

Podrán estimarse medidas de tiempo y longitud. Para medir y utilizar con precisión la duración de un intervalo de tiempo podrán emplearse relojes de arena y cronómetros. Para tratar longitudes podrán utilizarse las unidades de medida del sistema métrico decimal (el metro).

Habrán que conocer y operar (sumas, restas) con los números naturales correspondientes a la cantidad de jugadores, el resultado, los intentos...

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico (nº 3)

Este tipo de juegos configura uno de los grandes ámbitos de actividad física en nuestra sociedad. Podemos suponer que su tratamiento en el ámbito escolar puede generar práctica de actividad física futura en nuestros alumnos, y con ello facilitar las repercusiones positivas de esta práctica en la salud, la calidad de vida y el uso constructivo del ocio.

Como en todas las actividades de educación física escolar, los alumnos que practican juegos deportivos colectivos utilizan las conductas motrices para resolver los problemas que desde éstos se les plantean. La utilización de las conductas motrices procura el conocimiento y la comprensión del propio cuerpo y de su funcionamiento, así como de los efectos que las acciones motrices ejercen en el mundo físico. Algunos ejemplos relacionados con los juegos deportivos colectivos son: describir y comprender la trayectoria de un balón o el choque del mismo cuando rebota en el suelo (drible) o sobre una pared; observar y apreciar los modos de desplazamiento en el ser humano (marcha, carrera) con o sin objetos; comprender el papel de los huesos, articulaciones, músculos; comprender la función de los órganos de los sentidos en el tratamiento de la información; identificar las manifestaciones corporales engendradas por el esfuerzo físico (la aceleración de los ritmos cardíaco y respiratorio, la sudoración y la sensación de calor); identificar y orientarse en los espacios de juego, en relación al “sentido” del juego (blanco o meta que alcanzar, progresión del balón), en función de los otros jugadores (compañeros, adversarios)...

Tratamiento de la información y competencia digital (nº 4)

Los datos obtenidos tras la observación de los juegos (ej., número de intentos, éxitos conseguidos...) podrán expresarse en gráficos, parrillas de observación y cuadros de doble entrada sencillos, de cara a hacer más comprensible el valor de lo vivido. Estos datos permitirán realizar deducciones lógicas, razonamientos y relaciones causa-efecto. Los medios informáticos pueden ayudar al tratamiento de datos.

Los registros en vídeo de algunas situaciones de aprendizaje o las secuencias de fotos digitales permiten al alumnado tomar conciencia de sus actuaciones para validar o no las conductas motrices realizadas y los proyectos de acción establecidos.

Competencia social y ciudadana (nº 5)

Los juegos deportivos colectivos configuran un marco social determinado por la cooperación entre compañeros y la oposición a adversarios. En medio de este contexto, el alumno y el equipo han de realizar estrategias dentro de la lógica del juego para resolver a su favor una relación de fuerzas mediada por el o los objetos (balones).

La relación social impuesta por las reglas del juego representa una excelente posibilidad para trabajar esta competencia. La vida en sociedad comporta, al igual que el juego, el respeto a las reglas de vida colectiva. La valoración de



la necesidad de la regla para el correcto funcionamiento del juego es paralela a la valoración de la norma como garantía del correcto funcionamiento de una sociedad.

Esta actividad de cooperación-oposición exige, entre otras actitudes, respetar al oponente y a los compañeros, valorar la diversidad, resolver conflictos negociando y dialogando, evaluar las consecuencias de sus actos, sentirse responsable en relación a los demás, saber pedir ayuda, actuar con seguridad para uno mismo y para los demás, adoptar actitudes solidarias y saber controlar las emociones que se suscitan al ganar o perder.

Al establecer en ocasiones estrategias en grupo y determinar papeles, fruto a veces de decisiones también grupales, el alumno ha de ser consecuente con lo pactado, por un lado, y con el papel que él y los demás juegan en el proyecto colectivo, por otro. La asunción de roles, junto al status que conlleva cada uno y los frecuentes cambios de rol (defensor, atacante con balón o sin balón) que comportan estas prácticas, hace que el alumnado relacione y ajuste sus conductas motrices a cada rol y, lo que es más importante, sepa ocupar el papel que le corresponde en estas situaciones relacionales y sociales; reconociendo los derechos y deberes de cada uno en los diferentes roles y diferentes funciones (jugador, observador, organizador...).

En las conductas motrices que propician los juegos deportivos colectivos, el profesor puede encontrar excelentes posibilidades para incidir en el desarrollo social y relacional del alumnado.

Competencia cultural y artística (nº 6)

Estos juegos, muy relacionados con los deportes colectivos, permiten apreciar, comprender y valorar críticamente las manifestaciones deportivas con las que se relacionan. Asimismo, facilitan las relaciones entre las prácticas escolares de educación física y las prácticas motrices enmarcadas en ámbitos más especializados fuera de la escuela (escuelas deportivas de los diferentes deportes colectivos).

Competencia para aprender a aprender (nº 7)

El tratamiento didáctico de esta actividad, en el que a partir de lo vivido y de los resultados obtenidos se analiza y se reflexiona sobre la práctica para mejorarla, permite ir adquiriendo unas determinadas formas de aprender que poco a poco ayudarán en la construcción de esta competencia.

A lo largo de las sesiones, los niños deben emplear métodos para resolver con éxito las tareas. El alumno que se enfrenta a una situación nueva de juegos colectivos suele actuar inicialmente por ensayo y error (aprendizaje por azar); si conseguimos que posteriormente actúe con cierto método, podrá lograrse una ganancia de tiempo en el aprender. Tras la reflexión sobre la práctica, el alumno podrá tener en cuenta las propuestas de actuación sistematizadas para organizar mejor su actuación. El profesor, por tanto, deberá prever la sucesión de diferentes momentos a lo largo de la sesión para poder comparar lo propuesto y lo realmente realizado, a través de la observación.

Propiciar un constante «ir y venir» entre la acción y la reflexión, para que el alumnado tome conciencia, en los momentos de juego y de no juego, de aspectos relacionados con el sentido y la finalidad de la acción y el efecto de la ejecución, parece importante para consolidar esta competencia básica. Todo ello preservando la mayor parte del tiempo de las sesiones para la práctica de actividad física.

Este proceso cognitivo implica también memorizar las normas y consignas del juego, así como las reglas de acción deducidas.

Mejorar la toma de información supone identificar los aspectos relevantes para su actuación y fijarse en ellos: localizar los adversarios y los compañeros, los espacios privilegiados, los jugadores-meta, las porterías o metas que alcanzar, los límites del terreno, etc. Todo esto con el fin de no excluirse del juego, atacar o proteger la meta, molestar al adversario, proteger y ayudar a un compañero, desmarcarse...

En los juegos deportivos colectivos, el desarrollo de esta competencia comportaría pasar de una primera fase inicial, de actuación intuitiva para conseguir el éxito, a una reflexión sobre la forma de cómo se ha logrado, para, tras determinar reglas de acción, construir un proyecto individual de actuación y luego participar en un proyecto colectivo.

Las actuaciones en educación física, y más concretamente en estos juegos, permiten poder valorar los efectos de las acciones motrices de forma inmediata; ello posibilita construir y reconstruir con bastante inmediatez proyectos de acción motriz encaminados a adecuar las conductas motrices a los criterios de éxito de las situaciones. Este proceso, en ocasiones, se aproxima al propio proceso del conocimiento científico: los hechos y sus efectos se observan, se identifican y se comprenden, para luego formular hipótesis, validarlas, argumentarlas y así poco a poco ir modelando formas de actuación elementales basadas en la eficacia. Éstas constituyen los principios y reglas de acción motriz.

Autonomía e iniciativa personal (nº 8)

La toma de decisiones en los juegos deportivos colectivos es bastante importante. Ésta viene determinada por la finalidad de la tarea y por la incertidumbre que tanto adversarios como compañeros le originan al alumno actuante.

Al realizar evaluaciones de sus comportamientos, bien sea a través de compañeros observadores o autoevaluaciones, el alumno adquiere un mejor y más ajustado conocimiento de sí mismo, lo que le permite afianzar aprendizajes adquiridos y determinar los que aún no posee, y así proyectarse de forma más ajustada.

Cuando el alumno aprende, gana en autonomía personal y se siente más a gusto consigo mismo; su autoestima crece.

Este tratamiento del aprendizaje se da de bruces con propuestas rígidas y estereotipadas de acercamiento a la iniciación en deportes colectivos basadas



en análisis técnicos y tácticos, en las que el alumno ha de “amaestrar” sus habilidades para luego usarlas en el juego colectivo. Desde nuestro punto de vista, cobra mayor sentido permitir al alumno, desde un primer momento, que sea autónomo para tomar iniciativas en el juego de acuerdo con las premisas y las fases del mismo. Solo así podremos acompañar a nuestros alumnos en el crecimiento hacia la autonomía e iniciativa personal.

El logro de la autonomía en educación física también pasa por dominar acciones motrices elementales (desplazamientos, lanzamientos y recepciones...) y saber combinar las mismas con soltura (correr y transportar, correr y botar, recepcionar móviles desplazándose...).

Nota: Las referencias a las Competencias Básicas expresadas en los apartados anteriores sólo son una propuesta. Cada profesor, según las situaciones de aprendizaje, su grupo de alumnos y la metodología utilizada podrá incorporar otros aspectos relacionados con las citadas competencias.

4. “Juegos colectivos con balón” (JCB)

Análisis de la actividad

Naturaleza de la actividad JCB

En los JCB con balón hay que cooperar con compañeros para oponerse colectivamente a uno o a varios adversarios. Normalmente se produce un enfrentamiento entre dos equipos “mediado” por uno o varios objetos (balones), con una meta que atacar y otra que defender, respetando unas reglas. Se trata, para los alumnos del equipo, de resolver a su favor una relación de fuerzas en una oposición colectiva.

En un medio físicamente estable los problemas que plantean estos juegos al alumnado son: adaptarse a unas normas, reconocer compañeros y adversarios, actuar en el seno de un grupo constituido, decodificar las conductas de sus compañeros y oponentes para realizar elecciones estratégicas y adaptar sus conductas motrices según el rol que le toque jugar y la evolución constante del juego, lo que supone ajustar la motricidad espontánea y construir una motricidad específica.

En la propuesta didáctica que se expone se han retenido sólo situaciones de juegos colectivos con balón de desmarque y se han dejado de lado los de contacto y de golpeo.

La actividad JCB en la escuela. Tratamiento de las situaciones

- **El espacio de juego** ha de estar materializado, balizado y adaptado en sus dimensiones; para los más pequeños es bueno disponer de un espacio cerrado con paredes para evitar las fugas de balones; en este caso, las paredes pueden formar parte del espacio de juego.
- **Los resultados** se mostrarán de forma explícita al final de la partida. Podrán utilizarse ábacos, marcadores tipo ping-pong, números grandes, gomets...

- **Las porterías o metas** que alcanzarán estarán adaptadas y se materializarán más por objetos que delimiten áreas o zonas (colchonetas en el suelo o colgadas de las espalderas, bancos...) que por líneas.
- **Los equipos** deben ser equilibrados a fin de preservar la igualdad de los intercambios. Heterogéneos en su composición, pero homogéneos entre ellos, con un reparto equitativo de chicos y chicas. Cada equipo llevará distintivos que les permitan identificarse rápidamente: petos, camisetas. Privilegiar mejor la formación de pequeños grupos de trabajo para favorecer el tiempo de acción (multiplicar los terrenos de juego y los equipos).
- **El número de balones** u objetos que transportar, así como el de cajas, ha de ser el suficiente para que las situaciones funcionen; resulta aconsejable que haya al menos un balón por niño. Los alumnos ayudan en la instalación y recogida del material.
- **La seguridad:**
 - Espaciar suficientemente los terrenos de juego.
 - Verificar antes del inicio de la actividad el estado de las instalaciones y el equipamiento o el atuendo del alumnado.
 - Evitar concentrar muchos jugadores en un espacio muy pequeño y evitar los juegos en los que hay riesgos de choques frontales.
 - Procurar que no haya balones sueltos en el espacio de juego.
- **La duración de las situaciones:**
 - Los alumnos de este ciclo deben poder dedicar un tiempo suficiente para estructurar sus aprendizajes. La fase de transformación ha de ocupar el mayor tiempo en la UD. Tal y como afirma Michaud (2003 a), “solo habrá aprendizaje si los alumnos:
 - * comprenden la finalidad de la tarea y tienen tiempo de construirse una representación concreta;
 - * se apropian del dispositivo, es decir, conocen los elementos que lo componen y puedan situarse;
 - * se ejercitan, es decir, utilizan los recursos disponibles;
 - * conocen el resultado de su acción”.
 - Es aconsejable no “quemar” situaciones una tras otra. Los niños necesitan tiempo para aprender y repetir las situaciones.
- **La elección de las situaciones:**
 - Las situaciones de JCB:
 - * Deben propiciar una relación de oposición entre dos grupos.
 - * Han de ser abiertas y susceptibles de poder modificarse en sus aspectos organizativos, sin perder la lógica interna del juego, y así permitir que los alumnos puedan obtener éxito en sus tareas y aporten respuestas originales.
 - * Suelen apoyarse bastante en juegos tradicionales; éstos tienen la ventaja de ser conocidos por los niños y así poderse practicar rápidamente. Sus reglas, poco numerosas, son generalmente simples.
 - * La finalidad del juego ha de estar clara para los participantes.



- * Las reglas o normas han de ser fáciles de comprender y de sacarles partido; han de hacer referencia a las posibilidades de marcar, de manipular los objetos (balones), de relación entre los participantes (roles y status asociados) y de utilización del espacio.
- * El juego debe ser ágil y permitir la continuidad de las acciones.
- La adecuada gestión de los diferentes roles (atacantes, defensores, organizadores...) hará que la situación funcione adecuadamente.

Referencias para el profesor

Animar y conducir las sesiones

- Resituarse la sesión en la unidad didáctica.
- Presentar de forma precisa la finalidad del juego, las consignas y los criterios de éxito concretos y fácilmente identificables. Hacer que los alumnos los reformulen para comprobar su comprensión.
- Tras una primera puesta en práctica de la situación para que los alumnos se apropien de la actividad y conozcan su funcionamiento, alternar regularmente tiempos de juego y tiempos de reflexión o intercambio, procurando que en la sesión exista una duración importante de actividad motriz. Así pues, se dispondrán momentos ágiles y rápidos de reflexión sobre la práctica para: constatar el respeto a las normas del juego, de seguridad y convivencia, verbalizar soluciones y estrategias encontradas, hacer emerger y sistematizar reglas de acción eficaces utilizadas por los jugadores, etc. Posteriormente habrá que volver de nuevo al juego para intentar reutilizar lo sistematizado y así, poco a poco, ir construyendo aprendizajes desde la acción-reflexión-acción.
- El profesor podrá adaptar las situaciones y los juegos propuestos a las características y respuestas de sus alumnos, y así rentabilizar su potencial educativo y alcanzar los objetivos propuestos. Para ello manejará las variables que aumentarán o disminuirán la complejidad del juego, y por tanto su dificultad, sin modificar la esencia del mismo. Las variables se referirán a: reducir o ampliar espacios, asignar más o menos efectivos en ataque, limitar o incrementar las acciones asignadas a un determinado rol (por ejemplo, permitir o no el bote del balón con una o dos manos al atacante en los juegos de gavián), aumentar o disminuir progresivamente la relación de fuerzas entre atacantes y defensores (4 x 3, 4 x 2)... Estas variables permitirán transformar los primeros comportamientos observados, sin alterar el placer de jugar y relanzando su interés.
- En grupos heterogéneos se podrán modificar los estatus de los jugadores para dar más poderes, relacionados con la utilización de espacios, acciones motrices u otros, y así favorecer a aquellos alumnos que se encuentren en mayor dificultad (Ej., permitir coger el balón con las dos manos para desplazarse en lugar de botando con una mano)
- Inicialmente hay que procurar que la situación responda al placer de jugar de los niños. Si no es así, habrá que intervenir para clarificar reglas o modi-

ficar aspectos organizativos de la propuesta, a fin de que el juego adquiriera su verdadera dinámica.

- Aceptar un cierto desconcierto en las primeras fases del juego. La comprensión vendrá con la acción.
- Repetir varias veces las mismas situaciones de juego para permitir a los alumnos inicialmente comprender la situación y posteriormente apropiarse de aprendizajes.
- Procurar que los alumnos pasen por diferentes roles y favorecer los cambios de rol.
- Sistematizar las reglas de acción descubiertas y trabajadas en clase, para recordarlas en futuras sesiones (escribirlas en pizarras, carteles, cuadernos...)
- Valorar las iniciativas apropiadas, no aportar soluciones tácticas (son ellos los que construyen sus aprendizajes, el profesor puede ayudarlos a reflexionar y a veces ha de saber esperar); modificar o construir, si es procedente, normas con los alumnos, no con la única finalidad de equilibrar el resultado de dos equipos, sino fundamentalmente para ayudarlos a construir y consolidar aprendizajes.
- Las situaciones de juegos colectivos es bueno retomarlas en otras sesiones para que el alumnado vuelva a reutilizar, si cabe con mayor eficacia, los aprendizajes adquiridos.
- Al finalizar el juego: conocer el resultado a partir de los criterios de éxito para, en adelante, regular las actuaciones futuras, expresar sentimientos sobre el placer del juego, los éxitos alcanzados, las dificultades, las sensaciones motrices (correr rápido, acelerar, etc.) y las emociones; o proponer nuevas reglas.

Sobre las acciones motrices

- Las acciones motrices más utilizadas en los juegos colectivos con balón son:
 - Para los atacantes:
 - * desplazamientos (correr y transportar objetos, correr para desmarcarse, correr para escaparse, correr y esquivar, correr para pasar o para tirar...),
 - * manipulaciones (conducciones de móviles con o sin artefactos, dribles de balón...),
 - * proyecciones y recepciones de objetos (lanzamientos, pases, recepciones, tiros...).
 - Para los defensores:
 - * desplazamientos (correr y tocar al portador del balón, correr para interponerse, interceptar para interceptar el balón...)
 - * proyecciones y recepciones de objetos (interceptar y atrapar balones...).
- Estas acciones se adaptan en función de los roles y fines perseguidos por el alumno que juega, lo que supone: diversificarlas, adquirir acciones más complejas, ajustar las que posee a contextos y presiones temporales dife-



rentes (velocidades) y coordinar varias de ellas (correr y botar, recibir y pararse, recibir y pasar, correr y pasar, lanzar en movimiento, recibir y correr hacia la meta para marcar...).

- Si bien los juegos permiten poner en práctica acciones motrices, ellas no deben convertirse en el *leitmotiv* de estas actividades; se privilegiará más la evolución de la relación de oposición que el desarrollo de las denominadas “habilidades motrices”. Ello no impide que en ocasiones puedan realizarse trabajos más concretos sobre algunas de ellas, supeditados a necesidades detectadas en el juego global, para tomar conciencia de cómo hacer mejor.
- En todo caso, los juegos colectivos con balón permiten adquirir, perfeccionar y enriquecer las acciones motrices. Éstas toman sentido en función de los fines perseguidos por el alumno que actúa en una situación global: el juego.

Modelo de aprendizaje

El alumnado de este ciclo toma conciencia del efecto obtenido con su actuación y, progresivamente, de su desviación respecto al efecto buscado. Razona sobre lo que ve y es capaz de poner en relación y distinguir las maneras de hacer y los resultados. Pasa del conocimiento del resultado de la acción al conocimiento de la forma de hacer. “Si..., entonces...”. Así construye sus primeras relaciones causa, efecto; sus primeras reglas de acción.

Según el modelo “tener éxito y comprender”, expuesto por Michaud (2003 a), el profesor debe construir las condiciones del éxito para todos los alumnos en una tarea definida. A partir de este éxito, el alumno va a implicarse, con la ayuda de los otros, en una reflexión sobre su forma de hacer y su forma de obtener éxito por comparación entre diferentes respuestas, extracción de constantes y variables, esquemas...

Así pues, acción y reflexión se construyen simultáneamente. Reflexionar sobre la acción es fuente de progreso para el alumno. El profesor ayudará a reflexionar sobre la práctica a sus alumnos a fin de que, poco a poco, vayan sistematizando reglas de eficacia.

Temas de estudio	Ejes de progreso		
	Del niño que...	al que... y luego al que...	
Hacia la construcción de una estrategia con otros. La acción colectiva	<ul style="list-style-type: none"> Actúa de forma individual en el seno de un equipo, dentro de una actividad común. Juega "al lado de". 	<ul style="list-style-type: none"> Descubre de la noción de equipo y de adversarios. Conoce a sus compañeros de equipo pero no colabora con ellos. A veces se producen cooperaciones fortuitas con sus compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> Construye la noción de cooperación con los compañeros para oponerse a los adversarios. Inicia colaboraciones con algunos miembros del equipo, 2 ó 3 jugadores. Inicio de organización colectiva en el equipo.
	<ul style="list-style-type: none"> Se desplaza por mimetismo. No es consciente de las estrategias. 	<ul style="list-style-type: none"> Colabora eficazmente en el rol que le corresponde. Expresa las estrategias utilizadas. 	
El espacio	<ul style="list-style-type: none"> Usa el espacio de juego limitado a una sola zona. Del uso reducido y estereotipado del espacio. 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza espacios diferenciados, zonas distintas. 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza conscientemente espacios libres y estratégicamente interesantes.
Noción de roles	<ul style="list-style-type: none"> Es capaz de realizar juegos con roles no diferenciados. Todos tienen el mismo rol (Ej. atacantes en "vaciar la caja"). 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza juegos en los que identifica y tiene un rol. Unos tienen un rol fijo durante toda la partida y otros otro (atacantes, defensores). Estatus diferenciados. 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza juegos en el que identifica y tiene alternativamente dos roles diferentes: atacante o defensor. Reversibilidad de roles; cambios de rol. Estatus no diferenciados.
Acciones motrices	<ul style="list-style-type: none"> Realiza una acción simple (correr, lanzar/recibir sin oposición...) Utiliza pocas exigencias en el uso y transporte del objeto (correr y transportar un objeto en la mano). 		<ul style="list-style-type: none"> Coordina acciones simples (lanzar y recibir con oposición, recibir y correr hacia la meta para tirar, correr para interceptar) y realiza acciones específicas sobre el objeto (mantener el bote desplazándose, conducir un objeto).
Toma de informaciones	<ul style="list-style-type: none"> Suele ponerse en acción sin tomar informaciones. Tiene que parar su progresión para informarse. 		<ul style="list-style-type: none"> Se informa antes de la acción. Toma información mientras actúa (mientras se desliza botando la pelota).
Toma de decisiones	<ul style="list-style-type: none"> Trata pocas informaciones para tomar decisiones. 		<ul style="list-style-type: none"> Maneja un cúmulo de informaciones relevantes para tomar decisiones apropiadas. Toma decisiones en la acción y realizar elecciones.
Intencionalidad	<ul style="list-style-type: none"> Realiza acciones con escasa o nula intencionalidad. 		<ul style="list-style-type: none"> Realiza acciones con intención de ser eficaces.
Continuidad en el juego	<ul style="list-style-type: none"> Realiza esperas largas antes de actuar ("siestas"). 		<ul style="list-style-type: none"> Realiza esperas cortas y reacciona rápido. Encadena acciones y cambios de rol con rapidez.
El resultado	<ul style="list-style-type: none"> Considera el resultado como el único fin. 		<ul style="list-style-type: none"> Lo utiliza como referente de análisis y progreso.
Movimiento hacia la meta	<ul style="list-style-type: none"> Multiplica las trayectorias aleatorias 		<ul style="list-style-type: none"> Utiliza una trayectoria directa.
Desequilibrar	<ul style="list-style-type: none"> Permanece centrado en el objeto 		<ul style="list-style-type: none"> Identifica los espacios sin adversarios pero no los utiliza adecuadamente.



5. La unidad didáctica

En esta unidad didáctica no se tratan los deportes colectivos en particular, tal y como existen en la cultura social de referencia (BC, Fútbol, BM, etc.). La diversidad de situaciones propuestas y las diferentes adquisiciones que los alumnos deben aplicar en la práctica de los juegos colectivos seleccionados ha de permitirles, en el futuro, abordar con soltura y éxito los diferentes deportes colectivos institucionalizados.

Organización de la unidad didáctica

Las situaciones que se exponen se han agrupado en torno a dos módulos de aprendizaje:

Módulo 1. El gavián.

Módulo 2. Cazabalones.

Cada módulo puede llegar a constituir una unidad didáctica por separado, de tal forma que, por ejemplo, en el curso 1º de primaria puede realizarse el módulo 1 y en el 2º curso de primaria el módulo 2, o hacer ambos en 2º curso. Cada profesor podrá organizar y distribuir estos módulos de aprendizaje de acuerdo con su contexto e intereses.

Las variantes aportadas en las situaciones permiten adaptar las mismas al alumnado. Por ejemplo: aunque el módulo 1 se describe en base al transporte de balones a través de bote continuado con una mano, perfectamente el profesor de primer curso puede ver la necesidad de cambiar la forma de desplazamiento por botar y coger, o transportar el balón debajo del brazo, etc., según las habilidades motrices de sus alumnos; o, si se trata de alumnado con bastante diversidad, otorgar a unos y a otros formas de transporte diferentes según su nivel de habilidad.

Fases de cada módulo de aprendizaje

Cada uno de estos módulos está compuesto por un conjunto de situaciones organizadas en fases:

- Fase inicial: En ella se trata de descubrir el sentido de los JCB, conocer reglas de funcionamiento y seguridad, identificar los elementos que configuran la actividad (espacio de acción, material, compañeros, oponentes...), conocerse en la práctica. Esta fase inicial consta de dos tipos de situaciones:
 - a. Una primera compuesta por un “juego simplificado” cuya finalidad es permitir al alumnado acercarse, entrar en la actividad de forma sencilla y conectar la misma con situaciones vividas en cursos anteriores.
 - b. Una segunda compuesta por un “juego de referencia” que posibilita conocerse en la actividad y hacer emerger los problemas que plantean este tipo de juegos y que debemos resolver.
- Fase de transformación: Compuesta por situaciones de aprendizaje cuya función es transformar las conductas motrices del alumnado en este tipo de prácticas. Se tratará de poner en relación algunos parámetros de la acción motriz con el resultado, extrayendo reglas de acción para buscar

mayor eficacia y así entrar en una dinámica de progreso. En este caso, mejorando el juego de ataque y defensa.

- Fase final: Se trata de comprobar y aplicar los aprendizajes adquiridos. Habrá que validar las adquisiciones en el o los juegos de referencia, o en otras situaciones más complejas.

La ubicación de la unidad en la programación didáctica

En una programación por dominios de acción motriz, esta unidad de aprendizaje se ubicaría en el dominio 4, el de las situaciones de cooperación/oposición en medio físico estable.

La duración de cada módulo dependerá de varios factores. En la presentación de cada uno se establece un cierto número de sesiones, pero el profesorado en su situación concreta es quien deberá tomar decisiones al respecto.

Objetivos didácticos

Nos estamos refiriendo a las adquisiciones que el profesor quiere que sus alumnos hayan logrado al final de la unidad de aprendizaje y que serán fuente de progreso para ellos. Estos objetivos están muy relacionados con los aprendizajes fundamentales de los juegos y deportes colectivos y más concretamente con sus principios de acción u operacionales, que son los que están en el origen de la acción motriz de estas actividades.

Serán referencia de intervención para el profesor, y por tanto de gran ayuda para orientar las reflexiones tras las actuaciones de sus alumnos.

Los objetivos didácticos en los juegos colectivos con balón reposan sobre varias adquisiciones complementarias. Se han considerado los siguientes objetivos didácticos:

1. Identificar su nivel de práctica.
Suele situarse al inicio y al final de los módulos de aprendizaje a fin de conocerse en la actividad y ver los progresos realizados en el tiempo.
2. Identificar y desempeñar roles diferentes (atacante, defensor)
Además de lo afirmado en el enunciado, hay situaciones que obligan a permutar roles de forma constante en el juego (pasar de atacante a defensor y viceversa con mucha rapidez, dependiendo de si nuestro equipo posee o no el balón).
3. Utilizar acciones motrices elementales y coordinar algunas de ellas (correr y botar, correr y lanzar...) para colaborar con los compañeros y/o oponerse al/a los adversario/s.
Se trata de controlar individualmente y de forma significativa el balón, en el contexto real de juego (botar y desplazarse para transportar el móvil, tirar a la meta...), y de conservar colectivamente el balón (pasar y recepcionar...).
4. Crear un desequilibrio a su favor.
La dominación resulta de la creación ante el otro (jugador adverso, equipo adverso) de un desequilibrio de fuerzas (en número, en espa-



cio liberado, en tiempo anticipado) a su favor; la situación ideal es 1 contra 0 ante la meta.

5. Elegir estrategias individual o/y colectivamente.
Se trata de evidenciar las posibles estrategias surgidas en la práctica para sistematizarlas, reutilizarlas y comprobar su eficacia.
6. Identificar y utilizar espacios que tienen funciones diferentes y orientar su acción hacia espacios privilegiados (metas).
En este sentido, es especialmente relevante “dirigir el movimiento hacia la meta”. Las acciones serán más eficaces cuanto mayor número de compañeros esté en movimiento hacia la meta de ataque y cuanto menos se interrumpa este movimiento.
7. Comprender y respetar las normas del juego.
Este objetivo se halla inmerso en todas las situaciones descritas, aunque no se haga constar de forma explícita en ninguna de ellas.

6. Situaciones de enseñanza-aprendizaje

Las situaciones y el orden en el que éstas se describen suponen una cierta continuidad en los aprendizajes.

Cada situación, bien sea de inicio de unidad de aprendizaje, de transformación y de fin de unidad de aprendizaje, se presenta en una ficha numerada y con un título.

La descripción de las fichas de las situaciones viene especificada en el modelo de ficha adjunto.

Modelo de ficha. Explicación de los parámetros que definen el modelo de ficha adoptado. (Anexo 1. Ficha explicativa adjunta.)

Concreción de las competencias básicas en las situaciones de enseñanza-aprendizaje propuestas: Se ha optado por significar bastantes aspectos relacionados con las competencias básicas que son susceptibles de trabajarse con las situaciones descritas. El profesorado podrá elegir aquellos contenidos en los que hará más hincapié en cada situación; no están puestos para que siempre se trabajen todos, sino para que sirvan de referente. (Anexo 2)

7. Módulo de aprendizaje nº 1: “El gavián”



1^{er} Ciclo de Educación Primaria
Situaciones de aprendizaje

Introducción al módulo 1. “El gavián”

- Este módulo utiliza fundamentalmente, para los atacantes, la acción de “botar”. La manipulación del balón se realiza individualmente y a la par con otros compañeros, con lo cual cada atacante se ve obligado a ajustar sus conductas motrices de ataque según sus posibilidades y las condiciones del entorno. Los alumnos tendrán que coordinar acciones para ajustar sus comportamientos motores: correr hacia delante o hacia atrás y botar, acelerar el bote para pasar rápida una zona, frenar la progresión para refugiarse en un aro...
- La duración estimada de este módulo de aprendizaje oscila entre 10 y 12 sesiones de una hora de clase.

1. Situaciones de inicio de unidad de aprendizaje

Juego simplificado.

Estas situaciones se apoyan en el placer que sienten los niños pequeños manipulando objetos, es decir, en lo que se refiere a los balones: llevarlos, transportarlos... Se trata de proponerles juegos en los que el número de balones es superior al número de alumnos. Los juegos se desarrollan prioritariamente en espacios separados. Los roles son idénticos y la acti-



vidad de los alumnos es individual, las acciones son yuxtapuestas en el seno del grupo. Inicialmente, los niños todavía no se reconocen como grupo y menos aún como equipo; se sitúan uno al lado del otro. Pero puede construirse eventualmente un inicio de organización colectiva del equipo, a través de una ocupación del espacio de juego cada vez más amplia (de pasar todos junto a la línea de separación de campos tanto para ir como para venir, a una ocupación más amplia del espacio delimitado, o incluso a establecer espacios para transportar balones y espacios para regresar sin balón).

Juego de referencia.

El juego propuesto, “los portadores y el gavilán”, se realiza en espacios interpenetrados y establece roles diferenciados: una persona es siempre el gavilán y cuatro son portadores durante la partida. La relación de oposición da prioridad al ataque 4x1, pero mediatiza los desplazamientos de los atacantes con la acción impuesta del bote de balón. El defensor puede desplazarse corriendo y sin impedimentos para tocar a los gavilanes. Pueden establecerse más o menos zonas refugio (aros) para modular la relación defensa-ataque.

2. Situaciones de transformación

Generalmente, los niños actúan de forma individual en el seno de un grupo y, aunque inicialmente la estrategia colectiva, si la hay, es fortuita y efímera, poco a poco suelen sistematizarse estrategias colectivas entre 2 ó 3 alumnos.

Los roles son claramente diferentes: se es atacante o defensor. Aunque los atacantes son mayoría (prioridad al ataque), se mantiene en general la relación de oposición 4x1 y, en alguna situación, 3x2.

Los espacios de juego suelen dividirse en zonas interpenetradas o no (uso exclusivo de los atacantes). En las zonas interpenetradas por personas de uno y otro equipo, se posibilita la interacción directa entre gavilán/es y atacantes. El espacio del defensor/es está limitado a una zona.

En las últimas situaciones de esta fase se restringe el espacio de marca, la meta. De una meta que está delimitada por toda la línea de fondo al establecer dos puertas de reducido tamaño y colocadas una a cada lado de la línea de fondo.

Tanto las puertas y las zonas del terreno de juego, como los vados y los aros refugio permiten modular la relación entre atacantes y defensor/es.

3. Situación Final

La situación final corresponde al juego de referencia indicado y sólo pretende comprobar los conocimientos adquiridos y su aplicación en el juego.

(Anexo 3. Fichas de situaciones. Módulo “el gavilán”)

8. Módulo de aprendizaje nº 2: “Cazabalones”



1º Ciclo de Educación Primaria
Situaciones de aprendizaje

Introducción al módulo 2. “Cazabalones”

- Este módulo utiliza fundamentalmente, para los atacantes, las acciones de “pasar y recibir”. Estas situaciones requieren por lo menos un compañero que pase y otro que reciba el balón. La progresión del balón para acercarse a la meta o para atravesar una zona en presencia de defensor/es sólo podrá hacerse a través de estas interacciones.
- En todas las situaciones existe interacción motriz directa de cooperación y oposición, menos en el juego simplificado, en que sólo existe de cooperación.
- Los atacantes con balón (PB) se verán obligados a tomar informaciones relevantes y a utilizar criterios de eficacia para decidir a quién pasar. Los atacantes sin balón (NPB) también tendrán que tomar decisiones para recibir en el lugar apropiado. Y los defensores procurarán interrumpir los pases cubriendo las posibles trayectorias del balón, considerando la ubicación del binomio pasador-receptor.
- Los alumnos tendrán que coordinar acciones (correr para recibir...) y ajustar sus comportamientos motores a las intenciones propuestas (modificar la forma del lanzamiento según la posición del defensor...)
- El denominado “JUGADOR-META” es el blanco, la meta o la portería que alcanzar. Este jugador puede modificar su posición constantemente, lo que



le obliga a tomar decisiones sobre dónde colocarse para recibir el pase final en las mejores condiciones.

- La duración propuesta para este módulo de aprendizaje puede oscilar entre 10 y 12 sesiones de una hora de clase.

1. Situaciones de inicio de unidad de aprendizaje

Juego simplificado.

La situación descrita, “pasar balones”, incide en el hecho de pasar y recibir sin oposición directa de adversarios. El juego se desarrolla en espacios separados. Los roles son idénticos y la actividad de los alumnos es de colaboración. Eventualmente puede construirse un inicio de organización colectiva del equipo, realizando una ubicación organizada en el espacio de juego.

Juego de referencia.

El juego propuesto, “el cazabalones”, con una estructura parecida al juego de referencia del otro módulo (“el gavilán”), se realiza en espacios interpenetrados y establece roles diferenciados: una persona es siempre el cazabalones y cuatro son jugadores de campo, portadores durante la partida. La relación de oposición da prioridad al ataque 4x1, pero está mediada por la imposibilidad de desplazarse con el balón en las manos, con lo cual para avanzar hay que realizar pases sucesivos entre los atacantes sin que el defensor los intercepte.

2. Situaciones de transformación

Generalmente los niños actúan de forma individual en el seno de un grupo y, aunque inicialmente la estrategia colectiva, si la hay, es fortuita y efímera, poco a poco suelen sistematizarse estrategias colectivas entre 2 ó 3 alumnos.

Los espacios de juego se dividen en zonas que pueden ser interpenetradas (uso de los dos equipos) o no (uso exclusivo de un equipo). En las zonas interpenetradas por personas de uno y otro equipo, se posibilita la interacción directa entre cazabalones y atacantes. Los espacios separados por zonas exigen la permanencia en las mismas tanto de atacantes como defensores; en otras ocasiones, los defensores han de permanecer en zonas fijas, mientras que los atacantes han de ir atravesando las diferentes zonas de defensores hasta dar el pase definitivo al “jugador-meta”.

Los roles son claramente diferentes: se es atacante o defensor. Suele priorizarse la superioridad numérica al ataque.

3. Situaciones Finales

El juego de referencia vuelve a jugarse en esta fase del módulo y además se incorpora una situación más compleja: “balón a la casa”. Esta permite en las dos zonas centrales la permuta de roles (atacante y defensor) y la interacción directa tanto de cooperación como de oposición.

(Anexo 4. Fichas de situaciones. Módulo “cazabalones”)

9. Hacia la construcción del módulo 3

Módulo 1: “El gavián”

Este módulo, como se ha visto, requiere el transporte individual del balón botando. Las situaciones de enseñanza-aprendizaje expuestas presentan como metas o bien toda la zona de fondo o dos puestas ubicadas en el fondo del campo una a cada lado. Se marca cada vez que un jugador consigue llegar o atravesar la meta con el balón botando de forma controlada.

Módulo 2: “Cazabalones”

El módulo basa toda la progresión hacia delante en pasar y recibir balones entre los compañeros del equipo para sortear la presencia de uno o dos adversarios. En las situaciones diseñadas la meta no es fija, puesto que la misma es un jugador del equipo que ataca que tiene la posibilidad de desplazarse a lo largo y ancho de la zona de meta o “casa” para atrapar el último pase de un compañero del equipo. Si esta acción se completa eficazmente, se consigue “marcar”.



Posible Módulo 3

A título de propuesta, y de cara a que el profesorado pueda construir otro módulo de aprendizaje, se sugiere la posibilidad de modificar las situaciones del módulo 2. Se trataría de establecer unos espacios de meta fijos, bien verticales a base de porterías o colchonetas apoyadas a la pared, o bien horizontales en el suelo, que podría ser un área de colchonetas tumbadas o una



zona delimitada por bancos. Estas metas, que pueden estar protegidas por porteros o no y ser más o menos amplias, incorporan la acción de tirar a portería para marcar.

La progresión del balón hacia la meta puede realizarse bien botando, o pasando y recibiendo, o de ambas maneras (se determina en las normas de juego). La interacción de marca, la que permite marcar, se realizaría con un tiro a portería.

Se sugiere que exista una zona anterior a la meta prohibida para los atacantes a fin de que la acción de marcar deba pasar por un tiro a cierta distancia, dependiendo del tipo de balón, de si el blanco es más o menos grande y de si está protegido o no por defensor/es.

Los espacios pueden ser interpenetrados o no según zonas, y los balones puestos en juego en cada secuencia de ataque pueden ser uno sólo o varios a la vez. También puede determinarse o no la posibilidad de permuta de roles durante cada partida.

* Se propone una situación para ejemplificar posibles propuestas de este tercer módulo de juegos colectivos con balón para el 1º ciclo de primaria.

(Anexo 5. Ficha de situación. Módulo 3)

10. Consideraciones finales

Constataciones de aprendizajes al final de ciclo

Al final del primer ciclo de primaria se debería observar que la mayoría de alumnos:

- sabe pasar de una estrategia individual a una estrategia colectiva;
- sabe pasar de una inmovilidad relativa a una mayor movilidad (aumento del espacio de juego individual integrado al movimiento colectivo general);
- accede al rol de marcador o finalizador (el que marca el tanto), y no sólo unos pocos;
- vence la resistencia a la apropiación de la pelota, en beneficio de la estrategia colectiva.

Aspectos que los alumnos deberían poder formular en términos de reglas de acción al final del ciclo

Para el equipo atacante:

- organizarse alrededor del portador de la pelota para conservarla y atacar la meta adversa; es decir, colocarse de tal manera que el portador de la pelota pueda pasarla en todas las direcciones (delante, detrás, lateralmente);
- colocar a un jugador cerca de la meta adversa para permitirle tirar lo más eficazmente posible (sin oposición).

Para el equipo en defensa:

- oponerse al equipo que ataca y mantener esta oposición;
- privar al portador de la pelota de la posibilidad de intercambiar con sus compañeros y de avanzar solo hacia la meta.

Para el jugador en ataque:

- portador del balón (PB): elegir entre desplazarse solo para ganar terreno y/o de ponerse en posición de tiro o de intercambiar la pelota;
- no portador del balón (NPB): ofrecer soluciones (ponerse a distancia de pase) al portador de la pelota.

Para el jugador en defensa:

- permanecer entre los jugadores atacantes y el blanco que se debe defender.
- colocarse entre dos atacantes que se pasan para interceptar.

11. Glosario

Principio de acción

También denominados en otras terminologías como principios operacionales.

Su formulación permite tratar una/s categoría/s de situaciones motrices o, lo que viene a ser lo mismo, una familia de actividades como por ejemplo todos los JDC, y no sólo una situación concreta.

Se trata de conocimientos fundamentales de los que el alumno se apropia para construir saberes duraderos, estables y generalizables. Son contenidos de enseñanza para el profesor.

Todos los principios de acción de los JDC coexisten en el juego (movimiento hacia el blanco, control significativo del balón, creación de un desequilibrio a su favor, reconocimiento de roles, control de la motricidad específica, elección de estrategia individual o colectiva...). En clase es mejor no trabajarlos todos a la vez ni al mismo tiempo. El profesor elige uno u otro según sus intenciones y diseña situaciones de enseñanza-aprendizaje apropiadas a los mismos. Algunos coinciden con objetivos didácticos de la unidad.

Estos principios, basados en la eficacia, guían y organizan la acción motriz. Permiten establecer un proyecto de acción con formulaciones generales que explica la operación a producir. Normalmente no se redactan como lo que hay que hacer, suelen expresarse como una norma: “crear un desequilibrio a nuestro favor”

Nota: En nuestro caso, estos principios corresponden a la mayoría de los objetivos considerados de la unidad de aprendizaje (adquisiciones).

Regla de acción

También denominadas reglas operacionales en otras terminologías.

Permiten instrumentalizar el principio de acción en una situación motriz determinada.

Las reglas de acción son como las condiciones que se deben respetar, los elementos prioritarios que hay que tener en cuenta para que la acción sea eficaz, pero, sobre todo, la manera sistemática de unirlos. Una regla es una relación necesaria entre dos elementos.



Se formulan habitualmente: “si el gavilán va a atrapar a un compañero que está colocado a un lado del campo, entonces es cuando he de salir por el otro lado para llevar el balón a la caja”; o: “para pasar el balón a los compañeros del otro lado del pasillo, hay que lanzarlo por donde no haya gavi-lanes”; o: “cada vez que..., entonces...”; “si quiero..., debo...”.

Se le pueden aportar al alumnado reglas de acción, pero es mucho mejor ayudarle a que las descubra partiendo de la reflexión sobre los resultados de su acción; por ejemplo, analizando datos objetivos previamente sistematiza-dos (balones depositados en la caja por cada equipo o cada jugador). Habrá que hacerlas conscientes para luego planificar la acción posterior con mayo-res posibilidades de éxito.

Responden generalmente al cómo hacer “concretamente” en determinadas condiciones y dependen de los niveles de práctica de los participantes.

Son contenidos de enseñanza para el profesor.

Acciones motrices elementales (AME)

El desarrollo de la motricidad humana se apoya en el repertorio motor de base, que se va construyendo desde la primera infancia. Este repertorio motor está compuesto de acciones motrices elementales: proyecciones y recepcio-nes de objetos (lanzar, tirar, recibir...), desplazamientos (correr, saltar...), equi-librios y manipulaciones (botar el balón...).

A lo largo de la etapa de primaria estas acciones se irán perfeccionando y enriqueciendo para construir otras más complejas. Para lograrlo el alumno irá diversificando, combinando y encadenando unas con otras, realizándolas cada vez con mayor dominio de la ejecución.

Las AME son la base de los gestos humanos. Pueden encontrarse solas o en combinación con otras (correr y botar, desplazarse y lanzar...), en las activi-dades corporales bajo formas variadas (correr en danza, lanzar en atletismo o en deportes colectivos...) y con significaciones e intenciones diferentes. Estas acciones no se construirán por sí mismas, tomarán sentido en función de los fines perseguidos por el alumno o la alumna que actúa en situaciones globales propuestas y emanadas de las diferentes actividades físicas, depor-tivas y artístico-expresivas.

12. Bibliografía

- Real Decreto 1513/2006, de 7 de diciembre, por el que se establecen las ense-ñanzas de la Educación primaria. (BOE 2006).
- Orden 1700/2007, de 9 de mayo, por la que se aprueba el currículo de la Educación primaria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad autónoma de Aragón. (BOA 2007).
- Orden 1766/2005, de 6 de mayo, por la que se aprueba el currículo de la Educación Primaria para la Comunidad Autónoma de Aragón. (BOA 2005).

- AEEPS. (1995). *Éducation Physique. Le guide de l'enseignant* (Vol. 1). Paris: Revue EPS.
- CATTEAU, C. y otros (2000). *Quatre activités d'EPS pour les 3-12 ans*. Paris: Revue EPS.
- DELAUNAY, M. (1993). *Connaissances et compétences en EPS*. Revue EPS de l'Académie de Nantes, 8, 7-26.
- DELAUNAY, M. (1999). *Les apprentissages fondamentaux* (Editorial). Les Cahiers EPS de l'Académie de Nantes, 20, 2-4.
- DELAUNAY, M. (2001). *La Educación Física hoy en Francia o la lenta construcción de la identidad de una disciplina*. Retrieved from <http://www.educa.aragob.es/congref/ponencias.htm>
- DUMOULIN, C. y otros (1998). *L'éducation physique et sportive au cycle 2*. Nantes: CRDP du Nord-Pas de Calais.
- Equipe départementale EPS du Maine et Loire (2007). *Jeux collectifs et langage au cycle 2*. Angers. In http://www.ia49.ac-nantes.fr/html/ia49/ecole/eps/ressources_pedagogiques/
- GIBERT, JF. y PIEDNOIR, JP. (2001). *Éducation physique et polyvalence au cycle 2*. Nantes: CRDP des Pays de la Loire.
- LAGARDERA, F. y LAVEGA, P. (2003). *Introducción a la Praxiología Motriz*. Barcelona: Paidotribo.
- LARRAZ, A. (2004). *Los dominios de acción motriz como base de los diseños curriculares en educación física: el caso de la comunidad de Aragón en educación primaria*. En L. F. L. P. (Ed.), *La ciencia de la acción motriz* (pp. 203-226). Lleida: Universitat de Lleida. Servei de Publicacions.
- LARRAZ, A. (2008). *Valores y dominios de acción motriz en la programación de educación física para la educación primaria*. In P. U. d. Zaragoza (Ed.). Zaragoza.
- PIEDNOIR, JP. (2001). *A l'école de l'éducation physique*. Nantes: CRDP des Pays de la Loire.
- MICHAUD, R. (2003 a). *L'education physique et sportive au Cycle 2* (Vol. 1). Paris: Nathan.
- MICHAUD, R. (2003 b). *L'education physique et sportive au Cycle 2* (Vol. 2). Paris: Nathan.
- PARLEBAS, P. (2001). *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.

Para saber más

- BLÁZQUEZ, D. (1986). *Iniciación a los deportes de equipo*. Barcelona: Martínez Roca.
- LASIERRA, G. y LAVEGA, P. (2000). *1015 juegos y formas jugadas de iniciación a los deportes de equipo*. Barcelona: Paidotribo.

Objetivo didáctico

Se trata del objetivo de la situación para el profesor. Hace referencia a lo que el profesor intenta hacer construir en el alumno y que una vez lo haya conseguido, será fuente de progreso para él.

Lo que hay que aprender.-

Son las competencias y conocimientos que intenta trabajar la situación. Suelen hacer referencia a:

- las formas y maneras de hacer (principios y reglas de acción), en ataque, en defensa.

- identificar las informaciones relevantes que mediatizan y acompañan a la acción (espacios, resultados, nociones, conceptos...),

- los saberes sociales (respeto de normas, asunción de "roles"...),

- los conocimientos sobre uno mismo: las acciones motrices que se utilizan al realizar las tareas que se proponen, el ajuste de sus acciones en función de la situación (enriquecimiento de su repertorio de acciones motrices elementales), la coordinación de acciones, el control emocional...

Observaciones para el profesor.-

Indicaciones para enmarcar la situación, evaluarla, posibles intervenciones, etc...

Preguntas para la reflexión.-

Son posibles preguntas que pueden plantearse a los alumnos después de un tiempo apropiado de práctica para ayudarles a reflexionar sobre lo vivido. El objeto de estas preguntas suele referirse inicialmente a la comprensión de la situación por parte del alumno (sus normas, el papel de cada uno...) y posteriormente a la identificación de posibles reglas de acción.

Ciclo al que va destinada la situación

Número y Título de la situación

Fase de la unidad de aprendizaje a la que pertenece la situación

Actividad trabajada

Esquemas o dibujos para visualizar el dispositivo

Lo que hay que hacer.-
Tanto por parte del alumno como del profesor. A este apartado correspondería toda la columna de la derecha. En ella se dan los parámetros que definen la situación: lo que ha de hacer el alumno (**la finalidad de la tarea**), los indicadores de éxito para el alumno al realizar la tarea (**los criterios de éxito**), las normas y lo que ha de tener en cuenta el profesor para organizar la situación (**material, organización**) y para conducir la misma (**variables**)

Reglas de acción.-
Definidas según fórmulas tales como: SI... ENTONCES...; o PARA QUE... HAY QUE...; u otras...
Se exponen algunas como ejemplo, pero pueden sistematizarse otras similares.
Una vez identificadas y sistematizadas las reglas de acción, se trataría de volver de nuevo a realizar la situación para que los alumnos puedan aplicar las sencillas reglas de acción extraídas con anterioridad, y así en este juego de acción-reflexión-acción-reflexión-acción..., ir construyendo conocimientos y saberes hacer (competencias).

1º CICLO DE PRIMARIA Fase de transformación JUEGOS DEPORTIVOS COLECTIVOS

Situación 3: EL VADO

Objetivo didáctico
Elegir estrategias individual o/y colectivamente.

Lo que hay que aprender

- Identificar y tener diferentes roles.
- Identificar los parámetros significativos antes de actuar: espaciales (el trayecto de paso) y temporales (el momento justo para desencadenar la acción).
- Enriquecer el repertorio de acciones motrices (correr y botar, esquivar, evitar...).
- Comprender y respetar las normas del juego.
- Realizar elecciones estratégicas como atacante y defensor.
- Sistematizar reglas de acción y aplicarlas para ser más eficaz individualmente y colectivamente.
- Actuar en función de ganancias y pérdidas (lo que gano y lo que pierdo).

Material.-

- Cajas de cartón con 2 o 3 balones más que jugadores de cada equipo.
- Pelos de colores para diferenciar los equipos y dos gorras, una para cada gavilán.

Organización

- Una zona de unos 10 x 20 metros, o medio terreno de BC a lo ancho (superficie no peligrosa).
- El terreno se halla dividido en dos mitades a lo largo. En el centro se ubica una zona central, "el vado", de unos 4 metros de largo, en la que se ubica el gavilán.
- Dos equipos de 5 alumnos. Uno de ellos es el gavilán y el resto porteadores.
- Tiempo de juego: 4 minutos.

Finalidad

- Para los jugadores de campo: transportar el mayor número de balones a la caja contraria sin ser tocados por el gavilán.
- Para el gavilán: tocar al mayor número de jugadores contrarios y evitar así que lleguen a depositar los balones en la caja de su equipo.

Normas

- Cuando el juego comienza cada jugador transporta un balón (y sólo uno cada vez) de su caja a la del otro equipo. Cuando lo deposita en la caja contraria, vuelve a su caja por la parte exterior del campo para transportar otro balón. Así hasta que se agota el tiempo de juego.
- Cada equipo va por el terreno asignado para ello (medio campo).
- Para los porteadores: desplazarse haciendo botar la pelota de forma continuada. Si la pierde vuelve a comenzar. Cuando son tocados por el gavilán en "el vado" deben volver a llevar el balón a su caja y comienzan de nuevo.
- El gavilán sólo puede tocar a los porteadores o coger su balón en "el vado".

Criterios de éxito

- Tener menos balones en su caja que el equipo contrario al finalizar la partida.

Variables

- Puede jugarse sin la separación longitudinal; con campos interpenetrados.
- Aumentar o reducir la anchura y/o longitud del vado para graduar la dificultad de su paso.
- Si se atrapa el balón con las dos manos, regresar con el balón a su caja y comenzar de nuevo.
- Colocar dos gavianes.
- Modificarla forma de transportar el balón: botar y coger, con el balón en las manos... Dar podes a alumnos determinados.

Concreción de las competencias básicas en las situaciones de enseñanza-aprendizaje propuestas

y la interacción con el mundo físico (nº 3)	• Comprender el papel de organización corporal para ejecutar habilidades motrices: recibir, pasar, tirar, botar...			x	x	x	x			x	x	x	x	x	x	x
	• Comprender el papel de los sentidos (vista) para recibir información.			x	x	x	x			x	x	x	x	x	x	x
COMP. BÁSICAS	Concreciones propuestas	MODULO 1: "EL GAVILAN"						MODULO 2: "CAZABALONES"								
		1	2	3	4	5	6	1b	2b.	3b	4b	5b	6b	7b	8b	9b
		Vaciar la caja	Los porteadores y el gavilán	El vado	Las dos puertas	Los dos gavilanes	Los porteadores y el gavilán	Pasar Balones	El cazabalones	Cazabalones en el vado	Pasar balones en equipo	Unos pasa y otros cazan	Seis contra 2	Atravesar las zonas	El cazabalones	Balón a la casa
Tratamiento de la información y competencia digital (nº 4)	• Expresar a través de tablas de doble entrada o gráficos sencillos los datos obtenidos de observaciones cuantificadas (intentos y logros por partida...)		x	x	x	x	x		x	x	x	x	x	x	x	x
	• Tratar los datos cuantificados de los juegos y realizar comparaciones.		x	x	x	x	x		x	x	x	x	x	x	x	x
	• Extraer valores medios o marcas más frecuentes, máximos o mínimos de resultados.			x	x	x	x			x	x	x	x	x	x	x
Competencia social y ciudadana (nº 5)	• Nombrar y controlar sus emociones (placer de tener éxito, disgusto de haber perdido...)	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
	• Conocer y respetar las reglas del juego.	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
	• Valorar las reglas del juego para que éste pueda funcionar adecuadamente.	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
	• Operar eficazmente en el seno de un equipo respetando la regla colectiva.	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
	• Conocer roles y las funciones que comportan.	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
	• Aceptar los roles que le toca jugar.	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
	• Realizar con eficacia el rol asignado.			x	x	x	x			x	x	x	x	x	x	x
	• Respetar a oponentes y compañeros	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
	• Actuar con seguridad para uno mismo y para los demás.	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
• Saber ganar, saber perder.	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	
Competencia cultural y artística (nº 6)	• Relacionar los JDC con ciertos los juegos deportivos tradicionales y con los deportes colectivos.			x	x	x	x			x	x	x	x	x	x	x
Competencia para aprender a aprender (nº 7)	• Tras haber jugado y analizado los resultados, determinar los problemas encontrados y extraer las extrategias eficaces utilizadas.			x	x	x	x			x	x	x	x	x	x	x
	• Identificar las informaciones relevantes para actuar con éxito.			x	x	x	x			x	x	x	x	x	x	x
	• Analizar posibles relaciones entre efectos y causas.			x	x	x	x			x	x	x	x	x	x	x
	• Formular hipótesis (proyectos para actuar con eficacia) y validarlas.			x	x	x	x			x	x	x	x	x	x	x

Situación 1: VACIAR LA CAJA

Objetivo didáctico

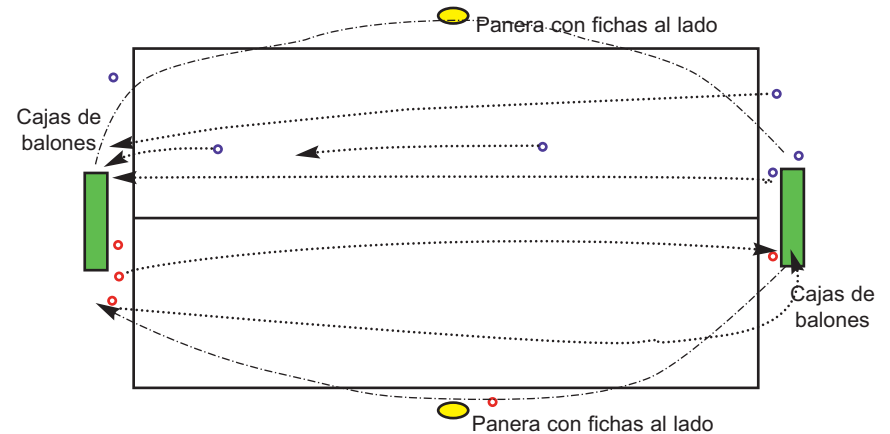
Identificar y utilizar espacios que tienen funciones diferentes y orientar su acción hacia espacios privilegiados (metas).

Lo que hay que aprender

- Identificar los espacios de juego y orientar su acción.
- Utilizar el repertorio de acciones motrices (correr y transportar).
- Actuar de forma continua.
- Respetar las normas del juego.

Observaciones para el profesor

- Se trata de un juego simple para entrar en la actividad.
- Jugarlo varias veces



Material.-

- Cajas de cartón con abundantes objetos (pelotas o no) para materializar las dos casas.
- Petos de colores para diferenciar los equipos.
- Dos paneras de plástico (o recipiente similar) con abundantes piezas pequeñas de juegos, chapas o fichas de juegos de mesa...

Organización

- Una zona de unos 10 x 20 metros, o medio terreno de BC a lo ancho (superficie no peligrosa)
- El terreno se halla dividido en dos mitades a lo largo.
- Toda la clase se divide en dos o cuatro equipos.

Finalidad

- Cada equipo debe vaciar los objetos de su caja y llevarlos a la caja del equipo contrario lo antes posible.

Normas

- Cuando el juego comienza cada jugador transporta un objeto (y sólo uno cada vez) de su casa a la casa del otro equipo. Cuando lo deposita en la casa contraria, vuelve a buscar el 2º y posteriormente el 3º, etc. Así hasta que se agota el tiempo de juego.
- Cada vez que un jugador regresa a su casa tras depositar un balón en la caja contraria, pasa por el lateral de terreno de juego y deposita un objeto en la panera de su equipo.
- La partida finaliza al agotarse el tiempo de juego: 30 segundos o 1 minuto.
- Cada equipo va y viene por el terreno asignado para ello, medio campo.
- Al finalizar la partida cada equipo contabiliza los objetos depositados en la panera. Comparar resultados.

Criterios de éxito

- Haber transportado más objetos a la caja contraria que el otro equipo al finalizar la partida.

Situación 2: LOS PORTEADORES Y EL GAVILÁN

Objetivos didácticos

Comprender y respetar las normas del juego y a los demás.
Identificar su nivel de práctica.

Lo que hay que aprender

- Identificar y tener diferentes roles (porteador, gavlán)
- Identificar y utilizar los espacios que tienen funciones diferentes y la posición del gavlán para orientar su acción.
- Enriquecer el repertorio de acciones motrices (correr y trasportar, correr y botar, esquivar, evitar...).
- Actuar de forma continua.
- Respetar las normas del juego.
- Realizar elecciones estratégicas como atacante hasta llegar a depositar el balón en la caja contraria.

Observaciones para el profesor

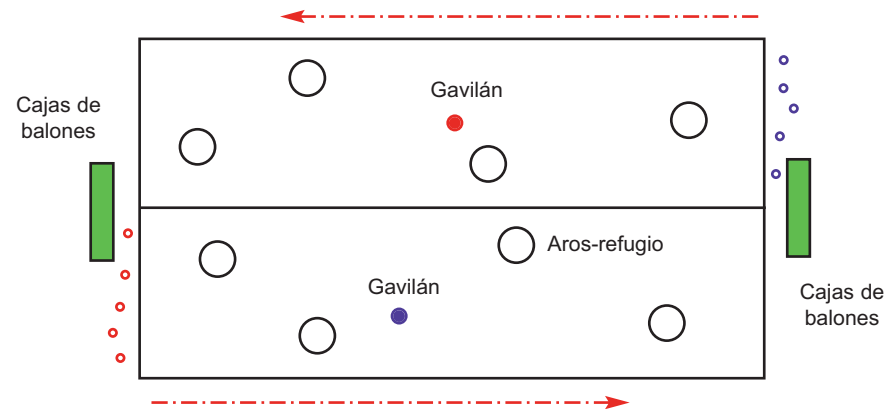
- Es importante dar bastante tiempo de práctica y repetir varias veces la situación de juego para que descubran los problemas a los que se enfrentan en esta primera toma de contacto con un juego de oposición modulada.
- Puede realizarse una evaluación colectiva del equipo y otra individual (un alumno juega y otro anota sus resultados).
- El transporte de balones según el grupo o el alumno concreto, puede realizarse: llevándolos bajo el brazo, botando y cogiendo, botando con una mano...
- Sistematizar dificultades y problemas encontrados.

Evaluación colectiva

Equipo	Balones trans-portados	Balones robados
1ª Partida		
2ª Partida		
3ª Partida		

Evaluación individual

Alumno	Balones utilizados	Balones trans-portados	Balones robados
1ª Partida			
2ª Partida			



Material

- Cajas de cartón con 2 o 3 balones más que jugadores de cada equipo.
- Petos de colores para diferenciar los equipos y dos gorras, una para cada gavlán.
- De 4 a 6 aros refugio

Organización

- Una zona de unos 10 x 20 metros, o medio terreno de BC a lo ancho (superficie no peligrosa)
- El terreno se halla dividido en dos mitades a lo largo.
- Dos equipos de 5 o 6 alumnos. Uno de ellos es el gavlán y el resto porteadores.
- El resto del grupo clase ejerce funciones de: cronometrador, organización, observador, árbitro...
- Tiempo de juego: 4 minutos.

Finalidad

- Para los jugadores de campo (porteadores): transportar el mayor número de balones a la caja contraria sin ser tocados por el gavlán.
- Para el gavlán: tocar al mayor número de jugadores contrarios y evitar así que lleguen a depositar los balones en la caja de su equipo.

Normas

- Cuando el juego comienza cada jugador transporta un balón (y sólo uno cada vez) de su caja a la del otro equipo. Cuando lo deposita en la caja contraria, vuelve a su caja por la parte exterior del campo para transportar otro balón. Así hasta que se agota el tiempo de juego.
- Cada equipo va por el terreno asignado para ello (medio campo).
- Para los porteadores: desplazarse haciendo botar la pelota de forma continuada. Son invulnerables en un aro-refugio. Cuando son tocados por el gavlán en el campo de juego deben volver a llevar el balón a su caja. Entonces pueden intentarlo de nuevo.
- Para el gavlán: tocar a los porteadores o coger el balón en el campo de juego.

Criterios de éxito

- Tener menos balones en su caja que el equipo contrario al finalizar la partida.

Situación 3: EL VADO

Objetivo didáctico

Elegir estrategias individual o/y colectivamente.

Lo que hay que aprender

- Identificar y tener diferentes roles.
- Identificar los parámetros significativos antes de actuar: espaciales (el trayecto de paso) y temporales (el momento justo para desencadenar la acción).
- Enriquecer el repertorio de acciones motrices (correr y botar, esquivar, evitar...).
- Comprender y respetar las normas del juego.
- Realizar elecciones estratégicas como atacante y defensor.
- Sistematizar reglas de acción y aplicarlas para ser más eficaz individualmente y colectivamente.
- Actuar en función de ganancias y pérdidas (lo que gano y lo que pierdo).

Observaciones para el profesor

- Jugar varias partidas cambiando de gavilán para realizar cambios de rol y para comenzar a construir estrategias.
- Puede realizarse una evaluación individual con los coleteros.
- A veces los niños están centrados en el balón y no toman información sobre la posición del gavilán para pasar el vado, o se paran con la pelota en las manos para informarse --> Utilizar variables.

Preguntas para la reflexión

- ¿Cuál es el papel de los atacantes? ¿Qué deben hacer? ¿Qué debe hacer el gavilán?
- ¿Qué estrategia has utilizado para pasar el vado?
- ¿Dónde hay que colocarse para pasar? ¿Dónde ha de colocarse el gavilán para impedir el paso por el vado?
- ¿Te has informado antes de pasar? ¿Qué cosas has tenido en cuenta?
- ¿Cómo hay que hacer para pasar el vado con el balón lo más rápido posible? (Ej. no botar alto, botar y correr).

Posibles reglas de acción

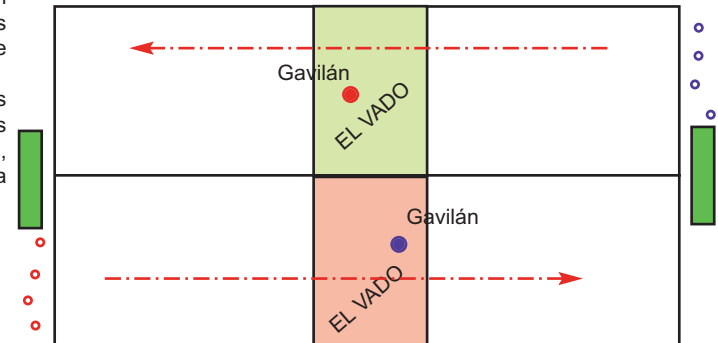
- "Cuando el gavilán va al otro lado, entonces paso".
- "Para pasar, espero a que ataquemos dos a la vez y separados"...

Material.-

- Cajas de cartón con 2 o 3 balones más que jugadores de cada equipo.
- Petos de colores para diferenciar los equipos y dos gorras, una para cada gavilán.

Organización

- Una zona de unos 10 x 20 metros, o medio terreno de BC a lo ancho (superficie no peligrosa)
- El terreno se halla dividido en dos mitades a lo largo. En el centro se ubica una zona central, "el vado", de unos 3 o 4 metros de largo, en la que se ubica el gavilán.
- Dos equipos de 5 alumnos. Uno de ellos es el gavilán y el resto porteadores.
- Tiempo de juego: 4 minutos.



Finalidad

- Para los jugadores de campo: transportar el mayor número de balones a la caja contraria sin ser tocados por el gavilán.
- Para el gavilán: tocar al mayor número de jugadores contrarios y evitar así que lleguen a depositar los balones en la caja de su equipo.

Normas

- Cuando el juego comienza cada jugador transporta un balón (y sólo uno cada vez) de su caja a la del otro equipo. Cuando lo deposita en la caja contraria, vuelve a su caja por la parte exterior del campo para transportar otro balón. Así hasta que se agota el tiempo de juego.
- Cada equipo va por el terreno asignado para ello (medio campo).
- Para los porteadores: desplazarse haciendo botar la pelota de forma continuada. Si la pierde vuelve a comenzar. Cuando son tocados por el gavilán en "el vado" deben volver a llevar el balón a su caja y comienzan de nuevo.
- El gavilán sólo puede tocar a los porteadores o coger su balón en "el vado".

Criterios de éxito

- Tener menos balones en su caja que el equipo contrario al finalizar la partida.

Variables

- Puede jugarse sin la separación longitudinal; con campos interpenetrados.
- Aumentar o reducir la anchura y/o longitud del vado para graduar la dificultad de su paso.
- Si se atrapa el balón con las dos manos, regresar con el balón a su caja y comenzar de nuevo.
- Colocar dos gaviłanes.
- Modificarla forma de transportar el balón: botar y coger, con el balón en las manos... Dar poderes a alumnos determinados.

Situación 4: LAS DOS PUERTAS

Objetivo didáctico

Elegir estrategias individual o/y colectivamente.

Lo que hay que aprender

- Identificar y asumir diferentes roles.
- Tomar informaciones manteniendo el control de la pelota (posibilidades de ataque, zonas libres de marcaje, portería libre, espacios privilegiados, momento oportuno para desencadenar la acción...)
- Enriquecer el repertorio de acciones motrices (correr y botar, esquivar, evitar...).
- Respetar las normas del juego.
- Realizar elecciones estratégicas como atacante y defensor.
- Sistematizar reglas de acción.

Observaciones para el profesor

- Jugar varias partidas cambiando de gavián. Cuando el juego se ha comprendido poner en marcha la autoevaluación a base de coletes o brazaletes, o fichas de observación (un alumno juega y otro observa).
- A veces puede resultarles difícil controlar el bote del balón con una mano y mirar el espacio al mismo tiempo; en estos casos permitir el bote con las dos manos, momentáneamente.

Preguntas para la reflexión

- ¿En qué zona actúa cada gavián?
- ¿Siempre que veo un aro me refugio en él? ¿Cuándo es oportuno hacerlo?
- ¿Qué estrategia has utilizado para pasar por una de las puertas?
- ¿Dónde ha de colocarse el gavián para impedir el paso por las puertas?
- ¿Te has informado antes de pasar? ¿Qué cosas has tenido en cuenta?
- ¿Mientras estabas en un aro-refugio, has mantenido el bote del balón?

Posibles reglas de acción

- "Cuando el gavián está lejos, avanzo sin refugiarme en los aros"
- "Si el gavián cubre una puerta, entonces me dirijo a la otra".
- "Para pasar, espero a que atacemos dos o más a la vez"...
- "Cuando uno atrae la atención del gavián y éste va a por él, entonces los demás pasamos"
- "Si boto sin mirar el balón, puedo ver siempre lo que hace el gavián y así salgo antes"

Material.-

- Cajas de cartón con 2 o 3 balones más que jugadores de cada equipo.
- Petos de colores para diferenciar los equipos y dos gorras, una para cada gavián.

Organización

- Una zona de unos 10 x 20 metros, dividido en 2 zonas (según gráfico); En una de ellas está el gavián de un equipo y en la otra el del otro. Al

final de cada campo se ubican dos puertas señalizadas por conos, una a cada lado.

- Se establecen 2 equipos de 5 jugadores cada uno; 1 de ellos es el gavián y el resto portadores.
- Tiempo de juego: 4 minutos.

Finalidad

- Para los jugadores de campo: transportar el mayor número de balones a la caja contraria sin ser tocados por el gavián y manteniendo el bote del balón.
- Para los gavianes: tocar al mayor número de jugadores contrarios y evitar así que lleguen a depositar los balones en la caja de su equipo.

Normas

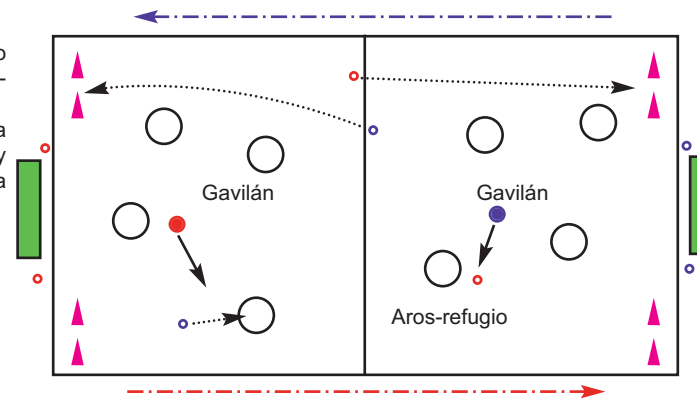
- Cada gavián actúa en medio terreno, pueden tocar a los jugadores contrarios que intentan cruzar por su terreno o al balón, excepto si están en los aros-refugio.
- Cuando el juego comienza cada portador transporta un balón (y sólo uno cada vez) de su caja a la del otro equipo. Cuando lo deposita en la caja contraria, vuelve a su caja por la parte exterior del campo para transportar otro balón. Así hasta que se agota el tiempo de juego.
- Los portadores: han de desplazarse por las zonas de juego manteniendo el bote del balón con una mano, son invulnerables en la mitad del campo y en los aros refugio del campo en el que se encuentra el gavián adverso. Han de pasar por una de las dos puertas del final del recorrido para poder depositar el balón en la caja contraria; si le gavián le toca a él o a su balón, o sale de los límites, o pierde el balón, debe volver a llevarlo a su caja y desde allí podrá realizar una nueva salida.

Criterios de éxito

- Tener menos balones en su caja que el equipo contrario al finalizar la partida.

Variables

- Aumentar o reducir la anchura de las puertas y/o a separación entre ellas.
- Modificarla forma de transportar el balón: botar y coger, con el balón en las manos... Dar poderes a alumnos determinados.
- Jugar con dos gavianes por equipo, uno en cada mitad de campo.



Situación 5: LOS DOS GAVILANES

Objetivo didáctico

Elegir estrategias individual o/y colectivamente.

Lo que hay que aprender

- Identificar y asumir diferentes roles.
- Tomar informaciones manteniendo el control de la pelota (posibilidades de ataque, zonas libres de marcaje, portería libre, espacios privilegiados, momento oportuno para desencadenar la acción...)
- Enriquecer el repertorio de acciones motrices (correr y botar, esquivar, evitar...).
- Respetar las normas del juego.
- Realizar elecciones estratégicas como atacante y defensor.
- Sistematizar reglas de acción.

Observaciones para el profesor

- Jugar varias partidas cambiando de gavilán para realizar cambios de rol y para comenzar a construir estrategias. Cuando el juego se ha comprendido poner en marcha la autoevaluación a base de coleteros o brazaletes, o fichas de observación (un alumno juega y otro observa).
- A veces puede resultarles difícil controlar el bote del balón con una mano y mirar el espacio al mismo tiempo; en estos casos permitir el bote con las dos manos, momentáneamente.

Preguntas para la reflexión

- ¿Cuál es el papel de los atacantes? ¿Qué deben hacer? ¿Qué han de hacer los gavilanes?
- ¿Qué estrategia has utilizado para pasar por una de las puertas?
- ¿Dónde ha de colocarse el gavilán para impedir el paso por las puertas?
- ¿Te has informado antes de pasar? ¿Qué cosas has tenido en cuenta?
- ¿Qué has hecho mientras estabas en la zona central? ¿Es interesante refugiarse en la zona central, aunque el gavilán esté lejos?

Posibles reglas de acción

- "Si el gavilán cubre una puerta, entonces me dirijo a la otra".
- "Para pasar, espero a que ataquemos dos o más a la vez"...
- "Cuando uno atrae la atención del gavilán y éste va a por él, entonces los demás pasamos"
- "Para mirar dónde está el gavilán sin que se me escape el balón, he de botar sin mirar al balón"

Material.-

- Cajas de cartón con 2 o 3 balones más que jugadores de cada equipo.
- Petos de colores para diferenciar los equipos y cuatro gorras, una para cada gavilán.

Organización

- Una zona de unos 10 x 20 metros, dividido en 3 zonas

(según gráfico); dos de juego y una central de refugio, bastante más estrecha. Al final de cada campo se ubican dos puertas señalizadas por conos, una a cada lado.

- Se establecen 2 equipos de 6 jugadores cada uno; 2 de ellos son gavilanes y el resto porteadores. Paralelamente puede realizarse otra partida con otros dos equipos.
- Tiempo de juego: 4 minutos.

Finalidad

- Para los jugadores de campo: transportar el mayor número de balones a la caja contraria sin ser tocados por el gavilán y manteniendo el bote del balón.
- Para los gavilanes: tocar al mayor número de jugadores contrarios y evitar así que lleguen a depositar los balones en la caja de su equipo.

Normas

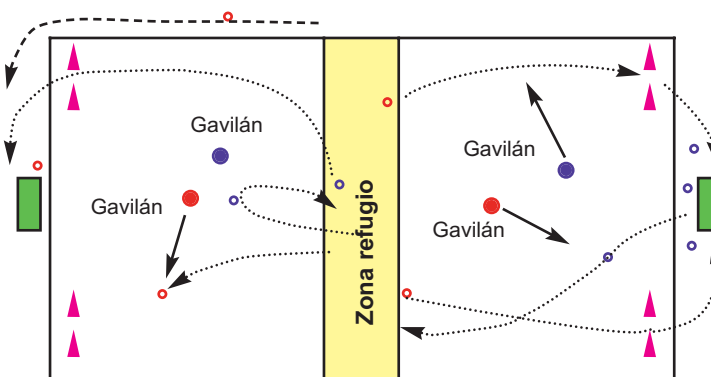
- Para los gavilanes: cada gavilán actúa en medio terreno, pueden tocar a los jugadores contrarios que intentan cruzar por su terreno o al balón, excepto si están en la zona - refugio.
- Cuando el juego comienza cada portador transporta un balón (y sólo uno cada vez) de su caja a la del otro equipo. Cuando lo deposita en la caja contraria, vuelve a su caja por la parte exterior del campo para transportar otro balón. Así hasta que se agota el tiempo de juego.
- Los portadores: han de desplazarse por las zonas de juego manteniendo el bote del balón con una mano, son invulnerables en las zonas refugio (aunque en ella han de mantener el bote), han de pasar por una de las dos puertas del final del recorrido para poder depositar el balón en la caja contraria; si le gavilán le toca a él o a su balón, o sale de los límites, o pierde el balón, debe volver a llevarlo a su caja y desde allí podrá realizar una nueva salida.

Criterios de éxito

- Tener menos balones en su caja que el equipo contrario al finalizar la partida.

Variables

- Aumentar o reducir la anchura de las puertas y/o a separación entre ellas.
- Ensanchar o estrechar el terreno de juego.
- Modificarla forma de transportar el balón: botar y coger, con el balón en las manos... Dar poderes a alumnos determinados.
- Ubicar más o menos aros-refugio para los portadores en el terreno de juego.



Situación 6: LOS PORTEADORES Y EL GAVILÁN

Objetivo didáctico

Elegir estrategias individual o/y colectivamente.

Lo que hay que aprender

- Realizar acciones motrices eficaces en cada rol.
- Identificar la posición del gavilán y de los aros-refugio antes de desencadenar su acción.
- Utilizar el repertorio de acciones motrices (correr y trasportar, correr y botar, esquivar, evitar...).
- Actuar de forma continuada, ajustando el tiempo de parada en los aros-refugio en función del desarrollo del juego.
- Realizar elecciones estratégicas como atacante hasta llegar a depositar el balón en la caja contraria.
- Elaborar estrategias de ataque entre 2 o 3 para superar al gavilán (crear superioridad numérica y usarla apropiadamente)

Observaciones para el profesor

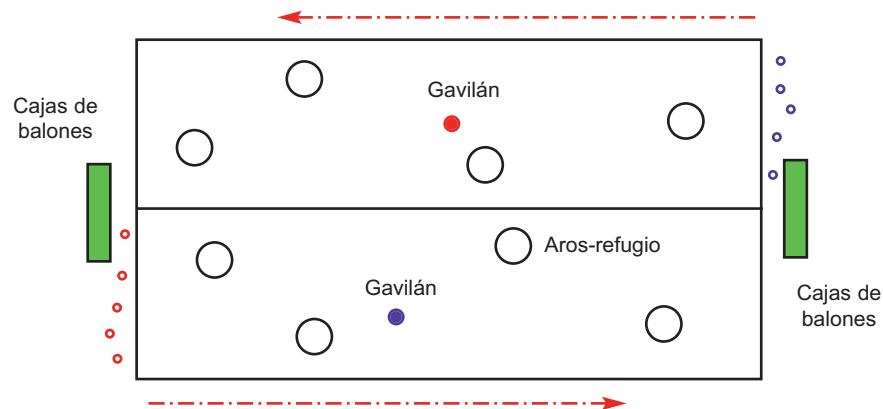
- Es importante dar bastante tiempo de práctica y repetir varias veces la situación de juego para que descubran los problemas a los que se enfrentan en esta primera toma de contacto con un juego de oposición modulada.
- Puede realizarse una evaluación colectiva del equipo y otra individual (un alumno juega y otro anota sus resultados).
- El transporte de balones según el grupo o el alumno concreto, puede realizarse: llevándolos bajo el brazo, botando y cogiendo, botando con una mano...
- Constatar progresos y aprendizajes adquiridos.
- Sistematizar reglas de acción utilizadas.

Evaluación colectiva

Equipo	Balones trans- portados	Balones roba- dos
1ª Partida		
2ª Partida		
3ª Partida		

Evaluación individual

Equipo	Balones utili- zados	Balones trans- portados	Balones roba- dos
1ª Partida			
2ª Partida			



Material.-

- Cajas de cartón con 2 o 3 balones más que jugadores de cada equipo.
- Petos de colores para diferenciar los equipos y dos gorras, una para cada gavilán.
- De 4 a 6 aros refugio

Organización

- Una zona de unos 10 x 20 metros, o medio terreno de BC a lo ancho (superficie no peligrosa)
- El terreno se halla dividido en dos mitades a lo largo.
- Dos equipos de 5 o 6 alumnos. Uno de ellos es el gavilán y el resto porteadores.
- El resto del grupo clase ejerce funciones de: cronometrador, organización, observador, árbitro...
- Tiempo de juego: 4 minutos.

Finalidad

- Para los jugadores de campo (porteadores): transportar el mayor número de balones a la caja contraria sin ser tocados por el gavilán.
- Para el gavilán: tocar al mayor número de jugadores contrarios y evitar así que lleguen a depositar los balones en la caja de su equipo.

Normas

- Cuando el juego comienza cada jugador transporta un balón (y sólo uno cada vez) de su caja a la del otro equipo. Cuando lo deposita en la caja contraria, vuelve a su caja por la parte exterior del campo para transportar otro balón. Así hasta que se agota el tiempo de juego.
- Cada equipo va por el terreno asignado para ello (medio campo).
- Para los porteadores: desplazarse haciendo botar la pelota de forma continuada. Son invulnerables en un aro-refugio. Cuando son tocados por el gavilán en el campo de juego deben volver a llevar el balón a su caja. Entonces pueden intentarlo de nuevo.
- Para el gavilán: tocar a los porteadores o coger el balón en el campo de juego.

Criterios de éxito

- Tener menos balones en su caja que el equipo contrario al finalizar la partida.

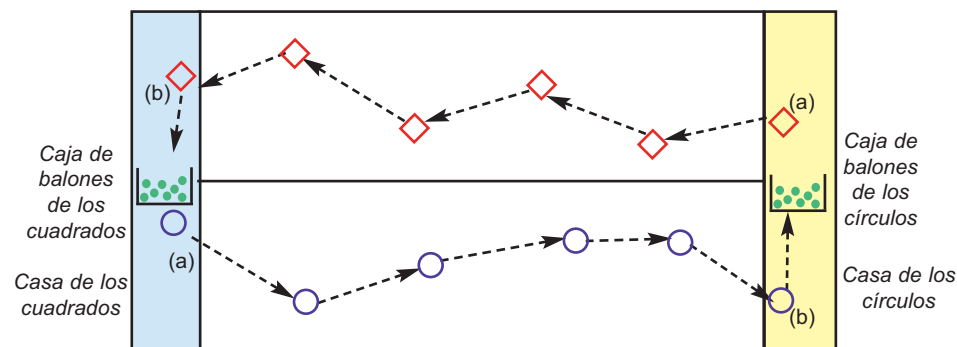
Situación 1b: PASAR BALONES

Objetivo didáctico

- Identificar y utilizar espacios que tienen funciones diferentes y orientar su acción hacia espacios privilegiados (metas).

Lo que hay que aprender

- Encadenar acciones elementales: recibir y pasar balones, desplazarse para recibir.
- Identificar los espacios de juego y progresar hacia delante.
- Actuar de forma continua.
- Coordinar sus acciones con las de los demás.
- Conocer la organización general del juego y aplicar las normas del mismo.
- Tomar información del trayecto del balón.



Material.-

- Cajas de cartón con abundantes balones variados .
- Petos de colores para diferenciar los equipos.
- Un marcador tipo tenis de mesa por equipo.

Organización

- Una zona de unos 10 x 20 metros, o medio terreno de BC a lo ancho (superficie no peligrosa)
- El terreno se encuentra dividido en dos mitades a lo largo. En sus extremos se hallan dos zonas denominadas "casas" que ocupan todo lo ancho del campo y son de un metro de largo, en las cuales están las cajas con los balones.
- Equipos de 6 personas (los cuadrados y los círculos).
- Igual numero de balones en cada caja antes de empezar.
- Tiempo de juego: 2 minutos.

Finalidad

- Cada equipo debe llevar lo más rápido posible el mayor número de balones a su caja.

Normas

- Cuando el juego comienza un jugador de cada equipo, que se encuentra en la casa contraria, jugador (a), coge un balón (y sólo uno cada vez) de la caja contraria y lo envía de compañero a compañero hasta que llega al jugador que está en su casa, jugador (b). Este jugador deposita el balón en su caja y hace constar en el marcador el éxito conseguido. El balón ha de pasar por las manos de cada jugador del equipo por lo menos una vez.
- El portador del balón (PB) no puede desplazarse con el balón en las manos, sólo puede enviarlo a un compañero.
- Cuando el balón puesto en juego llega a las manos del jugador (b) y lo deposita en su casa, el jugador (a) puede coger otro balón de la casa contraria y ponerlo en juego, y así sucesivamente hasta el final de la partida.
- Cuando un balón cae al suelo se aparta del terreno de juego.

Criterios de éxito

- Haber depositado en su caja más balones que el equipo contrario en la suya.

Observaciones para el profesor

- En una clase de unos 20 alumnos pueden hacerse 4 equipos y paralelamente pueden funcionar dos partidas a la vez.
- Se trata de un juego simple para entrar en la actividad en el que los alumnos han de cooperar a través de acciones motrices elementales (lanzar y recibir) para superar al equipo contrario.
- Jugarlo varias veces

Situación 2b: EL CAZABALONES

Objetivos didácticos

- Identificar su nivel de práctica.

Lo que hay que aprender

- Apreciar sus propios recursos.
- Identificar y tener diferentes roles (jugador de campo, cazabalones, jugador-meta)
- Identificar y utilizar el espacio y la posición del cazabalones para orientar su acción.
- Enriquecer el repertorio de acciones motrices (lanzar y recibir, desplazarse para recibir, interceptar..)
- Actuar de forma continua.
- Comprender y respetar las normas del juego.
- Desempeñar el rol de observador.
- Descubrir el momento oportuno para actuar.
- Coordinar su acción con la de los demás.

Observaciones para el profesor

- Es importante dar bastante tiempo de práctica y repetir varias veces la situación de juego para que descubran los problemas a los que se enfrentan en esta primera toma de contacto con un juego de oposición modulada.
- Puede realizarse una evaluación colectiva del equipo en base a la plantilla adjunta.
- Sistematizar dificultades y problemas encontrados.
- Si es posible, por el número de alumnos, jugar 4 equipos en dos terrenos de juego. Si existieran tres equipos, uno de ellos puede realizar funciones de: cronometrador, organización, observador, árbitro...

Evaluación colectiva

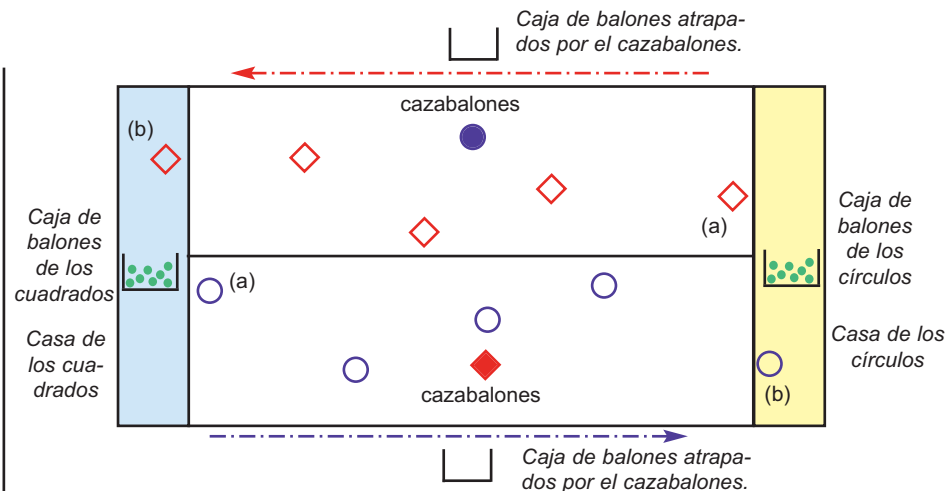
Equipo	Intentos realizados	Balones transportados	Balones perdidos	Balones robados
1ª Partida				
2ª Partida				

Material.-

- 2 Cajas de cartón con igual número de balones, de 10 a 12 en cada una.
- 2 Cajas vacías, una a cada lado del campo.
- Petos de colores para diferenciar los equipos.
- Un marcador tipo tenis de mesa o un ábaco por equipo, para contar los balones que deposita cada equipo en su caja.

Organización

- Una zona de unos 10 x 20 metros, o medio terreno de BC a lo ancho (superficie no peligrosa).
- El terreno se halla dividido en dos mitades idénticas a lo largo.
- Dos equipos de 5 o 6 alumnos: los azules y los rojos. Un jugador de cada equipo es el "cazabalones" que se coloca en el campo adverso, otro es el jugador-meta que se coloca en la casa del equipo; el resto son jugadores de campo.
- Tiempo de juego: 4 minutos.



Finalidad

- Cada equipo debe, lo más rápidamente posible, llevar el mayor número de balones a su jugador-meta en presencia de un adversario (el cazabalones).
- Para el cazabalones: tocar al mayor número de balones contrarios y evitar así que lleguen al lugar de destino.

Normas

- Cuando el juego comienza un jugador de cada equipo (a), el que se encuentra más cerca de la casa contraria, coge un balón de ésta (y sólo uno cada vez) y lo envía para que pase por los compañeros hasta que llegue al jugador-meta.
- El portador del balón (PB) no puede desplazarse con el balón en las manos, sólo puede enviarlo a un compañero.
- Cada equipo va por el terreno asignado para ello (medio campo).
- Cuando el balón puesto en juego llega a las manos del jugador-meta (b) lo deposita en su caja y hace constar en el marcador el éxito conseguido. El equipo puede poner otro en funcionamiento, y así hasta que concluya el tiempo.
- Cuando un balón cae al suelo se aparta del terreno de juego.
- Para el jugador-meta.- Recepcionar en su casa los balones que le envían sus compañeros y contabilizar los balones recibidos.
- Para el "cazabalones".- Intentar recuperar un balón, tocándolo. Una vez tocado coloca dicho balón en la caja que se encuentra en el exterior de su zona. Estos balones se sumarán, al final de la partida, a los de su equipo.

Criterios de éxito

- Haber depositado más balones en su caja que el otro equipo.

Situación 3b: CAZABALONES EN EL VADO

Objetivos didácticos

Crear un desequilibrio a su favor.

Lo que hay que aprender

- Descubrir el momento y los espacios oportunos para actuar.
- Modificar la amplitud, la velocidad, la frecuencia de sus acciones para superar al adversario
- Comprender y respetar las normas del juego.
- Coordinar su acción con la de los demás.
- Apreciar trayectorias del lanzamiento.
- Progresar hacia delante.

Observaciones para el profesor

- Es importante dar bastante tiempo de práctica y repetir varias veces la situación de juego para comenzar a construir una estrategia.
- A veces es interesante que juegue media clase mientras que la otra mitad observa las estrategias utilizadas y luego las comenta.

Preguntas para la reflexión

- ¿Cuál es el papel de los atacantes? ¿Qué deben hacer?
- Para los atacantes: ¿Qué hay que tener en cuenta para que el defensor no toque el balón?
- ¿Qué estrategias habéis utilizado para que el balón pase el vado y sea atrapado por un compañero?
- Para el cazabalones: ¿Cuál es su papel? ¿Qué tendrá que hacer para tocar el balón?

Posibles reglas de acción

- Para el atacante: "Si el cazalones se encuentra frente a mí y me impide lanzar el balón al otro lado del vado, paso rápidamente a mi compañero de al lado para que él lo lance".
- Si soy cazabalones, "para tocar el balón es mejor que me coloque entre el que lanza y el que recoge".
- Si soy atacante sin balón (NPB), "busco espacios de delante para que mi compañero con balón (PB), pueda pasarme la pelota y así ganar terreno y tiempo"

Material.-

- 2 Cajas de cartón con igual número de balones en cada una.
- 2 Cajas vacías, una a cada lado del campo.
- Petos de colores para diferenciar los equipos.
- Un marcador tipo tenis de mesa o un ábaco por equipo.

Organización

- Una zona de unos 10 x 20

metros, o medio terreno de BC a lo ancho (superficie no peligrosa)

- El terreno se halla dividido en dos mitades idénticas a lo largo.
- Dos equipos de 6 alumnos: los círculos y los cuadrados. Un jugador de cada equipo es el "cazabalones" que se coloca en el vado del campo adverso. Dos jugadores de cada equipo utilizan la zona 1 y 3 la zona 2, durante toda la partida.
- Tiempo de juego: 4 minutos.

Finalidad

- Para los atacantes: hacer progresar lo más rápidamente posible el balón de la casa adversa a la propia. Para el cazabalones: tocar el mayor número de balones de los atacantes.

Normas

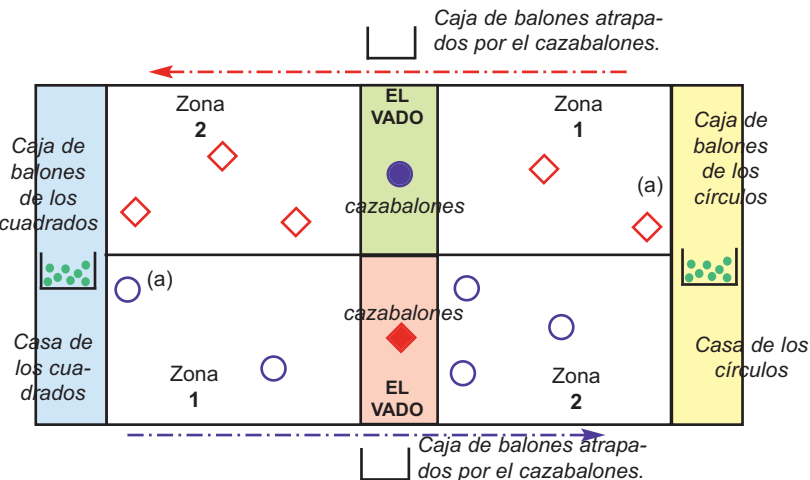
- Cuando el juego comienza un jugador de cada equipo (a), el que se encuentra más cerca de la casa contraria, coge un balón (y sólo uno cada vez) y lo pone en juego. Los atacantes deben utilizar un pase preciso para lograr que el balón avance y atraviese la zona del "vado" sin que sea tocado por el cazabalones y sin que salga de la zona de su equipo.
- El defensor (cazabalones) intenta tocar el balón, cuando lo logra el balón se deposita en su caja ubicada en el exterior de su zona. Estos balones se sumarán, al final de la partida, a los de su equipo.
- El portador del balón (PB) no puede desplazarse con el balón en las manos, sólo puede enviarlo a un compañero.
- Cada equipo va por el terreno asignado para ello (medio campo).
- Cuando el balón puesto en juego atraviesa todo el campo y llega a manos de un jugador dentro de su casa, éste lo deposita en su caja y contabiliza el éxito en el marcador. Entonces el equipo puede poner otro en funcionamiento, y así hasta que concluya el tiempo.
- Cuando un balón cae al suelo se aparta del terreno de juego.

Criterios de éxito

- Haber depositado en su caja más balones que el equipo contrario en la suya.

Variables

- Ampliar el vado para dificultar la tarea, o reducirlo para facilitarla.
- Permitir el pase picado (con bote en el suelo) para que el balón atravesase el vado.



Situación 4b: PASAR BALONES EN EQUIPO

Objetivos didácticos

- Utilizar acciones motrices elementales y coordinar algunas de ellas (recibir y pasar, desplazarse para recibir...) para colaborar con los compañeros y/o oponerse al/a los adversario/s.

Lo que hay que aprender

- Corregir y adaptar su gesto (forma de lanzar, trayectoria...) en función del resultado obtenido.
- Coordinar acciones de desplazamiento / lanzamiento / recepción.
- Coordinar su acción a la de los demás.
- Tomar información sobre su propia posición, la de los compañeros y adversarios.
- Conocer el aspecto organizacional de la regla.
- Actuar de forma continuada.

Observaciones para el profesor

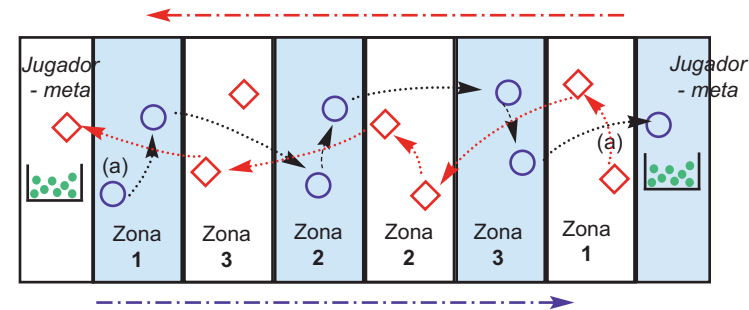
- Es importante dar bastante tiempo de práctica y repetir varias veces la situación de juego para comenzar a construir una estrategia.
- Es interesante que jueguen dos equipos y que otro esté ejerciendo las funciones de: organización (recoger los balones excluidos), anotador (balones puestos en juego, perdidos, transportados de cada equipo), observador de estrategias que luego comentará.
- Con los datos y observaciones formular preguntas y extraer reglas de acción.

Preguntas para la reflexión

- ¿Qué acción puede hacer el portador del balón con él? ¿Cuándo se puede poner otro balón en juego?
- Si veo que no puedo pasar el balón a los compañeros del otro lado, ¿qué puedo hacer?
- ¿En qué lugar es mejor ponerme para lanzar? ¿y para recibir?
- ¿Qué hay que hacer para que el balón progrese rápidamente?
- ¿Qué puedo hacer para evitar que la pelota caiga al suelo cuando la recibo?
- ¿Dónde he de colocarme cuando no tengo la pelota?
- Antes de pasar a un compañero de otra zona ¿qué he de tener en cuenta?
- ¿A quién he de lanzar la pelota?
- ¿Cómo puedo lanzar la pelota?

Posibles reglas de acción

- Lanzo la pelota al compañero de otra zona cuando entre él y yo no hay ningún adversario que tape el pase.
- Para lanzar es mejor ponerme próximo a la zona que ha de pasar el balón.
- Si me pongo lejos para recibir, seguramente el balón se me caerá al suelo.
- Si queremos ir rápido pasándonos la pelota no hay que perder tiempo ("no echar siestas").
- Para recibir mejor, he de mirar la pelota cuando viene y preparar las manos para atraparla...



Material.-

- 2 Cajas de cartón con igual número de balones una en cada casa.
- Petos de colores para diferenciar los equipos.
- Un marcador tipo tenis de mesa o un ábaco por equipo.

Organización

- Un espacio de unos 6 x 30 metros.
- El terreno se halla dividido en ocho zonas.
- Dos equipos de 7 alumnos: los círculos y los cuadrados.
- Tiempo de juego: 1,30 minutos.
- Cambiar de roles.

Finalidad

- Hacer progresar el balón con la ayuda de pases, de zona en zona, hasta que llegue al jugador-meta que lo recepciona.

Normas

- Cuando el juego comienza un jugador de cada equipo de la zona 1, el que se encuentra más cerca de la caja contraria (a), coge un balón (y sólo uno cada vez), lo pone en juego y lo envía a sus compañeros de la zona 2, que a su vez deben enviarlo a sus compañeros de la zona 3. Éstos últimos han de lanzar el balón al jugador-meta, que está en su casa.
- El portador del balón (PB) no puede desplazarse con el balón en las manos, sólo puede enviarlo a un compañero.
- Cuando el balón puesto en juego atraviesa todo el campo y llega a manos del jugador-meta, éste lo deposita en su caja y contabiliza el éxito en el marcador. Entonces es cuando el equipo puede poner otro en funcionamiento, y así hasta que concluya el tiempo.
- Cuando un balón cae al suelo se aparta del terreno de juego.

Criterios de éxito

- Haber depositado en su caja más balones que el equipo contrario en la suya.

Variables

- Aumentar o reducir la anchura o longitud de los campos.
- Cada equipo puede poner en juego varios balones a la vez.
- Aumentar o disminuir el tiempo de juego.

Situación 5b: UNOS PASAN Y OTROS CAZAN

Objetivos didácticos

- Elegir estrategias individual o/y colectivamente.

Lo que hay que aprender

- Tomar información sobre los desplazamientos y la colocación de los jugadores (adversarios y compañeros)
- Coordinar su acción a la de los demás. Organizarse entre varios (dos o tres) para ser más eficaces.
- Realizar elecciones estratégicas como atacante para superar a los defensores.
- Descubrir el momento oportuno para actuar.
- Ajustar su acción en función de los adversarios.
- Gestionar los roles y las acciones que los caracterizan.
- Respetar las normas del juego y a los compañeros.

Observaciones para el profesor

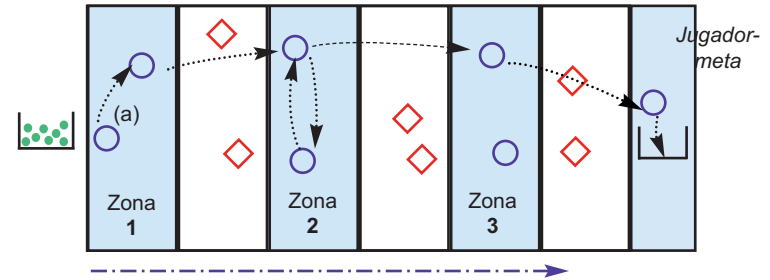
- Es importante dar bastante tiempo de práctica y repetir varias veces la situación de juego.
- Es interesante que jueguen dos equipos y que otro esté ejerciendo las funciones de: organización (recoger los balones excluidos), anotador (balones puestos en juego, perdidos, transportados de cada equipo), observador de estrategias que luego comentará.
- Pueden ponerse cajas en el lado para depositar en ellas los balones atrapados.

Preguntas para la reflexión

- ¿A quién he de lanzar el balón?
- ¿Qué puede hacer el portador del balón con éste? ¿Cuándo se puede poner otro balón en juego?
- Si veo que no puedo pasar el balón a los compañeros del otro lado, ¿qué puedo hacer?
- ¿Cómo puedo lanzar la pelota?
- ¿Que hay que tener en cuenta antes de lanzar la pelota a un compañero?
- ¿Dónde puedo colocarme si no tengo la pelota?
- Para no perder la pelota ¿qué he de tener en cuenta?
- ¿Qué hay que hacer para evitar que la pelota caiga al suelo?
- Defensores: ¿cuál es su papel? ¿qué ha de hacer para interceptar el balón?

Posibles reglas de acción

- “Si veo que no puedo pasar el balón a la otra zona, paso a mi compañero”.
- “Si no hay ningún contrario entre mi compañero de la otra zona y yo, es el momento de realizar el pase”.
- “Si llamo la atención de los defensores y vienen a interceptar el pase, entonces se la paso a mi compañero para que él la pasa sin problemas”.
- Si lanzo la pelota al pecho de mi compañero, será más fácil para él recibirla. Si se la tiro al suelo, no la podrá atrapar.
- Para poder recibir mejor la pelota, hay que desmarcarse del defensor. Me desplazo hacia los lados.
- Defensores: “Si quiero interceptar el pase, me coloco entre al pasador y el que va a recibir el balón”.



Material.-

- 2 Cajas de cartón una vacía y otra llena de un número determinado de balones idénticos.
- Petos de colores para diferenciar los equipos.

Organización

- Un espacio de unos 6 x 30 metros.
- El terreno se halla dividido en ocho zonas (gráfico).
- Dos equipos: los atacantes (círculos) y los defensores (cuadrados). Distribuidos según gráfico.
- Tiempo de juego: 1,30 minutos.
- Cambiar de roles.

Finalidad

- Para los atacantes (círculos): lograr que el balón progrese con la ayuda de pases, de zona en zona, hasta que llegue a las manos del jugador-meta.
- Para los atrapabalones (cuadrados): intentar impedir esta progresión.

Normas

- Cuando el juego comienza un jugador (a) de la zona 1, coge un balón (y sólo uno cada vez), lo pone en juego y lo envía a sus compañeros de la zona 2, que a su vez deben enviarlo a sus compañeros de la zona 3. Éstos últimos han de lanzar el balón al jugador-meta, que está en su casa.
- Cuando el balón puesto en juego atraviesa todo el campo y llega a manos del jugador-meta que lo deposita en su caja, es cuando el equipo puede poner otro en funcionamiento, y así hasta que concluya el tiempo.
- El portador del balón (PB) no puede desplazarse con el balón en las manos, sólo puede enviarlo a un compañero.
- Cuando un balón cae al suelo se aparta del terreno de juego.
- Los defensores intentan tocar el balón. Si lo consiguen, el balón se aparta del terreno de juego.

Criterios de éxito

- El número de balones transportados en el tiempo de juego.

Variables

- Aumentar o reducir la anchura o longitud de los campos.
- Cada equipo puede poner en juego varios balones a la vez.
- Aumentar o disminuir el tiempo de juego.

Situación 6b: SEIS CONTRA DOS.

Objetivos didácticos

Identificar y desempeñar roles diferentes (atacante, defensor)

Lo que hay que aprender

- Gestionar los roles y subroles, así como las acciones que los caracterizan: defensor, atacante con balón (PB), atacante no portador del balón (NPB), receptor, pasador, "desmarcador", marcador, recuperador...
- Coordinar acciones con o sin balón: correr, lanzar, atrapar, evitar, recibir, saltar para atrapar, interceptar...
- Descubrir el momento oportuno para actuar.
- Orientar la acción hacia la meta.
- Mantener un comportamiento activo durante toda la partida.

Observaciones para el profesor

- Es importante dar bastante tiempo de práctica y repetir varias veces la situación de juego.
- Es interesante que jueguen dos equipos y que otro esté ejerciendo las funciones de: organización (recoger los balones excluidos), anotador (balones puestos en juego, perdidos, transportados de cada equipo), observador de estrategias que luego comentará.
- Pueden ponerse cajas en el lado para depositar en ellas los balones atrapados.

Preguntas para la reflexión

- ¿A quién he de lanzar la pelota?
- ¿Qué puede hacer el portador del balón con éste? ¿Cuándo se puede poner otro balón en juego?
- ¿Que hay que tener en cuenta antes de lanzar la pelota a un compañero?
- ¿Dónde he de colocarme si no tengo la pelota?
- Defensores: ¿cuál es su papel? ¿qué ha de hacer para interceptar el balón? ¿Dónde ha de colocarse para defender?

Posibles reglas de acción

- "Si veo que tengo un compañero desmarcado que puede recibir el balón adelantado, le paso para que el balón llegue antes al jugador-meta".
- "Si no tengo la pelota he de buscarme un sitio para recibirla y hacerme ver".
- "Si quiero interceptar el pase, me coloco entre el pasador y el que va a recibir el balón".
- "Si veo que un compañero no me mira, no le paso la pelota".
-

Material.-

- 2 Cajas de cartón una vacía y otra llena de un número determinado de balones idénticos.
- Petos de colores para diferenciar los equipos.

Organización

- Un espacio de unos 8 x 20 metros.
- El terreno se halla dividido en cuatro zonas (gráfico).
- Dos equipos: un equipo de 6 atacantes (círculos) y otro con dos defensores (cuadrados). Roles diferenciados.
- En los dos espacios centrales atacantes y defensores se encuentran en la misma zona (espacios interpenetrados).
- Organizar terrenos de juego paralelos para otros grupos de la clase.
- Tiempo de juego: 3 minutos.
- Cambiar de roles.

Finalidad

- Para los atacantes (círculos): lograr que el balón progrese con la ayuda de pases, de zona en zona, hasta que llegue a las manos del jugador-meta.
- Para los defensores: impedir la progresión de los atacantes.

Normas

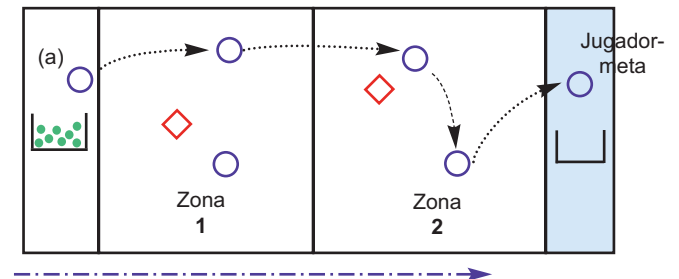
- Cuando el juego comienza un jugador (a), coge un balón (y sólo uno cada vez), lo pone en juego y lo envía a sus compañeros de la zona 1, que a su vez deben enviarlo a sus compañeros de la zona 2. Éstos últimos han de pasar el balón al jugador-meta, que está en su casa.
- Cuando el balón puesto en juego atraviesa todo el campo y llega a manos del jugador-meta que lo deposita en su caja, es cuando el equipo puede poner otro en funcionamiento, y así hasta que concluya el tiempo.
- El portador del balón (PB) no puede desplazarse con el balón en las manos, sólo puede enviarlo a un compañero.
- Cuando un balón cae al suelo o lo atrapa el defensor se aparta del terreno de juego.
- Cada defensor intenta tocar el balón; si lo consigue el balón tocado se aparta del juego.

Criterios de éxito

- El número de balones transportados en el tiempo de juego.

Variables

- Aumentar o reducir la anchura o longitud de los campos.
- Aumentar o disminuir el tiempo de juego.



Situación 7b: ATRAVESAR LAS ZONAS.

Objetivos didácticos

- Identificar y utilizar espacios que tienen funciones diferentes y orientar su acción hacia espacios privilegiados (hacia la meta).

Lo que hay que aprender

- Coordinar acciones de desplazamiento y prensión.
- Orientar la acción hacia la meta.
- Descubrir el momento oportuno para actuar.
- Mantener un comportamiento activo durante toda la partida.
- Tomar información sobre los desplazamientos y la colocación de los jugadores (adversarios y compañeros)
- Coordinar su acción a la de los demás. Organizarse entre varios (dos o tres) para ser más eficaces.
- Gestionar los roles y las acciones que los caracterizan.
- Respetar las normas del juego y a los compañeros.

Observaciones para el profesor

- Es importante dar bastante tiempo de práctica y repetir varias veces la situación de juego.
- Controlar el número de balones puestos en juego, los perdidos y los que han llegado al jugador-meta, para formular preguntas y extraer reglas de acción.
- Es interesante que un grupo de jugadores realice las funciones de: organización (recoger los balones excluidos), anotador (balones puestos en juego, perdidos, transportados de cada equipo), observador de estrategias que luego comentará.
- Pueden ponerse cajas en el lado para depositar en ellas los balones atrapados.

Preguntas para la reflexión

- Para los atacantes:
 - ¿A quién he de lanzar la pelota?
 - ¿Qué puede hacer el portador del balón con éste? ¿Cuándo se puede poner otro balón en juego?
 - ¿Que hay que hacer para que el balón progrese rápidamente?
 - ¿Que hay que tener en cuenta antes de pasar la pelota a un compañero?
 - ¿Qué hay que hacer para recibir la pelota en buenas condiciones?
 - ¿Qué hay que hacer para desmarcarse de los defensores?
- Para los defensores:
 - ¿Cuál es su papel? ¿Qué han de hacer para interceptar el balón? ¿Dónde han de colocarse para defender?

Posibles reglas de acción

- "Para desmarcarme de los defensores, he de buscar espacios libres y mejor delante del PB"
- "Para recibir la pelota, no he de colocarme muy lejos del PB. Si me coloco lejos el pase no llegará y la pelota caerá al suelo"...
- "Antes de pasar la pelota a un compañero, he de ver que está desmarcado"...

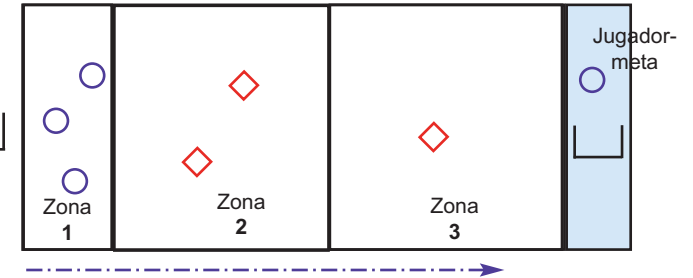
Material.-

- 2 Cajas de cartón una vacía y otra llena de un número determinado de balones idénticos.
- Petos de colores para diferenciar los equipos.



Organización

- Un espacio de unos 8 x 20 metros.
- El terreno se halla dividido en cuatro zonas (gráfico).
- Dos equipos: un equipo de 4 atacantes (círculos) y otro con tres defensores los (cuadrados).
- La zona 1 es la de salida para los atacantes; en la zona 2 se colocan 2 defensores y en la zona 3 uno solo.
- Organizar terrenos de juego paralelos para otros grupos de la clase.
- Tiempo de juego: 3 minutos.
- Cambiar de roles.



Finalidad

- Para los atacantes (círculos): lograr que el balón progrese con la ayuda de pases, de zona en zona, hasta que llegue a las manos del jugador-meta, ante 3 defensores (cuadrados) que dificultan la progresión.

Normas

- Cuando el juego comienza el grupo de los tres atacantes situados en la zona 1 coge un balón (y sólo uno cada vez), lo pone en juego e intenta a base de pases y recepciones progresar hacia delante, hasta que el balón llegue al jugador-meta.
- Cuando el balón puesto en juego atraviesa todo el campo y llega a manos del jugador-meta que lo deposita en su caja, es cuando el equipo puede poner otro en funcionamiento, y así hasta que concluya el tiempo.
- El portador del balón (PB) no puede desplazarse con el balón en las manos, sólo puede enviarlo a un compañero.
- Cuando un balón cae al suelo o lo atrapa un defensor se aparta del terreno de juego.
- Cada defensor intenta tocar el balón; si lo consigue el balón tocado se aparta del juego.
- Los defensores actúan sólo en su zona (ver gráfico): dos en la zona 2, y uno en la zona 3.

Criterios de éxito

- El número de balones transportados en el tiempo de juego.

Variables

- Aumentar o reducir la anchura o longitud de los campos.
- Colocar una zona de vado central sin defensores.
- Aumentar o disminuir el tiempo de juego.
- Aumentar o disminuir la relación de fuerzas (5 x 3), 4 (2), (6x4)...
- Aumentar un zona intermedia con defensores. Permutar el nº de defensores en las zonas 2 y 3.
- Establecer una única zona central, amplia, con defensor/res. Espacio interpenetrado..

Situación 8b: EL CAZABALONES

Objetivos didácticos

- Identificar su nivel de práctica.

Lo que hay que aprender

- Apreciar sus propios recursos.
- Identificar y tener diferentes roles (jugador de campo, cazabalones, jugador-meta)
- Identificar y utilizar el espacio y la posición del cazabalones para orientar su acción.
- Enriquecer el repertorio de acciones motrices (lanzar y recibir, desplazarse para recibir, interceptar...)
- Actuar de forma continua.
- Comprender y respetar las normas del juego.
- Desempeñar el rol de observador.
- Descubrir el momento oportuno para actuar.
- Coordinar su acción con la de los demás.

Observaciones para el profesor

- Es importante dar bastante tiempo de práctica y repetir varias veces la situación de juego para que descubran los problemas a los que se enfrentan en esta primera toma de contacto con un juego de oposición modulada.
- Puede realizarse una evaluación colectiva del equipo en base a la plantilla adjunta.
- Sistematizar dificultades y problemas encontrados.
- Si es posible, por el número de alumnos, jugar 4 equipos en dos terrenos de juego. Si existieran tres equipos, uno de ellos puede realizar funciones de: cronometrador, organización, observador, árbitro...
- Constatar progresos y aprendizajes adquiridos.
- Sistematizar reglas de acción utilizadas.

Evaluación colectiva

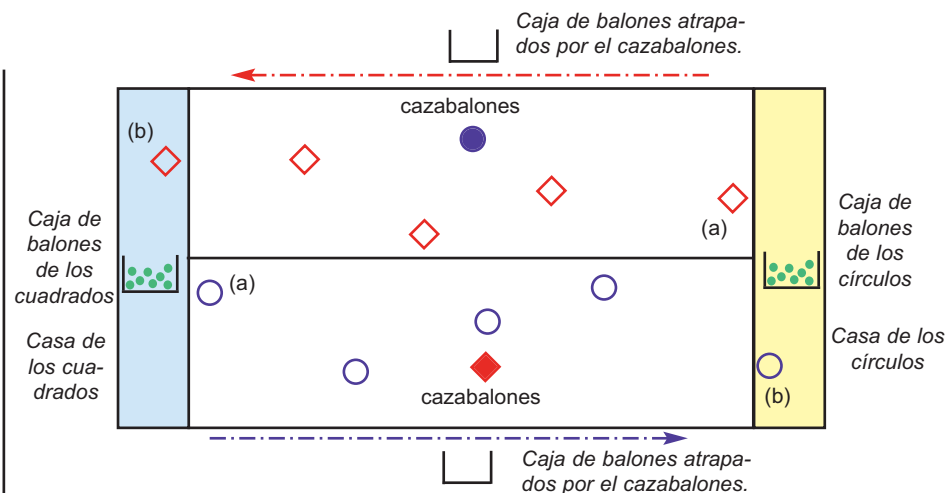
Equipo	Intentos realizados	Balones transportados	Balones perdidos	Balones robados
1ª Partida				
2ª Partida				

Material.-

- 2 Cajas de cartón con igual número de balones, de 10 a 12 en cada una.
- 2 Cajas vacías, una a cada lado del campo.
- Petos de colores para diferenciar los equipos.
- Un marcador tipo tenis de mesa o un ábaco por equipo, para contar los balones que deposita cada equipo en su caja.

Organización

- Una zona de unos 10 x 20 metros, o medio terreno de BC a lo ancho (superficie no peligrosa).
- El terreno se halla dividido en dos mitades idénticas a lo largo.
- Dos equipos de 5 o 6 alumnos: los azules y los rojos. Un jugador de cada equipo es el "cazabalones" que se coloca en el campo adverso, otro es el jugador-meta que se coloca en la casa



del equipo; el resto son jugadores de campo.

- Tiempo de juego: 4 minutos.

Finalidad

- Cada equipo debe, lo más rápidamente posible, llevar el mayor número de balones a su jugador-meta en presencia de un adversario (el cazabalones).
- Para el cazabalones: tocar al mayor número de balones contrarios y evitar así que lleguen al lugar de destino.

Normas

- Cuando el juego comienza un jugador de cada equipo (a), el que se encuentra más cerca de la casa contraria, coge un balón de ésta (y sólo uno cada vez) y lo envía para que pase por los compañeros hasta que llegue al jugador-meta.
- El portador del balón (PB) no puede desplazarse con el balón en las manos, sólo puede enviarlo a un compañero.
- Cada equipo va por el terreno asignado para ello (medio campo).
- Cuando el balón puesto en juego llega a las manos del jugador-meta (b) lo deposita en su caja y hace constar en el marcador el éxito conseguido. El equipo puede poner otro en funcionamiento, y así hasta que concluya el tiempo.
- Cuando un balón cae al suelo se aparta del terreno de juego.
- Para el jugador-meta.- Recepcionar en su casa los balones que le envían sus compañeros y contabilizar los balones recibidos.
- Para el "cazabalones".- Intentar recuperar un balón, tocándolo. Una vez tocado coloca dicho balón en la caja que se encuentra en el exterior de su zona. Estos balones se sumarán, al final de la partida, a los de su equipo.

Criterios de éxito

- Haber depositado más balones en su caja que el otro equipo.

Situación 9b: BALÓN A LA CASA

Objetivos didácticos

- Identificar y desempeñar roles diferentes (atacante, defensor)

Lo que hay que aprender

- Gestionar los roles y los cambios de rol, así como las acciones que los caracterizar.
- Tomar informaciones sobre los espacios libres y próximos.
- Orientar las acciones hacia la meta.
- Asegurar la continuidad de la acción. Realizar cambios de rol con rapidez.
- Realizar elecciones estratégicas como atacante para colaborar en el progreso del balón hacia delante.
- Utilizar las oportunidades para avanzar.
- Coordinar acciones elementales.

Observaciones para el profesor

- Es importante dar bastante tiempo de práctica y repetir varias veces la situación de juego para comenzar a construir estrategias.
- Los jugadores de las zonas 2 y 3 no tienen roles diferenciados, tienen dos roles a la vez: defensores y atacantes.
- Es interesante que un grupo de jugadores realice las funciones de: organización (recoger los balones excluidos), anotador (balones puestos en juego, perdidos, transportados de cada equipo), observador de estrategias que luego comentará.

Preguntas para la reflexión

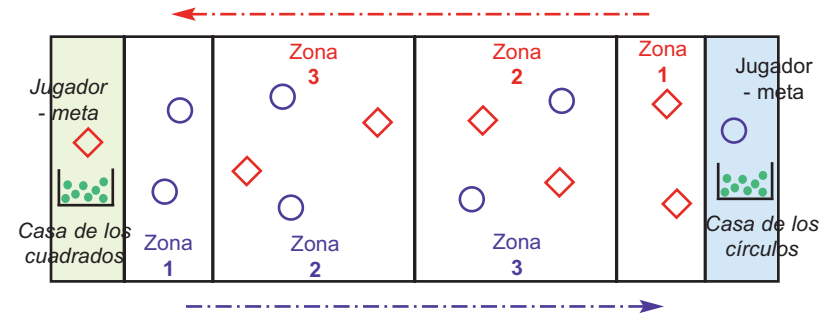
- Para los atacantes de las zonas 2 y 3: ¿Cuándo defiendo y cuándo ataco?
- ¿Cuál es el rol de los atacantes? ¿Y de los defensores?
- ¿Cuándo soy atacante o defensor?
- ¿Cómo podemos colocarnos para atacar? ¿Y para defender?
- ¿Qué hay que hacer para pasar bien el balón a un compañero?
- ¿Cómo engañar a su adversario?

Posibles reglas de acción

- “Si los oponentes se están pasando el balón y quiero apoderarme de él, me convierto en defensor”
- “Cuando pretendo hacer progresar un balón de nuestro equipo hacia delante, soy atacante”...

Material.-

- 2 Cajas de cartón con unos 10 balones idénticos cada una.
- Petos de colores para diferenciar los equipos.
- Conos o cintas para delimitar los campos.
- Un marcador tipo tenis de mesa o un ábaco por equipo, para contar los balones que deposita cada equipo en su caja.



Organización

- Un espacio de unos 8 x 30 metros.
- El terreno se halla dividido en seis zonas (gráfico). Las dos del fondo son las casas de cada equipo.
- Dos equipos de igual número de jugadores (7 x 7).
- Organizar terrenos de juego paralelos para otros 2 grupos de la clase.
- Tiempo de juego: 4 minutos.

Finalidad

- Los equipos deben hacer que el balón progrese, con la ayuda de pases, de zona en zona hasta llegar al jugador- meta que se encuentra en la casa.

Normas

- Cuando el juego comienza un jugador de la zona 1, coge un balón (y sólo uno cada vez) de la caja contraria, lo pone en juego y lo envía a sus compañeros para ir progresando de zona en zona, a través de pases y recepciones, hasta que el balón llegue al jugador-meta, que está en su casa.
- Cuando el balón puesto en juego llega a las manos del jugador-meta (b) lo deposita en su caja y hace constar en el marcador el éxito conseguido. El equipo puede poner otro en funcionamiento, y así hasta que concluya el tiempo.
- El portador del balón (PB) no puede desplazarse con el balón en las manos, sólo puede enviarlo a un compañero.
- **Los jugadores de las zonas 2 y 3 son a la vez defensores y atacantes. Al mismo tiempo que hacen progresar sus balones, intentan interceptar los balones adversos tocándolos.**
- No se puede tocar el balón del adversario cuando lo tienen en las manos, pero sí cuando se pasan.

Criterios de éxito

- Tener más balones en su casa que el equipo contrario al final del juego.

Variables

- Aumentar o reducir la anchura o longitud de los campos.
- Aumentar o disminuir el tiempo de juego.
- El equipo puede poner en juego varios balones a la vez.
- Incrementar el número de jugadores en las zonas interpenetradas.

Situación X: CADA UNO EN SU ZONA

Objetivos didácticos

- Elegir estrategias individual o/y colectivamente.

Lo que hay que aprender

- Utilizar y coordinar acciones elementales: correr y tirar...
- Gestionar los roles y los cambios de rol, así como las acciones que los caracterizan.
- Identificar las situaciones favorables
- Asegurar la continuidad de la acción.
- Coordinar su acción a la de los demás
- Aprender las posiciones de los compañeros y de los adversarios
- Realizar elecciones estratégicas como atacante para colaborar en el progreso del balón hacia delante.

Observaciones para el profesor

- Es importante dar bastante tiempo de práctica y repetir varias veces la situación de juego para comenzar a construir estrategias.
- Relacionar la puntuación y la forma de jugar; revisar las estrategias utilizadas.

Preguntas para la reflexión

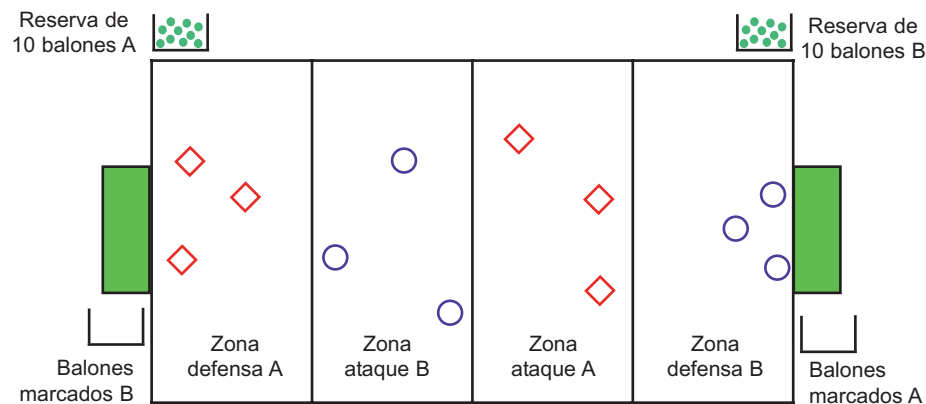
- ¿Cuándo soy defensor? ¿y cuándo atacante?
- ¿Cuál es el rol de los de los que se hallan en las zonas de defensa A? ¿Y en las de ataque B?
- ¿Cuándo hay que poner un nuevo balón en juego?
- ¿Dónde hay que apuntar para marcar gol?
- ¿Dónde es mejor defender, pegado a la portería o en la zona más avanzada?
- ¿Cómo nos organizamos para defender? ¿Y para atacar?

Posibles reglas de acción

- “Si los oponentes se están pasando el balón y quiero apoderarme de él, me convierto en defensor y me interpongo entre ellos”
- “Cuando pretendo hacer progresar un balón de nuestro equipo hacia delante, soy atacante y me acerco a la línea lo más posible a la línea de tiro”...

Material.-

- 2 Cajas de cartón con 10 balones en cada una, de tamaño balonmano, y dos cajas vacías.
- Petos de colores para diferenciar los equipos.
- Conos o cintas para delimitar los campos.
- Las porterías pueden materializarse con colchonetas apoyadas en la pared, ocupando una superficie aproximada de 4 m de ancho x 1,80 m de alto.

**Organización**

- Junto a cada zona de defensa se encuentra una reserva por equipo de 10 balones listos para ser puestos en juego.
- Junto a cada portería se encuentra una caja vacía en la que se irán depositando los balones que se hayan ido convirtiendo en gol.
- Espacio de juego: 22 x 11 m, dividido en 4 zonas paralelas e iguales (gráfico).
- Cada equipo tiene una portería que defender, una zona de defensa junto a su portería y una zona de ataque, frente a la zona de defensa del equipo contrario.
- Dos equipos de igual número de jugadores (6 x 6). Otro equipo puede desempeñar funciones: llevar marcadores, controlar los balones- gol, tiros a portería, árbitros y jueces...
- La partida finaliza cuando ya no hay balones en juego o tras un tiempo determinado (5 minutos)
- Los jugadores en la zona de defensa son los que inician el ataque; y los jugadores en zona de ataque constituyen la primera barrera defensiva de su equipo.

Finalidad

- Marcar más goles en la portería contraria e impedir que marquen en la nuestra.

Normas

- Ningún jugador puede salirse de la zona prefijada al inicio de la partida. En la siguiente partida los que estaba en la zona de defensa pasarán a la zona de ataque y viceversa.
- Los jugadores de un equipo y que se hallen en diferentes zonas pueden pasarse balones.
- Si un balón queda muerto en una zona lo recuperan para sí los jugadores de la misma.
- Si un jugador intercepta un balón se apropia de él y lo pone en juego para su equipo.
- Cualquier jugador en la zona de defensa puede poner un balón en juego cuando lo desee y mientras existan balones en su reserva.
- Sólo pueden pasarse los balones con la mano. Se puede progresar con el balón en la mano.
- Sólo pueden marcar goles los jugadores de la zona de ataque, y tras marcar gol con un balón han de recogerlo y depositarlo en la caja de los goles marcados; estos balones ya no se pondrán en juego durante la partida.

Criterios de éxito

- Marcar más goles en la portería contraria que el otro equipo.