

Unidad Didáctica: “JUEGO BUENO”: INVESTIGANDO LA INFLUENCIA DE LAS NORMAS SOBRE LA ACCIÓN

Fromista, Septiembre de 2012, 6º de Educación Primaria (11-12 años)

Descripción general

Se trata de que el alumnado compare variantes de ciertos juegos de invasión para apreciar la influencia de los cambios de normativa sobre el juego. A partir de esta indagación se trata de que lleguen a pactar normas que permitan un juego que integre a todo el grupo, más duradero, más divertido y con más posibilidades de progresión en el futuro.

Justificación

En la descripción de los contenidos del bloque 5 (“Juegos y deportes”) para el tercer ciclo del área de Educación Física establecidos en el currículum oficial de Castilla y León se señala: *Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio.* Partimos de esta idea para intentar que el alumnado reflexione sobre la naturaleza de la norma como pacto social y su papel en la configuración de la misma.

En años anteriores hemos trabajado con este grupo diferentes aspectos sobre el tema del “juego bueno” referidos a la necesidad de crear ambientes de juego seguro e integrador. También han ido participando en la construcción y modificación de las estructuras de juego, a partir del conocimiento de los diferentes elementos que componen dichas estructuras. En este curso queremos abanzar en esta línea e intentar que vivencien y reflexionen sobre los efectos que produce cada pequeña variación de algún elemento en la estructura de los juegos. Nos parece interesante que el alumnado de estas edades comprenda que las normas surgen de un interés común y que cumplen la finalidad de acoger los intereses de todos, creando un espacio de convivencia; y consideramos que tiene interés que comprendan los matices de cada decisión colectiva, y las implicaciones que para el desarrollo de la acción y las interacciones entre los participantes tiene cada modificación que se pacta.

Como se ve, el interés del tema trasciende el ámbito de la motricidad y conecta con la acción social humana, los marcos de convivencia pactados entre todos, la naturaleza de las leyes y las repercusiones de éstas sobre las interacciones.

Por otra parte, dado que para poder comparar los efectos que cada modificación de las normas tienen sobre las acciones, se pretende introducir al alumnado en el método experimental como procedimiento de análisis. Aún siendo conscientes de las limitaciones de la aplicación de este método a pequeños experimentos en ciencias sociales, entendemos que para el alumnado es una oportunidad de comprender su funcionamiento dado que se trabaja con un tema (el juego) cercano, interesante y bien conocido por ellos y ellas.

Referencias

http://www5.uva.es/agora/revista/13_1/agora13_1c_garcia

<http://www5.uva.es/agora/index.php/agora-no-13-1--2011>

<Http://cdeporte.rediris.es/revista/revista43/artreglas227.htm>

<http://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17408989.2010.535253>

Objetivos

- Vivenciar y comprender la influencia de las modificaciones de las normas de los juegos en el desarrollo del mismo
- Conocer los elementos de la estructura de los juegos que permiten la modificación de los mismos
- Pactar normativas de juego que permitan una participación equilibrada e interesante para todos y todas las participantes
- Conocer el procedimiento del método experimental
- Jugar con seguridad y respetando al resto de participantes

Contenidos

- Juegos de invasión sin móvil (“Polis y cacos”) y con móvil (“Balón a la colchoneta”).
- Los elementos de la estructura del juego a modificar: espacios, metas, móviles, agrupamientos, limitaciones motrices y perceptivas, roles.
- Efectos de las variaciones de los elementos de la estructura sobre la acción: Como hipótesis: aumento de la meta beneficia al ataque y fomenta la acción individual; limitación de los pases o uso de móviles no regulares beneficia a la defensa e incrementa los errores; colocación de una zona ante la meta beneficia a la defensa e incrementa los errores de pase...
- Compensación entre normas. Por ejemplo, si no hay portero hay que disminuir el tamaño de la meta o aumentar la zona de distancia de lanzamiento.
- Elaboración de hipótesis, control de variables, extracción de conclusiones.
- Pacto de normas y construcción de juego utilizando diferentes elementos de la estructura para lograr un juego más duradero, equilibrado, integrador e interesante para el grupo.
- La seguridad y el respeto en el juego

Esquema general de planes lección

- Compartir proyecto: presentación idea básica ¿cómo influyen los cambios de las normas en el juego? Presentación de las variantes a jugar y que el alumnado formule en sus fichas personales la hipótesis de lo que sucederá en cada caso: ¿qué variante beneficiará a la defensa? ¿qué variante beneficiará al ataque? ¿qué variante conllevará más errores en los pases y recepciones? ¿con qué variantes aumentará o disminuirá el número de pases o recepciones?
- Dividir los equipos y los observadores-anotadores (se anotará tanteo genérico –sin distinguir por equipos-, número de pases, número de fallos en pases y lanzamientos a puerta, número de jugadas.
- Probar cada variante del juego. Cinco minutos de juego cada variante. Cuatro variantes.
- Análisis de resultados y contrastación de sus hipótesis. Conclusiones.
- Elaboración de propuestas personales de variantes que supongan un juego más equilibrado, integrador e interesante para el grupo.
- Presentación justificada de las propuestas, formulación de hipótesis, prueba y análisis.

Criterios de evaluación

- Formula hipótesis justificadas sobre los efectos de cada cambio de las normas.
- Formula normas que se compensan entre sí para lograr un juego interesante para todos.
- Construye estructuras de juego factibles mediante la combinación de diferentes elementos de la estructura de los juegos, justificando las propuestas.
- Pacta junto a otros normas que integren a todo el grupo.
- Respeta las normas pactadas y desarrolla una acción segura y respetuosa dentro de ellas.

Materiales didácticos

Ejemplos de fichas para la autoevaluación:

Ficha: *Influencia del cambio de normas sobre el juego. "Balón Colchoneta"*

Nombre:

<p>" Balón a la colchoneta" Campo X Meta: Colchoneta Móvil: Balón Sin portero Sin zona</p>	<p>Idem (campo X) Meta: 2 colchonetas Idem (móvil balón) Idem (sin portero) Idem (sin zona)</p>	<p>Campo + estrecho Meta 1 colchoneta Idem (móvil balón) Idem (sin portero) Idem (sin zona)</p>	<p>Situación inicial Cambio de móvil (disco p.ej.)</p>	<p>Formula tu propuesta: Variables modificadas: - - -</p>
<p>Jugadas Tantos Tiros a puerta Pases Pases fallados</p>	<p>Jugadas Tantos Tiros a puerta Pases Pases fallados</p>	<p>Jugadas Tantos Tiros a puerta Pases Pases fallados</p>	<p>Jugadas Tantos Tiros a puerta Pases Pases fallados</p>	
<p>Hipótesis: -Se beneficia a: - Defensa - Ataque -Tanteo (más o menos que en otras variantes): -Participación (más o menos que en otras variantes): -Presión del equipo contrario (más o menos que en otras variantes) -Errores (más o menos que en otras variantes) -Otras:</p>	<p>Hipótesis: -Se beneficia a: - Defensa - Ataque -Tanteo (más o menos que en otras variantes): -Participación (más o menos que en otras variantes): -Presión del equipo contrario (más o menos que en otras variantes) -Errores (más o menos que en otras variantes) -Otras:</p>	<p>Hipótesis: -Se beneficia a: - Defensa - Ataque -Tanteo (más o menos que en otras variantes): -Participación (más o menos que en otras variantes): -Presión del equipo contrario (más o menos que en otras variantes) -Errores (más o menos que en otras variantes) -Otras:</p>	<p>Hipótesis: -Se beneficia a: - Defensa - Ataque -Tanteo (más o menos que en otras variantes): -Participación (más o menos que en otras variantes): -Presión del equipo contrario (más o menos que en otras variantes) -Errores (más o menos que en otras variantes) -Otras:</p>	<p>Hipótesis de lo que ocurrirá</p>

<p>" Balón a la colchoneta" Campo X Meta: Colchoneta Móvil: Balón Con portero Sin zona</p>	<p>Idem (campo X) Idem (meta colchoneta) Idem (móvil balón) Sin portero Con zona</p>	<p>Idem (campo X) Idem (meta colchoneta) Idem (móvil balón) Con portero Con zona</p>	<p>Idem (campo X) Idem (meta colchoneta) Idem (móvil balón) Sin portero Con zona Con estrategia de distribución de roles</p>	<p>Idem (campo X) Idem (meta colchoneta) Idem (móvil balón) Sin portero Sin zona Manejo sólo con pies</p>
<p>Jugadas Tantos Tiros a puerta Pases Pases fallados</p>	<p>Jugadas Tantos Tiros a puerta Pases Pases fallados</p>	<p>Jugadas Tantos Tiros a puerta Pases Pases fallados</p>	<p>Jugadas Tantos Tiros a puerta Pases Pases fallados</p>	
<p>Hipótesis: -Se beneficia a: - Defensa - Ataque -Tanteo (más o menos que en otras variantes): -Participación (más o menos que en otras variantes): -Presión del equipo contrario</p>	<p>Hipótesis: -Se beneficia a: - Defensa - Ataque -Tanteo (más o menos que en otras variantes): -Participación (más o menos que en otras variantes): -Presión del equipo contrario</p>	<p>Hipótesis: -Se beneficia a: - Defensa - Ataque -Tanteo (más o menos que en otras variantes): -Participación (más o menos que en otras variantes): -Presión del equipo contrario</p>	<p>Hipótesis: -Se beneficia a: - Defensa - Ataque -Tanteo (más o menos que en otras variantes): -Participación (más o menos que en otras variantes): -Presión del equipo contrario</p>	<p>Hipótesis de lo que ocurrirá</p>

(más o menos que en otras variantes) -Errores (más o menos que en otras variantes) -Otras:	(más o menos que en otras variantes) -Errores (más o menos que en otras variantes) -Otras:	(más o menos que en otras variantes) -Errores (más o menos que en otras variantes) -Otras:	(más o menos que en otras variantes) -Errores (más o menos que en otras variantes) -Otras:	
--------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------	--

Ficha: Influencia del cambio de normas sobre el juego. "Polis y Cacos"

Nombre:

				Formula tu propuesta: Variables modificadas: - - -
" Polis y cacos" Campo X Cárcel: un banco (espaldas) "Calambre" (defensa) Casa Se pillá tocando Se salva de uno en uno Tres polis	Campo X Cárcel: un banco en el centro del gimnasio "Calambre" Casa Se pillá tocando Se salva de uno en uno Tres polis	Campo X Cárcel: un banco (espaldas) "Calambre" Dos casas Se pillá tocando Se salva de uno en uno Tres polis	Campo más grande Cárcel: un banco "Calambre" Casa Se pillá tocando Se salva de uno en uno Tres polis	
Capturas Rescates	Capturas Rescates	Capturas Rescates	Capturas Rescates	
Hipótesis: -Se beneficia a: - Polis - Cacos -Capturas (más o menos que en otras variantes): -Rescates (más o menos que en otras variantes): -Participación (más o menos que en otras variantes): -Errores (más o menos que en otras variantes) -Otras	Hipótesis: -Se beneficia a: - Polis - Cacos -Capturas (más o menos que en otras variantes): -Rescates (más o menos que en otras variantes): -Participación (más o menos que en otras variantes): -Errores (más o menos que en otras variantes) -Otras	Hipótesis: -Se beneficia a: - Polis - Cacos -Capturas (más o menos que en otras variantes): -Rescates (más o menos que en otras variantes): -Participación (más o menos que en otras variantes): -Errores (más o menos que en otras variantes) -Otras	Hipótesis: -Se beneficia a: - Polis - Cacos -Capturas (más o menos que en otras variantes): -Rescates (más o menos que en otras variantes): -Participación (más o menos que en otras variantes): -Errores (más o menos que en otras variantes) -Otras	Hipótesis de lo que ocurrirá