



GRADO EN MAGISTERIO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

CURSO ACADÉMICO 2021 – 2022

APLICACIÓN DEL MODELO TEACHING GAMES FOR
UNDERSTANDING (ENSEÑANZA COMPRENSIVA) EN
EDUCACIÓN FÍSICA: UNIDAD DIDÁCTICA DE FÚTBOL
SALA

APPLICATION OF THE TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING
MODEL IN PHYSICAL EDUCATION: TEACHING UNIT OF FUTSAL

Autor: Asier Fernández Gutiérrez

Director: Mikel Pérez Gutiérrez

Marzo 2022

V.ºBº. Director

V.ºBº. Autor

DEDICATORIA

Quiero dedicar el presente trabajo a mi familia, a los que se fueron y a los que están, y amigos; los cuales siempre han estado apoyándome en todo momento, en las buenas y malas situaciones a lo largo de estos cuatro años. Solo puedo expresar mis más sinceras gracias a todos ellos.

Gracias a ellos he podido dar la mejor versión de mi mismo. De ellos he aprendido que, con esfuerzo y dedicación, sin importar las críticas, todo llega y que ningún camino es fácil.

Gracias a su apoyo ha sido posible alcanzar esta meta ya que siempre han estado cuando les he necesitado.

He de destacar que el desarrollo de este trabajo ha tenido un gran efecto en mi persona y me gustaría agradecerlo a todas las personas que me han acompañado.

En el presente documento se ve reflejada una parte de cada uno de vosotros, mil gracias.

AGRADECIMIENTOS

Transmitir mis más sinceros agradecimientos a todas las personas que me han acompañado y ayudado a lo largo de toda esta etapa, brindándome su apoyo incondicional haciendo posible que haya podido llegar hasta aquí.

En primer lugar, a mi tutor, el docente e investigador Mikel Pérez Gutiérrez, en la planificación y organización de este Trabajo de Fin de Grado.

En segundo lugar, a mi familia; mis padres y mi hermano, y mis amigos. Todos ellos me han ayudado a seguir adelante y poder presentar este trabajo.

Por otra parte, también me gustaría expresar mi agradecimiento a la Universidad de Cantabria por acogerme y hacerme sentir como en casa. A los docentes que me han enseñado conocimientos de uso para la vida real. Después de estos meses de trabajo escribo este apartado de agradecimientos para concluir este TFG. Este ha sido un proceso de aprendizaje personal y científico.

Índice general

Resumen	1
Palabras clave.....	1
Abstract.....	2
Key words	2
Introducción.....	3
Capítulo 1. Marco teórico.....	5
Modelo de enseñanza comprensiva.....	5
Deporte	7
Estado de la cuestión	9
Capítulo 2. Objetivo.....	11
Capítulo 3. Metodología.....	11
1. Búsqueda de información.....	11
2. Estructura de la Unidad Didáctica.....	12
Primer bloque (apartados generales)	13
Segundo bloque (apartados específicos)	13
Capítulo 4. Resultados.....	15
Bloque 1 (apartados generales)	15
Justificación.....	15
Objetivos de etapa	16
Objetivos de área	17
Contenidos establecidos para cada curso.....	17
Sujetos por clase. Número y características	18
Medidas de atención a la diversidad	18
Evaluación.....	19
Aportaciones del TGfU a las competencias clave	20
Bloque 2 (apartados específicos).....	22
Introducción: modalidad y etapa/curso a la que se dirige.....	22
Objetivos didácticos y contenidos	22
Metodología (intervención didáctica).....	23
Agrupaciones	23
Criterios de evaluación y de calificación.....	23
Educación en valores	25
Materiales y espacios.....	25
Materiales curriculares para el alumnado.....	26

Secuenciación y temporalización de las sesiones	26
Puntos fuertes y puntos débiles	73
Capítulo 5. Conclusiones del TFG	74
Bibliografía.....	76
Anexos	80
Anexo 1. Actividad Kahoot	80
Anexo 2. Power point	81
Anexo 3. Resumen de conceptos básicos	88
Anexo 4. Actividad trabajo en valores	91
Anexo 5. Prueba escrita	92
Anexo 6. Cuaderno del profesor	93

Índice de tablas

Tabla 1. Artículos y bases datos seleccionados.....	11
Tabla 2. Resumen de apartados abordados en las unidades didácticas.....	12
Tabla 3. Estructura sesión I.....	27
Tabla 4. Estructura sesión II.....	31
Tabla 5. Preguntas y respuestas del primer juego.....	34
Tabla 6. Preguntas y respuestas del segundo juego.....	36
Tabla 7. Estructura sesión III.....	40
Tabla 8. Preguntas y respuestas del primer juego.....	43
Tabla 9. Preguntas y respuestas del segundo juego.....	45
Tabla 10. Estructura sesión IV.....	49
Tabla 11. Preguntas y respuestas del primer juego.....	52
Tabla 12. Preguntas y respuestas del segundo juego.....	53
Tabla 13. Estructura sesión V.....	58
Tabla 14. Preguntas y respuestas del primer juego.....	61
Tabla 15. Preguntas y respuestas del segundo juego.....	63
Tabla 16. Estructura sesión VI.....	67

Índice de imágenes

Figura 1. Representación gráfica del juego “Los diez pases”	33
Figura 2. Leyenda del juego “Los diez pases”	33
Figura 3. Representación gráfica del juego “Ataca la zona”	35
Figura 4. Leyenda del juego “Ataca la zona”	35
Figura 5. Representación gráfica del juego “Los diez pases v2”	42
Figura 6. Leyenda del juego “Los diez pases v2”	43
Figura 7. Representación gráfica del juego “Menos espacio”	44
Figura 8. Leyenda del juego “Menos espacio”	44
Figura 9. Representación gráfica del juego “Entre los tres”	51
Figura 10. Leyenda del juego “Entre los tres”	51
Figura 11. Representación gráfica del juego “¡Nos quedamos sin espacio!.....	53
Figura 12. Leyenda del juego “¡Nos quedamos sin espacio!”	53
Figura 13. Representación gráfica del juego “La zona”	60
Figura 14. Leyenda del juego “La zona”	60
Figura 15. Representación gráfica del juego “Torneo de pases”	62
Figura 16. Leyenda del juego “Torneo de pases”	62
Figura 17. Representación gráfica partido de fútbol sala.....	69
Figura 18. Leyenda del partido.....	70

A lo largo del presente Trabajo Final de Grado, y con el objetivo de facilitar la lectura, se empleará el género gramatical masculino para hacer referencia a colectivos mixtos.

Resumen

El presente Trabajo Fin de Grado consiste en desarrollar una Unidad Didáctica de educación física, empleando un modelo de enseñanza comprensiva, en relación con la ocupación racional del espacio en el fútbol sala. Para ello se ha realizado una búsqueda de la literatura referente al modelo pedagógico Teaching Games for Understanding (TGfU) o modelo comprensivo de iniciación deportiva, y a su variante; el modelo trifásico.

Esta metodología se caracteriza por desarrollar la conciencia táctica en los jugadores a través del juego modificado. Para ello se sigue esta estructura: primero; jugar a un juego modificado, segundo; realizar preguntas sobre el juego, en este caso la ocupación del espacio, y tercero; volver a jugar.

La Unidad Didáctica es una iniciación deportiva enfocada hacia el fútbol sala. Ha sido programada para doce alumnos del sexto curso de Educación Primaria. Para ello se han desarrollado seis sesiones; la primera teórica, las cuatro siguientes prácticas, y la última es mixta, incorporando ambos tipos.

La aplicación de esta metodología resulta muy beneficiosa para los jugadores, sobre todo en deportes de cooperación/oposición. Adquieren conocimientos y habilidades que pueden desarrollar en cualquier deporte de estas características.

Palabras clave

Educación Física, Teaching Games for Understanding, modelo comprensivo, fútbol sala, juegos modificados, toma de decisiones, conciencia táctica, modelo trifásico, Unidad Didáctica.

Abstract

This Final Degree Project consists of developing a Physical Education Teaching Unit, using a comprehensive teaching model, in relation to the rational occupation of space in futsal. For this, a literature search has been carried out regarding the Teaching Games for Understanding (TGfU) pedagogical model or comprehensive sports initiation model, and its variant; the three-phase model.

This methodology is characterized by developing tactical awareness in players through modified play. For this, this structure is followed: first; play a modified game, second; ask questions about the game, in this case the occupation of the space, and third; play again.

The Teaching Unit is a sports initiation focused on futsal. It has been programmed for twelve students of the sixth grade of Primary Education. For this, six sessions have been developed; the first theoretical, the next four practical, and the last is mixed, incorporating both types.

The application of this methodology is very beneficial for players, especially in cooperation / opposition sports. They acquire knowledge and skills that they can develop in any sport of these characteristics.

Key words

Physical Education, Teaching Games for Understanding, comprehensive model, futsal, modified games, decision making, tactical awareness, triphasic model, Didactic Unit.

Introducción

El presente Trabajo Fin de Grado (TFG) forma parte del Grado en Magisterio en Educación Primaria de la Universidad de Cantabria como requisito indispensable para la graduación. Debido a mi interés por la Educación Física y por integrarme en el cuerpo de maestros de esta especialidad, este trabajo está dirigido a emplear una metodología alternativa para desarrollar una Unidad Didáctica en Educación Física. Para ello la metodología empleada ha sido el modelo pedagógico Teaching Games for Understanding (TGfU) o modelo comprensivo de iniciación deportiva. El deporte seleccionado ha sido el fútbol sala, un deporte de invasión y de colaboración-oposición.

Se ha seleccionado esta metodología porque es un modelo alternativo de enseñanza comprensiva, trabajando la toma de decisiones y desarrollando la conciencia táctica en los jugadores. Se emplea este modelo porque la figura principal es el alumno y el docente pasa a un segundo plano.

El deporte ha sido elegido porque se quiere desarrollar la Unidad Didáctica con un deporte de invasión. Dentro de los deportes de invasión se ha elegido el fútbol sala por su importancia a nivel nacional y mundial, ya que son muchos los alumnos que practican este deporte en edades escolares. Asimismo, también se ha seleccionado este deporte por los valores que transmite como la unión, el trabajo en equipo, la cooperación y el juego limpio entre otros.

El presente documento está dividido en cinco capítulos. En el primer capítulo se incluye una descripción de la historia, características y principios del modelo pedagógico Teaching Games for Understanding o modelo comprensivo. Por otra parte, se incluye una descripción de la historia, fundamentos teóricos y principales características del deporte que se va a trabajar, el fútbol sala. Por último, se hace una revisión de diferentes artículos y estudios relacionados con dicha temática. En el segundo capítulo se expone el objetivo general y específicos de este trabajo. En el tercer capítulo se incluye la metodología del trabajo con dos apartados diferenciados. El primer apartado se centra en cómo y qué herramientas se han

consultado para la búsqueda de información. El segundo apartado incluye la estructura de los contenidos que han de tener las Unidades Didácticas. Este apartado, a su vez, se subdivide en dos bloques. El primer bloque versa de los apartados generales y; el segundo, de los apartados específicos. En el cuarto capítulo se incluyen los resultados de la Unidad Didáctica. Para ello se hacen dos bloques. En el primer bloque se encuentran los apartados generales necesarios para el desarrollo de las sesiones. En el segundo bloque se incluyen los apartados específicos de las mismas. En el quinto, y último capítulo, se aluden a las conclusiones del TFG. En las conclusiones se encuentran las limitaciones del trabajo y las futuras líneas de investigación.

Capítulo 1. Marco teórico

Modelo de enseñanza comprensiva

Este modelo de enseñanza tiene sus orígenes en los planteamientos que propusieron Bunker y Thorpe en 1982, siendo profesores del Departamento de Educación Física y Ciencias del Deporte en la Universidad de Loughborough en el Reino Unido, de ahí que esta metodología tenga su origen en Inglaterra (Sánchez-Gómez, Devís-Devís y Navarro-Adelantado, 2014).

Estos dos profesores propusieron este nuevo enfoque caracterizado por centrarse en la táctica. Al tener un enfoque comprensivo de la enseñanza de los juegos o deportes propusieron una nueva metodología llamada Teaching Games for Understanding (TGfU). El motivo principal fue el cuestionamiento de la enseñanza de la técnica y es por esto por lo que deciden desarrollar un nuevo método para que los alumnos puedan desarrollar la táctica y la estrategia al mismo tiempo que trabajan la técnica (Bunker y Thorpe, 1986; citado en Úbeda-Colomer, Monforte y Devís-Devís, 2017).

La importancia de este modelo recae en la construcción de juegos modificados, donde los alumnos tienen que tomar decisiones constantemente, mejorando así su conciencia táctica. Inicialmente Bunker y Thorpe lo estructuraron en seis fases, pero, posteriormente las redujeron. Griffin, Mitchell y Oslin (1997; 2006; citado en Méndez Giménez y Fernández-Río, 2011) proponen un modelo simplificado trifásico que consiste en tres etapas:

- **La primera es el juego modificado.** Un planteamiento de una tarea en la que se realizan modificaciones para dar lugar a problemas tácticos.
- **La segunda es la reflexión.** En esta fase se pretende que los jugadores reflexionen sobre los problemas que han surgido, esto se consigue a través del docente ya que es el encargado de suscitar la conciencia táctica mediante tareas reflexivas. Para ello la estrategia más utilizada es la verbalización.
- **La tercera parte es la vuelta al juego.** Una vez se ha reflexionado los jugadores realizan las habilidades técnicas y posteriormente se vuelve al juego.

La meta u objetivo de esta metodología es desarrollar el conocimiento táctico de juego, favoreciendo la capacidad de tomar decisiones (Fraile, 2005; citado en Ponce Ibáñez, 2007). Para ello es necesario una reconstrucción de los juegos adultos, dando lugar a los juegos modificados. Estos juegos van a obligar a los jugadores a tomar decisiones constantemente y, esto, les permitirá mejorar su conciencia táctica (Méndez Giménez, 2010).

Algunas de sus características son que se busca un aprendizaje motivante y contextualizado para favorecer la transferencia de lo aprendido a otros deportes. Para ello se basa, como se menciona anteriormente, en los juegos modificados y la realización de preguntas al alumnado, siendo un aprendizaje dirigido. Se trata de un modelo de cambio en la enseñanza deportiva puesto que se empieza trabajando la táctica para poder focalizar después la habilidad técnica, y las tareas van aumentando su complejidad táctica (Méndez Giménez, 2010).

También es muy importante tener en cuenta el proceso de preguntas y respuestas dentro de la metodología. La verbalización juega un papel fundamental puesto que es la estrategia más utilizada, con las preguntas se busca la reflexión en los jugadores. La respuesta a estas preguntas tiene que ofrecer una solución al problema (Casillas Ota y Zaragoza Casterad, 2014).

Atendiendo a las modificaciones que se pueden realizar, los elementos que pueden ser alterados son: el espacio, el material o las reglas (Devís y Peiró, 1997; citado en Frías Delgado, 2016).

Reparando en el trabajo realizado por Antonio Méndez en 1999, nos hace una clasificación de las variables estructurales en los juegos modificados. Dentro del espacio se pueden modificar las dimensiones, forma y creación de adaptaciones reglamentarias (zona prohibida, área de lanzamiento obligatoria...). En cuanto al material se hace una distinción entre móvil y metas. El móvil puede ser modificado en cuanto al tamaño, peso, número de móviles, color y dureza. Las metas se pueden modificar en dimensiones (tamaño y altura), la ubicación, número, forma y movilidad (fija o móvil). En cuanto a la modificación de las reglas, se incluyen los jugadores y el tiempo. Los jugadores se pueden modificar en cuanto a número, creando situaciones de desigualdad numérica (2x2, 2x3, 4x2...), y a las funciones

(exclusivamente ofensivas, defensivas...). El tiempo se puede alterar, creando situaciones en la que hay un tiempo límite para pasar el móvil, reducir el tiempo del juego y aumentar los descansos, entre otros (Méndez Giménez, 1999).

Deporte

Los orígenes del fútbol sala se remontan a hace casi dos siglos. Sus comienzos tuvieron lugar en Canadá bajo el nombre de “indoor soccer” ya que se empleó como una alternativa para que los jugadores que habitaban zonas en las que el invierno era muy duro, pudieran seguir practicando el “soccer” (Cachón et al., 2008; citado en Cachón-Zagalaz et al., 2012).

No obstante, todos los autores especializados afirman que, lo que conocemos hoy como fútbol sala tuvo su origen en Uruguay en 1930. El autor o creador de este deporte fue el profesor Juan Carlos Ceriani. Dicho deporte surge en un contexto escolar y en un ámbito educativo. En Uruguay se dieron las condiciones necesarias para el surgimiento de este nuevo deporte. En este año, la selección nacional de fútbol había ganado el campeonato del mundo y el oro en los Juegos Olímpicos. Se vivía una auténtica pasión por el fútbol, haciendo que los alumnos se dedicaran a jugar al fútbol en canchas de baloncesto, de ahí adoptó en un inicio el nombre de “indoor football”. Se elaboraron reglas para que la práctica de este deporte se desarrollara en una zona pequeña durante todas las épocas del año (Cachón-Zagalaz et al., 2012).

El profesor Ceriani se inspiró en los inventores del baloncesto y del voleibol, a los cuales conoció durante su Maestría en Educación Física en el Springfield College de EE. UU. Para la creación de este nuevo deporte tomó la esencia del fútbol, la validez del gol del balonmano, del baloncesto el tiempo y del waterpolo el papel del portero. Estas reglas fueron enviadas en 1933 a la Central de New York presentando para todas las YMCA el fútbol. Este nuevo deporte, llamado juego de salón tuvo una gran influencia en países como Brasil, España, México y Perú (Cachón et al., 2008; citado en Cachón-Zagalaz et al., 2012).

En España el fútbol sala se introdujo en 1972 en el Club YMCA de Madrid. Este fue el primer club en practicarlo gracias a su relación con la asociación de

jóvenes católicos de Uruguay y Brasil. En estos países el futsal ya se practicaba desde hacía veinte años. Y cinco años después, en 1977, se disputa el Campeonato de Castilla de Clubes de manera semi-oficial, siendo el punto de partida para que la Real Federación Española de Fútbol diera instrucciones para organizar torneos territoriales de carácter oficial (Cachón-Zagalaz et al., 2012).

Fundamentos teóricos del fútbol sala.

El fútbol sala, en la clasificación del deporte elaborada por Blázquez y Hernández (1984), se trata de un deporte de cooperación-oposición donde la participación es simultánea y el espacio compartido es común.

- Cooperación-oposición: dos equipos se enfrentan entre sí.
- Participación simultánea: los jugadores compiten al mismo tiempo.
- Espacio compartido: ambos equipos juegan en el mismo espacio.

Las principales características de este deporte son:

- Se juega sobre una superficie lisa, siendo parquet, cemento o asfalto.
- El terreno de juego tiene unas medidas de 40 metros de largo y 20 de ancho.
- El móvil es un balón entre 61 y 63 cm con un peso entre 410 y 430g.
- El tiempo de juego es de 20 minutos cada parte y hay dos partes con un descanso de 5 minutos. El tiempo se para cada vez que el balón no está en juego.
- El objetivo principal es anotar gol. Cada gol vale un punto y gana el equipo que más goles tenga. En caso de quedar con el mismo de goles se empatará.
- Los árbitros son los encargados de hacer cumplir el reglamento. En categorías inferiores hay un juez y en las superiores dos, en estas el segundo es asistente del árbitro principal.

- Cada equipo juega con cinco jugadores, de los cuales uno de ellos es el portero. El portero es el único jugador que puede coger el balón con la mano dentro de su área.
- Todo el reglamento se actualiza cada año para mejorar este deporte (F.I.F.A., 2020).

Estado de la cuestión

En este apartado se hará una revisión de los diferentes artículos y estudios relacionados con la temática del presente trabajo, señalando autores que hayan realizado un estudio similar.

La investigación realizada por Peña Sanz (2013) se centró en conocer y analizar el funcionamiento de la metodología comprensiva en el fútbol sala. El objetivo de este trabajo se basó en la aplicación de esta metodología en el C.E.I.P Diego de Colmenares con alumnos entre 9 y 10 años, analizando la aplicación y el grado de aprendizaje del alumnado. Para este estudio, se ha realizado una evaluación inicial, procesual y final. Para ello se han empleado los siguientes instrumentos: cuestionarios, uno inicial y otro final, observación y diario del maestro y, por último, el cuaderno de campo. Las conclusiones resaltaron la importancia de realizar paradas de reflexión, preguntas, observando el nivel de comprensión de los alumnos en base a sus respuestas y poder variar el juego en función de sus necesidades, la importancia de adaptar las actividades para solucionar los problemas de aprendizaje mediante los juegos modificados y las agrupaciones mixtas son muy importantes para establecer nuevas relaciones personales. También se concluyó que el docente debe tener buena formación porque debe tener muy claro el funcionamiento de este método, ser un observador crítico y, a su vez, tiene que ser capaz de dejar caer el protagonismo en los alumnos. Además, la mayoría del alumnado comprendió el juego y fue consciente de las dificultades que se encuentran, aparecieron limitaciones técnicas impidiendo en ciertos casos que haya fluidez en los juegos y, por último, el alumnado adquirió valores que permiten que no surjan conflictos.

En la investigación llevada a cabo por Yagüe Cabezón y Gutiérrez-García (2018) revisaron los fundamentos teóricos del modelo comprensivo en la enseñanza de juegos deportivos, realizando un análisis de la literatura científica. Una vez explicaron el modelo TGfU, han realizado un ejemplo práctico de una sesión con el objetivo de que los estudiantes tomen decisiones para solucionar los problemas que puedan surgir. La metodología empleada para esta investigación se divide en dos partes, la primera es un análisis de la literatura científica en relación con el TGfU y, la segunda parte, el desarrollo de una sesión siguiendo este modelo. Estos autores llegaron a la conclusión de que el modelo comprensivo para la enseñanza de los juegos deportivos se ha convertido en un modelo pedagógico extendido y se ha probado a nivel global. Requiere de una importante participación cognitiva del alumno, porque se le realiza preguntas constantemente, desarrollando su capacidad táctica. En esta investigación se ha considerado el modelo *Tactical Games* de Griffin, Mitchell y Oslin (1997; citado en Yagüe Cabezón y Gutiérrez-García, 2018) como el más indicado para el ámbito educativo, debido a su estructuración en tres fases que se puede adaptar a una sesión escolar.

Abad Robles, Fernández Espínola y Giménez Fuentes-Guerra (2019) realizaron un análisis de los juegos reducidos como metodología de enseñanza del fútbol y para ello se apoyaron en bases de datos como *Web of Science*, *Scopus* y *Google Scholar* para buscar trabajos sobre esta temática. Los resultados obtenidos han permitido llegar a la conclusión de que es importante para los profesores y entrenadores la planificación y organización del entrenamiento con los juegos reducidos, teniendo siempre en cuenta las variables que se pueden modificar dentro de los juegos reducidos. Por otra parte, este análisis de las revisiones sistemáticas que tratan sobre los juegos reducidos en la enseñanza del fútbol se ve limitado debido a la búsqueda tan concreta.

Capítulo 2. Objetivo

Planificar una unidad didáctica de fútbol sala mediante la metodología Teaching Games for Understanding.

- Conocer cómo funciona el fútbol sala.
- Conocer cómo funciona la metodología Teaching Games for Understanding.

Capítulo 3. Metodología

1. Búsqueda de información

Para dar respuesta a los objetivos del presente trabajo, se ha realizado una búsqueda de artículos en los que se mencionen tanto el deporte como la metodología. Para encontrar estos trabajos e investigaciones se han utilizado dos bases de datos *Google Scholar* y *Dialnet* con las siguientes frases: “modelo comprensivo en fútbol sala”, “modelo comprensivo en fútbol”, “teaching games for understanding en fútbol sala” y “teaching games for understanding en fútbol”.

Tabla 1. Artículos y bases datos seleccionados.

Base de datos	<i>Google Scholar</i>		<i>Dialnet</i>	
	Total	Incluidos	Total	Incluidos
Modelo comprensivo en fútbol sala	1	1	1	0
Modelo comprensivo en fútbol	1	1	4	1
Teaching games for understanding en fútbol sala	1	0	0	0
Teaching games for understanding en fútbol	0	0	3	1

Los criterios empleados han sido: 1) documentos directamente relacionados con ambas variables; 2) investigaciones realizadas en los últimos diez años. Finalmente, los documentos elegidos han sido: Peña Sanz (2013), Yagüe Cabezón y Gutiérrez-García (2018), y Abad Robles, Fernández Espínola y Giménez Fuentes-Guerra (2019).

Con estos documentos seleccionados, se ha hecho una división en trabajo práctico o teórico para resaltar diferentes aspectos. En el documento práctico se ha resumido el objetivo y se ha hecho alusión a la metodología que se emplea. Por otra parte, en los trabajos teóricos, se ha dado más importancia a los resultados y/o conclusiones.

2. Estructura de la Unidad Didáctica

La estructura de la unidad didáctica seleccionada para el presente Trabajo Fin de Grado está compuesta por dos grandes bloques, siguiendo la propuesta realizada por Méndez Giménez (2010). La estructura se divide en dos bloques, en el primer bloque se desarrollan los apartados generales referidos a los objetivos de etapa y área, y en el segundo bloque se encuentran los apartados específicos de la UD (ver Tabla 2).

Tabla 2. Resumen de apartados abordados en las unidades didácticas

Primer bloque (apartados generales): ➤ Justificación. Conexión de la unidad didáctica con el currículum de educación física ➤ Objetivos de etapa ➤ Objetivos de área ➤ Contenidos establecidos para cada curso ➤ Sujetos por clase. Número y características ➤ Medidas de atención a la diversidad ➤ Evaluación ➤ Aportaciones de los modelos alternativos a las competencias básicas Segundo bloque (apartados específicos): ➤ Introducción: Modalidad y etapa/curso a la que se dirige ➤ Objetivos didácticos y contenidos ➤ Metodología (intervención didáctica) ➤ Agrupaciones ➤ Criterios de evaluación y criterios de calificación ➤ Educación en valores ➤ Materiales y espacios ➤ Materiales curriculares para el alumnado ➤ Secuenciación y temporalización de las sesiones ➤ Puntos fuertes y puntos débiles ➤ Referencias bibliográficas y páginas web de interés

Primer bloque (apartados generales)

En este primer bloque se encuentran los apartados generales y son más globales, son comunes para cualquier unidad didáctica. A su vez, hay una subdivisión en ocho apartados y son los siguientes:

- **Justificación.** Es la conexión entre la Unidad Didáctica con el currículum de Educación Física.
- **Objetivos de etapa.** Son las metas que hay que conseguir en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- **Objetivos de área.** Cómo aporta un área en particular, en este caso la educación física, a la consecución de los objetivos de etapa.
- **Contenidos establecidos para cada curso.** Son los conocimientos, habilidades y destrezas que el alumnado debe adquirir en dicho curso.
- **Sujetos por clase.** Es el número total de alumnos y sus características.
- **Medidas de atención a la diversidad.** Son todas las acciones que se toman para poder atender a las necesidades del alumnado.
- **Evaluación.** Es el proceso por el cual se valoran los conocimientos de una persona.
- **Aportaciones de los modelos alternativos a las competencias básicas.**

Segundo bloque (apartados específicos)

En este segundo bloque se encuentran los apartados específicos. A diferencia del primer bloque, aquí los apartados no son comunes para las unidades didácticas puesto que cada Unidad Didáctica es diferente al resto. En este bloque se encuentran subdivididos once apartados y son los siguientes:

- **Introducción.** Se hace una explicación del contenido que se va a trabajar en la Unidad Didáctica y la etapa/curso a la que se dirige.
- **Objetivos didácticos y contenidos.** Son los resultados que se esperan del alumnado y lo que se va a trabajar.

- **Metodología.** Es el tipo de intervención didáctica que se desarrollará en la Unidad Didáctica.
- **Agrupaciones.** Es la manera en la que los alumnos se van a dividir por grupos.
- **Criterios de evaluación y criterios de calificación.** Se encuentran los instrumentos para evaluar y qué se va a evaluar.
- **Educación en valores.** Los valores que se trabajan en la Unidad Didáctica.
- **Materiales y espacios.** En este apartado se mostrarán los materiales que se van a emplear y de los espacios que se dispone.
- **Materiales curriculares para el alumnado.** Todo aquel material que se le proporcionará al alumnado siendo fichas, cuestionarios...
- **Secuenciación y temporalización de las sesiones.** Cómo se van a dividir las sesiones y la duración de cada una.
- **Puntos fuertes y puntos débiles.** Es un comentario crítico que se realiza una vez haya concluido la Unidad Didáctica, resaltando los aspectos positivos y los problemas que han ido surgiendo.
- **Referencias bibliográficas y páginas web de interés.** En este apartado se incluyen todas las fuentes bibliográficas empleadas.

Capítulo 4. Resultados

Bloque 1 (apartados generales)

Justificación

En este apartado se va a explicar la importancia de la unidad didáctica “modelo TGfU en fútbol sala”, así como su justificación teórica y práctica. Para ello se dedicará un apartado a cada justificación explicando en que consiste cada una de ellas.

A nivel personal, he seleccionado esta temática porque este deporte lo he practicado a lo largo de mi vida, en diferentes situaciones, y este deporte me ha enseñado valores que me han hecho desarrollarme como persona. Por otra parte, la metodología se adecúa a mis actuaciones. Con esto quiero decir que siempre me he preocupado por la participación de todos, sin excluir a nadie, independientemente del nivel que tuviera cada uno.

En cuanto a la importancia de la unidad didáctica, cabe destacar que con esta metodología se plantea la participación activa de todos los alumnos sin excepción. Es muy importante que todos los alumnos se involucren en las actividades, independientemente de su nivel y capacidades técnicas. Motivar al alumnado para participar en el aula es crucial para su desarrollo general y de este modo se puede generar una estimulación hacia el deporte que se está practicando y que puedan seguir practicando este deporte fuera del ámbito escolar.

Por una parte, se presenta la justificación teórica del trabajo. El presente trabajo contribuye al desarrollo de la metodología TGfU. Para ello se trabajará con un deporte de invasión muy popular en España. Aporta un caso práctico en el que se trabaja esta metodología en el ámbito escolar, concretamente en el sexto curso de educación primaria. Sirve como modelo que relaciona la teoría con un caso práctico. Asimismo, este trabajo contribuye a la ampliación de la literatura en este deporte ya que no existe gran cantidad de trabajos que relacionen TGfU y fútbol sala.

Por otra parte, se presenta la justificación práctica del presente trabajo. Este trabajo se basa en la aplicación de la metodología TGfU en un deporte en concreto, el fútbol sala. El resultado de esta investigación aporta una alternativa educativa

para los maestros o profesionales de la Educación Física para introducir al alumnado en este deporte a través del modelo TGfU, ofreciendo una propuesta docente práctica. A su vez, es un modelo de trabajo que se puede adaptar a otros deportes de invasión gracias a las características de la metodología TGfU.

Objetivos de etapa

Los objetivos de etapa de Educación Primaria se desarrollan en el artículo 3 del Decreto 27/2014, de 5 de junio, que establece el currículo de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Cantabria. Determina que la Educación Primaria contribuirá a desarrollar en el alumnado unas competencias que le permitan:

k) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social (Decreto 27/2014).

La unidad didáctica ayudará al alumnado a conseguir el objetivo “k”, el único específico de educación física, del siguiente modo:

- **Adquirirán valores relacionados con el aseo personal.**
- **Comprenderán la importancia de respetar a todo lo que les rodea, compañeros y material.**
- **Utilizarán el deporte como herramienta para el desarrollo de la autonomía, aprendiendo a confiar en sí mismos.**
- **Desarrollo de hábitos de esfuerzo y trabajo en equipo.**

Objetivos de área

Atendiendo al currículo de Educación Física para el sexto curso de Educación Primaria, la presente Unidad Didáctica tiene dos objetivos principales sobre los que trabajar y estos van a ser:

- Apreciar y valorar el “juego limpio” (*fairplay*) y la actividad física como medio de disfrute, de relación social y de organización del tiempo libre.
- Progresar en el desarrollo de la iniciativa individual, la cooperación y el trabajo en equipo durante la práctica de juegos y deportes.

El primer objetivo, consiste en que los alumnos comprendan lo que es el juego limpio y aprender a utilizar la actividad física para relacionarse con los demás.

Por otra parte, el segundo objetivo consiste en desarrollarse como persona, trabajando habilidades para poder trabajar en equipo.

Contenidos establecidos para cada curso

Esta Unidad Didáctica se va a desarrollar en el sexto curso de Educación Primaria, por lo que los contenidos van acordes a este curso. Para ello se van a trabajar los siguientes contenidos, relacionados con los objetivos.

El primer contenido que se va a tratar es el juego limpio o *fairplay*. Es muy importante puesto que los alumnos van a tener que valorar la participación en el juego por encima del resultado final.

El segundo contenido es la consolidación de estrategias básicas de juego: cooperación, oposición y cooperación-oposición. Es crucial ya que se trabajan habilidades como ser solidario y trabajar en equipo, así como la toma de decisiones.

Sujetos por clase. Número y características

En la clase que se desarrolla esta Unidad Didáctica, hay un total de doce alumnos y de estos doce alumnos, siendo ocho niños y cuatro niñas.

Si nos centramos en la relación entre los alumnos, la gran mayoría han estado juntos en la misma clase desde que eran más pequeños, durante toda la etapa de Educación Primaria, por lo que existe una buena relación entre ellos.

El grupo clase casi en su totalidad residen en el mismo municipio, a excepción de dos alumnos. Estos dos alumnos son extranjeros, una chica de origen asiático que se incorporó hace tres años y un chico brasileño recién incorporado este año. Cabe destacar que, a pesar de su reciente incorporación a un grupo nuevo, sus compañeros le han acogido y no ha tenido ningún tipo de problema en cuanto a la integración se refiere.

La alumna de origen asiático no presenta ninguna dificultad en el idioma, puesto que ya domina el castellano, y tampoco presenta ninguna necesidad educativa. En cuanto a su situación personal, vive con su madre y su hermano, aunque esto no supone ningún problema para su rendimiento académico.

Sin embargo, este alumno recién incorporado si que presenta algún problema para seguir las clases. Este problema es el idioma. Aunque entiende y tiene breve conocimiento sobre el castellano, sus respuestas son una mezcla de castellano con palabras en portugués. Por lo que existe una barrera lingüística entre su idioma y el de sus compañeros. Tampoco presenta ninguna discapacidad y su situación familiar es estable, vive con su madre y con su padrastro.

Medidas de atención a la diversidad

Desde esta Unidad Didáctica se atiende a la diversidad. Para ello se trabajará de tal modo que en todo momento el alumnado tenga igualdad de oportunidades y se puedan dar respuesta a sus necesidades. Para ello es muy importante hablar de la educación inclusiva en esta Unidad Didáctica puesto que todos los alumnos se verán envueltos en el desarrollo de esta. Es necesario que los estudiantes interactúen con las sesiones y entre ellos, que participen activamente en el desarrollo de las actividades y aprendan en la evolución de las diferentes sesiones.

Solo así se podrá hablar de que la Unidad Didáctica promueve la inclusión de todo el alumnado, independientemente de sus características personales.

En cuanto a las medidas de atención a la diversidad, un alumno necesita apoyo educativo. Este alumno es el recién incorporado este curso, procedente de Brasil. Presenta dificultad en el área del lenguaje, puesto que todavía no domina a la perfección el castellano, por lo que tendrá una hora de refuerzo diaria con la especialista para poder ir adquiriendo el idioma.

Respecto a las clases de Educación Física, cierto es que existe una barrera cultural porque este alumno procede de un contexto completamente diferente al de sus compañeros. Para que tenga una integración real, la especialista de Audición y Lenguaje trabajará con él para que pueda ir dominando el idioma. Para que este alumno esté integrado en las sesiones, va a trabajar siempre con el compañero con el que más se relaciona. En cuanto a sus respuestas, puede influir en el transcurso de las actividades puesto que el docente tiene que comprender lo que está diciendo y para ello puede que la conversación sea más larga que con el resto de los alumnos.

Evaluación

Para hacer referencia a la evaluación, se realizará una evaluación compartida. Este tipo de evaluación implica al alumnado en los procesos de evaluación. Para ello es muy importante el diálogo y las tomas de decisiones entre los agentes implicados, en este caso el profesorado y alumnado (López-Pastor, 2009).

En función de su finalidad, se tratará de una evaluación formativa porque se pretende que el alumno crezca personalmente. Valorando el desempeño de los estudiantes al resolver las situaciones planteadas, identificando el nivel en el que se encuentran para alcanzar niveles más altos y creando oportunidades para que demuestren sus habilidades.

En función del momento, se realizará una evaluación continua en donde se evaluará la progresión del alumnado, desde la primera hasta la última sesión. De este modo se obtiene información sobre la progresión de cada alumno.

Por otra parte, para la calificación se va a tener en cuenta el tipo de evaluación que se ha expuesto anteriormente. Además, el alumnado realizará una prueba escrita para obtener una recogida de datos más global.

Aportaciones del TGfU a las competencias clave

El modelo comprensivo o Teaching Games for Understanding puede ayudar, en general, a mejorar las competencias clave. Pero en esta Unidad Didáctica nos centraremos en las que se van a desarrollar a lo largo de las sesiones. Por lo que solo se hará alusión a las principales.

En esta Unidad Didáctica las competencias que se van a trabajar son *competencias sociales y cívicas*, *aprender a aprender* y *sentido de iniciativa y espíritu emprendedor*.

- **Competencias sociales y cívicas.** Esta competencia se trabaja en ambos objetivos expresados anteriormente, en el juego limpio o *fairplay* y en la consolidación de estrategias básicas de juego.
- **Aprender a aprender.** Esta competencia también se trabajará en ambos objetivos.
- **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.** Esta competencia se trabajará en la consolidación de estrategias básicas de juego.

A continuación, se explicará como este modelo comprensivo o TGfU puede ayudar a la consecución de estas competencias clave.

Con la creación de equipos heterogéneos se van a trabajar habilidades sociales y emocionales, como pueden ser la empatía, asertividad y respeto, fomentando así las *competencias sociales y cívicas*.

Por otro lado, los jugadores desempeñan diferentes roles y aprenden a desenvolverse en cada rol, obteniendo conocimientos e información que era desconocida. Con el transcurso de la Unidad Didáctica comprenderán todo lo que han aprendido, de este modo se trabaja la habilidad *aprender a aprender*.

Por último, al tratarse de un deporte de equipo en el que te enfrentas a otro equipo, se van a generar ocasiones en las que los jugadores tienen que tomar decisiones por el bien de su equipo. Para ello es importante adquirir conciencia sobre la situación para intervenir de manera beneficiosa para el equipo, desarrollando así el *sentido de iniciativa y espíritu emprendedor*.

Bloque 2 (apartados específicos)

Introducción: modalidad y etapa/curso a la que se dirige

En la presente Unidad Didáctica se va a trabajar un deporte de cooperación-oposición, el fútbol sala. Para trabajar este deporte, se va a emplear la metodología Teaching Games for Understanding.

Esta Unidad Didáctica está dividida en seis sesiones de sesenta minutos cada una. Está destinada para los alumnos del último ciclo de la etapa de Educación Primaria, sexto curso.

Objetivos didácticos y contenidos

A continuación, se muestran los objetivos didácticos y contenidos de esta Unidad Didáctica.

Por una parte, los objetivos que se trabajan en las sesiones son:

- Conocer el fútbol sala.
- Familiarizarse con el deporte.
- Aprender a moverse en el terreno de juego.
- Aprender a ocupar los espacios.
- Aprender a compartir el espacio.
- Aprender cuándo hay que pasar al compañero.

Por otra parte, los contenidos que se tratan son:

- Ocupación del espacio libre.
- Trabajo en equipo.
- Cooperación.
- Aplicación de las reglas en el juego.
- Deportividad.
- Juego limpio.

Metodología (intervención didáctica)

La enseñanza del fútbol sala se plantea desde un enfoque comprensivo. Este enfoque ha sido explicado a lo largo del presente trabajo, pero la metodología empleada es el modelo trifásico propuesto por Griffin, Mitchell y Oslin (1997; 2006; citado en Méndez Giménez y Fernández-Río, 2011). Las características metodológicas básicas en el desarrollo de esta Unidad Didáctica son las siguientes:

- La utilización de juegos modificados como medio de enseñanza de manera contextualizada.
- Partir de los principios tácticos del deporte para establecer una progresión.
- La utilización de la búsqueda como técnica de enseñanza.
- Empleo de preguntas para asegurar que los alumnos comprenden lo que se les pide.
- Los alumnos son los protagonistas del aprendizaje y el docente pasa a un segundo plano.

Agrupaciones

Teniendo en cuenta la naturaleza del juego, todas las tareas que se realizan en esta Unidad Didáctica son juegos a realizar por equipos (dos contra dos, 2x2; tres contra tres, 3x3). En este sentido, se aprecia una progresión del juego, partiendo desde el 2x2 hasta el 5x5. A partir de la cuarta sesión se introducirá el 3x3, trabajándose en las dos últimas sesiones prácticas, y en la última se desarrollará el 5x5 reflejado en un partido.

Criterios de evaluación y de calificación

El presente apartado se va a dividir en dos partes. La primera parte se centrará en abordar los criterios de evaluación y la segunda parte en los instrumentos y criterios de calificación.

Por un lado, los criterios de evaluación de esta Unidad Didáctica son dos. El primero es apreciar y valorar el “juego limpio” (fairplay) y la actividad física como

medio de disfrute, de relación social y de organización del tiempo libre. El segundo es progresar en el desarrollo de la iniciativa individual, la cooperación y el trabajo en equipo durante la práctica de juegos y deportes.

Por otro lado, los criterios de calificación son orientativos, esto quiere decir que se pueden modificar para adaptarse a las necesidades del grupo y criterio del docente. En este caso los criterios de evaluación son:

- 50% evaluación de lo aprendido.
- 20% comportamiento y actitud.
- 30% prueba escrita.

Por otra parte, los instrumentos o herramientas que se emplean en esta Unidad Didáctica son:

- Prueba escrita.
- Observación.
- Cuaderno del profesor.

La relación de estas herramientas de recogida de datos con los criterios anteriores es:

- Evaluación de lo aprendido con la actividad inicial (Kahoot) y la observación recogida en el cuaderno del profesor.
- Comportamiento y actitud con la información anotada en el cuaderno del profesor.
- Prueba escrita de la Unidad Didáctica.

Estos instrumentos se van a emplear en diferentes sesiones. Los cuestionarios se utilizarán en la primera y última sesión. Mientras que la observación se empleará en el resto de las sesiones y se anotará en el cuaderno del profesor. Estos dos últimos instrumentos van juntos y se observará el comportamiento, la actitud,

compañerismo, trabajo en equipo, respeto hacia el material y compañeros, toma de decisiones y el juego limpio.

Educación en valores

En esta Unidad Didáctica se trabajan valores de compañerismo y de juego limpio. En todas las sesiones se va a trabajar el compañerismo y la cooperación, para ello se va a trabajar de un modo cooperativo entre los integrantes de los equipos para alcanzar la meta. En la tercera sesión se desarrolla una actividad en la que el alumnado tiene que realizar una búsqueda de información sobre el juego limpio y ser buen deportista. Es una actividad que tendrán que realizar como tarea y entregar en la siguiente sesión (Anexo 4). Consiste en dar respuesta a unas preguntas planteadas por el profesor y requerirá de búsqueda de información. Esta actividad se realiza con el objetivo de analizar si tienen conductas adecuadas, para reforzarlas, modificarlas o adquirirlas.

Materiales y espacios

Para la consecución de las sesiones es recomendable disponer de los siguientes recursos:

- Una pista polideportiva o, en su defecto, la pista del recreo.
- Veinticuatro setas como máximo, debido a que en unas sesiones se requieren más setas que en otras.
- Seis balones de fútbol sala como máximo.
- Elementos para diferenciar los equipos, en este caso se van a usar petos. Se necesitarán seis como máximo
- Dos porterías o, en su defecto, cuatro conos.
- Pizarra digital.
- Doce tablets.
- Conexión a internet.

Materiales curriculares para el alumnado

En la Unidad Didáctica se proponen los materiales curriculares para el alumnado que van a ser presentados a continuación:

- Ficha de contenido sobre el fútbol sala (sesión 1). Para que el alumnado tenga información sobre el deporte que se va a practicar. (Anexo 3).
- Actividad para el trabajo de valores (sesión 3 y 4). (Anexo 4).

Secuenciación y temporalización de las sesiones.

La Unidad Didáctica se divide en seis sesiones de sesenta minutos cada una. Dentro de estas seis sesiones hay dos más teóricas y cuatro prácticas. La primera y última sesión son las más teóricas ya que se va a hacer la introducción al deporte, se facilita información y se desarrollan los cuestionarios. El resto de las sesiones son prácticas y se modifican elementos del juego gradualmente.

Van a ser seis sesiones de sesenta minutos cada una. Se repartirán en dos sesiones más teóricas (1ª y 6ª) y cuatro prácticas (2-5). Aunque la última sesión va a ser mixta, una primera parte teórica y una segunda práctica. Las sesiones prácticas tendrán la misma estructura: parte inicial de 10 minutos, juego de activación y ejercicios de movilidad articular, parte principal de 40 minutos, dos actividades, y la parte final de 10 minutos, juego de vuelta a la calma y feedback de la sesión mientras se realizan estiramientos.

Cabe destacar que en todas las sesiones se realiza una pausa de hidratación entre los juegos. Esto significa que en cada sesión cuando se termina de jugar a un juego, antes de pasar al siguiente juego, se realiza la pausa de hidratación para aquellos jugadores que necesiten hidratarse.

Para el desarrollo de las sesiones prácticas, se han tenido en cuenta las aportaciones que han hecho los siguientes autores: Cerro Barroso (2005) con la adaptación de juegos al fútbol sala; las aportaciones de Martínez Rodríguez (2003); Forero Méndez y Gracia Díaz (2018) quienes trabajan los fundamentos básicos a través de los juegos para el fútbol y, por último, Yagüe Cabezón y Gutiérrez-García (2018) exponiendo el aprendizaje del fútbol mediante un modelo comprensivo.

Sesión I. Familiarización con el fútbol sala

En la primera sesión va a ser más teórica que el resto. Empezamos con una introducción al deporte que se va a trabajar, abordando sus características y valores más importantes. Para ello la sesión se divide en tres partes. La primera parte gira en torno a un Kahoot, para ver el conocimiento previo que tiene el alumnado. La segunda se centra en la explicación del deporte con contenido visual, ppt y videos. La tercera y última parte se destina para el desarrollo de un juego por parejas trabajando la temática del fútbol sala.

Tabla 3. Estructura sesión I.

SESIÓN I: Familiarización con el fútbol sala	
Grupo	Doce alumnos
Curso de Primaria	Sexto curso de Educación Primaria
Bloque de contenidos	Bloque 3: “Los juegos y actividades expresivas y deportivas”.
Contenidos	El juego limpio (<i>fairplay</i>) y la consolidación de estrategias básicas de juego.
Criterios de evaluación	Apreciar y valorar el “juego limpio” (<i>fairplay</i>) y la actividad física como medio de disfrute, de relación social y de organización del tiempo libre. Progresar en el desarrollo de la iniciativa individual, la cooperación y el trabajo en quipo durante la práctica de juegos y deportes.
Competencias	4º) <i>Aprender a aprender.</i> 5º) <i>Competencias sociales y cívicas.</i> 6º) <i>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.</i>
Parte inicial: 15 minutos	
Al inicio de la sesión se explica al alumnado que se va a trabajar un nuevo deporte, el fútbol sala. Para empezar, van a tener que entrar en Kahoot de manera individual y poniendo sus nombres. Una vez se vayan resolviendo las preguntas, se pueden hacer aportaciones al respecto para que no se queden con ninguna	

duda. Cuando se respondan todas las preguntas pasamos a la parte principal de la sesión.

Parte principal: 30 minutos

Una vez terminada la actividad del Kahoot, pasamos a la presentación del deporte a trabajar. Esta parte principal se divide en dos partes. En la primera se explica el deporte mediante una presentación en power point. En la segunda parte se visiona contenido audiovisual en relación con el contenido a trabajar en las sesiones prácticas.

En la primera parte se van a trabajar las partes más importantes de este deporte, así como los valores que subyacen en él. Para ello emplearemos el power point (Anexo 2), que hemos preparado previamente, haciendo los apuntes necesarios en aquellos conceptos que desconocen para que el alumnado no se quede con ninguna duda.

En la segunda parte, el trabajo con contenido audiovisual, se han seleccionado tres vídeos. Estos videos se relacionan con la temática a trabajar en las sesiones prácticas (Anexo 2). En las sesiones se va a trabajar la ocupación de espacios en situaciones de juego.

Una vez terminado el visionado de los vídeos, se repartirán una ficha de contenido básico sobre este deporte (Anexo 3). Esta ficha es un resumen del power point y servirá como apoyo de cara a la prueba final de la Unidad Didáctica, ya que en ella encontrarán las nociones básicas del fútbol sala.

Parte final: 15 minutos

La parte final de esta sesión consiste en un juego por parejas. Este juego es el ahorcado. La peculiaridad de este juego es que solo se pueden emplear palabras con la temática del fútbol sala. De este modo el alumnado interiorizará palabras técnicas de este deporte.

Criterio de secuenciación	La secuenciación de esta sesión se ha basado en el aporte del deporte al alumnado. Se trata de una sesión de introducción a lo que va a ser la Unidad Didáctica. Es por ello por lo que se va a realizar una primera parte de toma
----------------------------------	--

	de contacto, explicación de la temática y un juego acorde con lo explicado para concluir.
Observaciones	Para llevar la sesión a cabo es necesario disponer de un proyector para el visionado del power point. La actuación docente debe ser siempre en favor del alumnado, siendo una herramienta para adquirir el conocimiento. La ubicación del docente puede ser por toda el aula haciendo que todos los alumnos se sientan integrados. En caso de no disponer de las tablets en el aula, esta actividad se puede realizar en la sala TIC.
Tratamiento de la diversidad	Esta sesión se ha planteado para que todo el alumnado participe en todo momento. En la primera actividad cada alumno tiene que usar su Tablet para realizar el Kahoot. En la segunda actividad todas las dudas van a ser resueltas. En la última parte de la sesión todos los alumnos participan en el juego por parejas. De este modo a lo largo de la sesión se atenderá a las necesidades de todos.
Recursos	Para el desarrollo de esta sesión se necesitan los siguientes materiales: Pizarra digital con proyector. Una unidad. Ordenador o Tablet para el docente. Una unidad. Tablets para el alumnado. Doce unidades.
Espacio	El lugar ideal para desarrollar esta sesión es el aula.
Valoración de riesgos	Valoración general de la sesión y valoración específica de cada actividad (1: poco, 2: algo/bastante, 3: mucho). La valoración general de riesgos en esta sesión es de 1: poco, ya que es una sesión de introducción la cual es teórica.

	La valoración específica de la parte inicial es de 1: poco, puesto que se realiza con material del centro. La valoración específica de la parte principal es de 1: poco, ya que para el desarrollo de esta parte el alumnado va a estar atendiendo a las explicaciones del docente. La valoración específica de la parte final es de 1: poco, debido a que esta actividad se desarrolla con todas las parejas sentadas en sus sitios a excepción de la que está en la pizarra.
Rol docente	El papel del docente es crucial en esta primera sesión porque va a transmitir el conocimiento y valores del deporte al alumnado. La conducta del docente se va a basar en el respeto mutuo y sin levantar la voz, dando ejemplo en todo momento. En esta sesión el docente no tiene una ubicación en concreto, se puede mover libremente por el aula. Lo ideal es que se mueva para generar un clima de integración.

Sesión II. Aprendemos a movernos en el espacio

Esta es la primera sesión práctica de la Unidad Didáctica. Se tendrá un primer contacto hacia la ocupación racional del espacio. Para ello la sesión se estructura en: una parte inicial; que servirá de activación a través de un juego, una parte principal; donde se trabajará la ocupación del espacio mediante dos actividades, y una parte final; servirá de vuelta a la calma mediante un juego más tranquilo.

El objetivo de esta sesión es adquirir las nociones básicas de la ocupación del espacio. Para ello se modificarán las situaciones del juego real, partiendo de situaciones de 2x2 en un espacio de 12x12m.

Tabla 4. Estructura sesión II

SESIÓN II: Aprendemos a movernos en el espacio	
Grupo	Doce alumnos.
Curso de Primaria	Sexto curso de Educación Primaria.
Bloque de contenidos	Bloque 3: “Los juegos y actividades expresivas y deportivas”.
Contenidos	El juego limpio (<i>fairplay</i>) y la consolidación de estrategias básicas de juego.
Criterios de evaluación	Apreciar y valorar el “juego limpio” (<i>fairplay</i>) y la actividad física como medio de disfrute, de relación social y de organización del tiempo libre. Progresar en el desarrollo de la iniciativa individual, la cooperación y el trabajo en quipo durante la práctica de juegos y deportes.
Competencias	4º) <i>Aprender a aprender.</i> 5º) <i>Competencias sociales y cívicas.</i> 6º) <i>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.</i>
Parte inicial: 10 minutos	
En el comienzo de esta sesión se va a realizar un juego a modo de calentamiento. El juego en cuestión es “el pilla-pilla”. La organización de este juego es la siguiente: todo el grupo se sitúa en una zona delimitada. El objetivo es intentar pillar a un compañero. El desarrollo es el siguiente: cuando estén todos los	

jugadores dentro de la zona de juego, se elige al jugador que la queda. Este jugador tendrá que ir a pillar a otro jugador, cualquiera. Cuando haya conseguido pillar a alguien se intercambian los roles. El jugador que ha sido pillado ahora es quién tiene que pillar a otro jugador. No puede pillar al mismo jugador que le pilló. Una vez terminado el juego se pasa a realizar ejercicios de movilidad articular de abajo hacia arriba, empezando por los tobillos y terminando con el cuello.

Parte principal: 40 minutos

En la parte principal de la sesión, se van a realizar dos juegos modificados. La distribución del tiempo para cada actividad es la siguiente:

- Explicación de la actividad y solución de dudas: 5 minutos.
- Jugar al juego: 5 minutos.
- Preguntas y respuestas: 5 minutos.
- Volver a jugar: 5 minutos.

Juego 1: Los diez pases.

Organización.

Dos equipos, de dos jugadores cada uno, situados en una zona de juego cuadrada de 12x12 metros.

Objetivo.

Conseguir dar diez pases sin que el otro equipo intercepte el balón. Conseguir el mayor número de puntos.

Desarrollo.

Un equipo partirá con la posesión del balón y el otro equipo intentará quitarles el balón. Los jugadores se pueden mover libremente por el espacio y no tienen un número de toques máximo. Esto quiere decir que cada jugador puede tocar el balón las veces que quiera antes de pasar a su compañero, con el objetivo de mantener la posesión. Cuando un equipo alcanza a dar diez pases seguidos, sin que el balón haya sido interceptado o haya salido, obtendrá un punto y la posesión pasará a ser del equipo rival.

Reglas.

Si el balón sale de banda saca el equipo contrario. No se puede coger el balón con la mano. Los saques se tienen que realizar con el pie. No se pueden hacer faltas. Si se pierde la posesión, se empieza a contar de cero.

Representación:

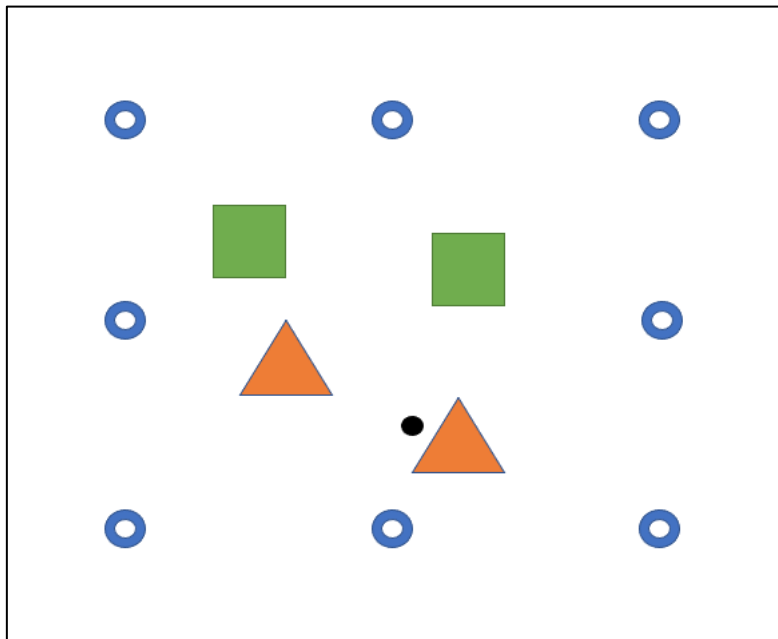


Figura 1. Representación gráfica del juego “Los diez pases”. Fuente: Elaboración propia.

Leyenda:

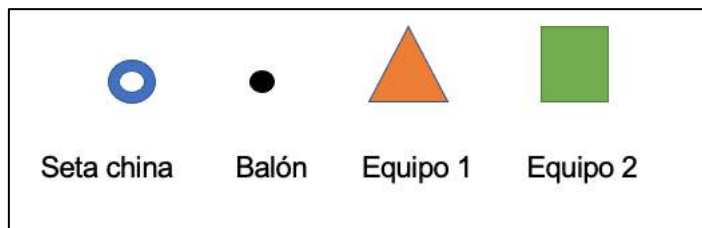


Figura 2. Leyenda del juego “Los diez pases”. Fuente: Elaboración propia.

Preguntas y respuestas.

Preguntas para reflexionar	Posibles respuestas correctas
¿Qué puedo hacer para mantener la posesión?	- Colocarme en un espacio libre. - Moverme con el balón por el espacio.

¿Qué puedo hacer para recibir el pase de mi compañero?	- Moverme a una zona en la que esté solo y el compañero me pueda pasar el balón.
Si mi compañero tiene que sacar de banda ¿cómo puedo ayudar?	- Buscar y moverme a un espacio donde me pueda pasar el balón.

Tabla 5. Preguntas y respuestas del primer juego.

Volver a jugar una vez se han respondido las preguntas adecuadamente.

Juego 2: Ataca la zona.

Organización.

Dos equipos, de dos jugadores cada uno, situados en una zona de juego cuadrada de 12x12 metros.

Objetivo.

Conseguir dar diez pases y el último en la zona de punto sin que el otro equipo intercepte el balón. Conseguir el mayor número de puntos.

Desarrollo.

Un equipo partirá con la posesión del balón y el otro equipo intentará quitarles el balón. Los jugadores se pueden mover libremente por el espacio y no tienen un número de toques máximo. Esto quiere decir que cada jugador puede tocar el balón las veces que quiera antes de pasar a su compañero, con el objetivo de mantener la posesión. Cuando un equipo alcanza a dar diez pases y se haya recibido el balón dentro de la zona de punto obtendrá un punto y la posesión pasará a ser del equipo rival. Empezarán a contar desde cero en cualquiera de los casos.

Reglas.

Si el balón sale de banda saca el equipo contrario. No se puede coger el balón con la mano. Los saques se tienen que realizar con el pie. No pueden hacer faltas. Si se pierde la posesión, se empieza a contar de cero.

Representación:

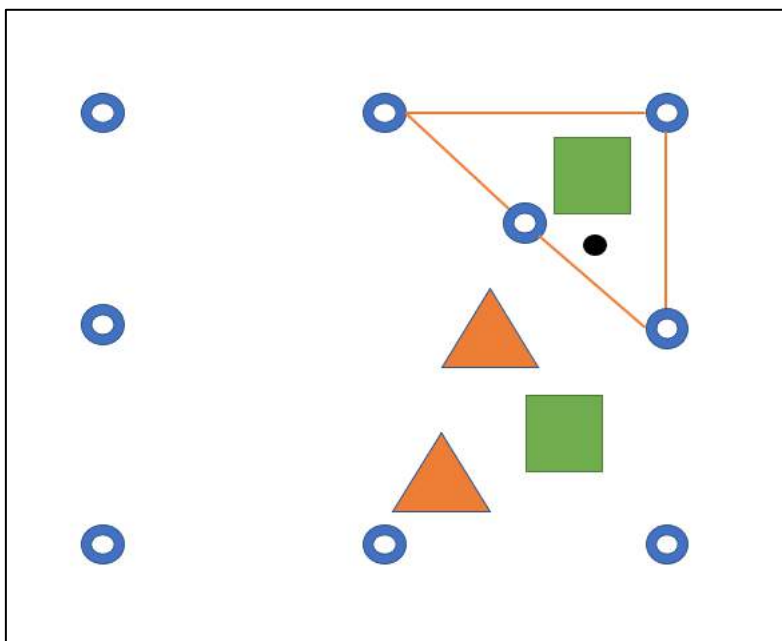


Figura 3. Representación gráfica del juego “Ataca la zona”. Fuente: Elaboración propia.

Leyenda:



Figura 4. Leyenda del juego “Ataca la zona”. Fuente: Elaboración propia.

Preguntas y respuestas.

Preguntas para reflexionar	Posibles respuestas correctas
Si mi compañero está siendo presionado por el equipo contrario ¿qué debo hacer?	- Moverme lejos del oponente en una posición fácil para mi compañero.
Si no puedo dar el pase a mi compañero en la zona, ¿qué debemos hacer?	- Seguir jugando el balón lejos de la zona.

¿Cómo se puede despejar la zona de punto para poder anotar?	- Jugando en otra parte para liberar la zona.
---	---

Tabla 6. Preguntas y respuestas del segundo juego.

Volver a jugar una vez se hayan respondido las preguntas adecuadamente.

Parte final: 10 minutos

Finalmente, para volver a la calma, se jugará a “señor lobo ¿qué hora es?”. El desarrollo de este juego es el siguiente: un alumno es el “lobo” y el resto de los compañeros son los cazadores. El lobo se situará en una línea de banda de la pista mirando al frente, dando la espalda a sus compañeros, y los cazadores, se sitúan sobre la otra línea de banda, justo detrás del lobo. Esto quiere decir que hay una separación de veinte metros aproximadamente. Los cazadores preguntan al lobo “¿qué hora es?” a lo que el lobo les responderá con una hora, ej.: las diez. Entonces el lobo cuenta en alto hasta diez y sus compañeros tendrán que avanzar lo que puedan, siempre andando, hasta que el lobo se da la vuelta. Si el lobo ve que algún cazador se mueve, dice su nombre y este cazador vuelve a empezar desde la línea. El primer cazador que llegue a donde el lobo ganará y se elige a otro lobo por votación del grupo.

Posteriormente, se realizarán ejercicios de estiramientos mientras el alumnado da feedback de lo que les ha parecido la sesión.

Criterio de secuenciación	Para el desarrollo de esta sesión las actividades siguen un orden de dificultad progresivo. La primera actividad consta de un solo objetivo, dar diez toques. Mientras que la segunda actividad tiene dos objetivos: el primero; es dar los diez pases para poder “desbloquear” la zona de punto y el segundo; es conseguir dar el pase en la zona específica.
Observaciones	Para el correcto desarrollo de la sesión es necesario que el docente esté constantemente moviéndose por el espacio, supervisando a todos los estudiantes. Es importante explicar y resolver las posibles dudas de cada actividad antes de que se desarrollen.

	Asimismo, el profesor tendrá que ser un apoyo para sus alumnos por lo que es indispensable mantener una actitud positiva y estar predispuesto a ayudar.
Tratamiento de la diversidad	Estas actividades están pensadas para que todo el alumnado intervenga de la misma manera. Se busca que los jugadores estén constantemente participando en el juego. Pero se puede dar el caso en el que algún jugador intervenga menos, entonces el docente que esta supervisando, intervendrá para interesarse por el interés de este jugador y motivarle a jugar.
Recursos	Para que los recursos queden bien especificados y no de lugar a confusión, se van a indicar la cantidad necesaria por cada juego. El primer recurso necesario, que engloba a todas las actividades, es el espacio. Parte inicial. Con las líneas de la pista es suficiente para delimitar la zona de juego. Parte principal: Juego 1. Los diez pases. Setas chinas. Veinticuatro unidades totales. Ocho en cada zona de juego. Balones. Dos unidades por cada zona de juego por si el balón con el que están jugando se les va lejos. El docente irá a por dicho balón. Petos. Seis unidades totales. Dos unidades en cada zona de juego.

	Juego 2. Ataca la zona. Setas chinas. Veintisiete unidades totales. Nueve en cada zona de juego. Balones. Dos unidades por cada zona de juego por si el balón con el que están jugando se les va lejos. El docente irá a por dicho balón. Petos. Seis unidades totales. Dos unidades en cada zona de juego. Parte final. Con las líneas de la pista es suficiente para delimitar la zona de juego.
Espacio	La zona ideal para realizar esta sesión es la pista polideportiva o, en su defecto, la pista del patio.
Valoración de riesgos	Valoración general de la sesión y valoración específica de cada actividad (1: poco, 2: algo/bastante, 3: mucho). La valoración general de riesgos en esta sesión es de 2: algo/bastante, ya que se dan situaciones en las que puede haber alguna colisión entre alumnos si no están atentos a lo que les rodea. La valoración específica de la parte inicial es de 2: algo/bastante, debido a que los jugadores corren en diferentes direcciones y se pueden golpear. La valoración específica de la parte principal es de 2: algo/bastante, puesto que son situaciones de juego en las que puede haber contacto físico. La valoración específica de la parte final es de 1: poco, debido a que se realiza un juego de vuelta a la calma y el movimiento de los jugadores se realiza en la misma dirección y andando.

Rol docente	El maestro actuará como guía en el desarrollo de las actividades. En primer lugar, explicará en que consiste cada actividad para que el alumnado sepa que tiene que hacer. En segundo lugar, supervisará y velará por la participación activa de todos los jugadores. Asimismo, se mueve libremente por el espacio sin entorpecer la práctica para observar y tomar nota de la actitud de cada alumno. Por otra parte, tiene que intervenir para realizar preguntas relacionadas con los juegos para desarrollar la conciencia táctica en sus alumnos. Para ello llamará a todos los alumnos para que formen un círculo con él. De este modo podrá realizar las preguntas a todos a la vez.
--------------------	--

Sesión III. Reducción del espacio

Esta es la segunda sesión práctica de la Unidad Didáctica. Esta sesión va a ser una prolongación de la anterior. Se seguirá trabajando con el mismo formato, 2x2, pero la variable a modificar es el espacio, trabajando en espacios más reducidos.

La estructura va a ser la misma que en la sesión II: parte inicial; que servirá de activación a través de un juego, parte principal; donde se trabajará la ocupación del espacio mediante dos actividades, y parte final; servirá de vuelta a la calma mediante un juego más tranquilo.

El objetivo de esta sesión es trabajar la conciencia táctica en los jugadores en situaciones de juego reducidas.

En esta sesión se proporcionará al alumnado la actividad de trabajo en valores (Anexo 4). Se trata de una actividad de reflexión y trabajo en valores deportivos que deben entregar en la siguiente sesión.

Tabla 7. Estructura sesión III.

SESIÓN III: Reducción del espacio	
Grupo	Doce alumnos
Curso de Primaria	Sexto curso de Educación Primaria
Bloque de contenidos	Bloque 3: “Los juegos y actividades expresivas y deportivas”.
Contenidos	El juego limpio (<i>fairplay</i>) y la consolidación de estrategias básicas de juego.
Criterios de evaluación	Apreciar y valorar el “juego limpio” (<i>fairplay</i>) y la actividad física como medio de disfrute, de relación social y de organización del tiempo libre. Progresar en el desarrollo de la iniciativa individual, la cooperación y el trabajo en quipo durante la práctica de juegos y deportes.
Competencias	4º) <i>Aprender a aprender.</i> 5º) <i>Competencias sociales y cívicas.</i> 6º) <i>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.</i>

Parte inicial: 10 minutos

Empezamos con un juego de calentamiento. En la sesión de hoy el juego es “el nido”. Para el desarrollo de este juego tiene que haber una persona que tiene que pillar a otra. Es como el pilla-pilla pero con algunas variantes. El juego se desarrolla en una zona delimitada, media pista de fútbol sala, en la que los alumnos están estáticos excepto el que la queda y el que tiene que escapar. Una vez se haya decidido quien la queda y a quién tiene que perseguir, el resto de los compañeros se distribuyen por la pista. El juego comienza y la persona que pilla tiene que intentar pillar a la otra. Cuando el alumno que tiene que ser pillado se coloca delante de un compañero estático, se invierten los papeles. Ahora el jugador que estaba pillando debe de escapar del nuevo compañero que sale en su búsqueda.

Una vez terminado el juego se pasa a realizar ejercicios de movilidad articular de abajo hacia arriba, empezando por los tobillos y terminando con el cuello.

Parte principal: 40 minutos

En la parte principal de la sesión, se van a realizar dos juegos modificados. La distribución del tiempo para cada actividad es la siguiente:

- Explicación de la actividad y solución de dudas: 5 minutos.
- Jugar al juego: 5 minutos.
- Preguntas y respuestas: 5 minutos.
- Volver a jugar: 5 minutos.

Juego 1: Los diez pases v2.

Organización.

Dos equipos, de dos jugadores cada uno, situados en una zona de juego cuadrada de 10x10 metros.

Objetivo.

Conseguir dar diez pases sin que el otro equipo intercepte el balón. Conseguir el mayor número de puntos.

Desarrollo.

Un equipo partirá con la posesión del balón y el otro equipo intentará quitarles el balón. Los jugadores se pueden mover libremente por el espacio y no tienen un número de toques máximo. Esto quiere decir que cada jugador puede tocar el balón las veces que quiera antes de pasar a su compañero, con el objetivo de mantener la posesión. Cuando un equipo alcanza a dar diez pases seguidos sin que el balón haya sido interceptado o haya salido, obtendrá un punto y la posesión pasará a ser del equipo rival. Empezarán a contar desde cero en cualquiera de los casos.

Reglas.

Si el balón sale de banda saca el equipo contrario. No se puede coger el balón con la mano. Los saques se tienen que realizar con el pie. No pueden hacer faltas. Si se pierde la posesión, se empieza a contar de cero.

Representación:

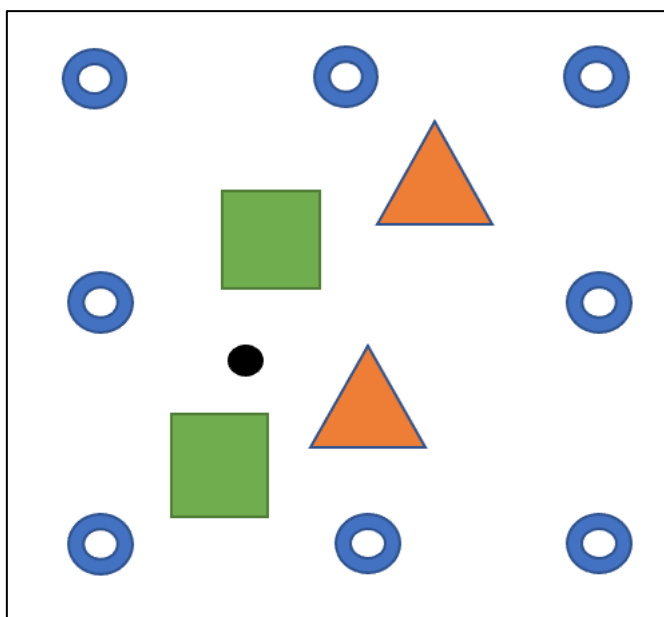


Figura 5. Representación gráfica del juego “Los diez pases v2”. Fuente: Elaboración propia.

Leyenda:

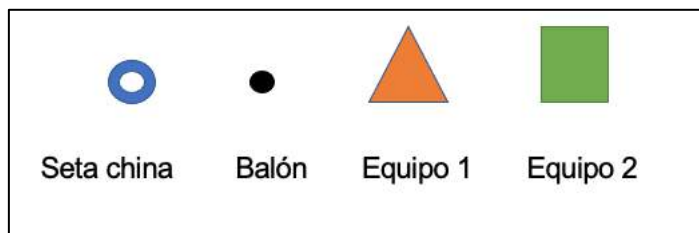


Figura 6. Leyenda del juego “Los diez pases v2”. Fuente: Elaboración propia.

Preguntas y respuestas.

Preguntas para reflexionar	Posibles respuestas correctas
¿Qué podemos hacer para aprovechar al máximo el espacio?	- Jugar por el centro y por las bandas.
Si estamos jugando por el centro todos, ¿qué movimiento podemos hacer para ayudar al compañero?	- Un movimiento al espacio libre más cercano.
¿Cómo podemos conseguir librarnos de nuestra marca?	- Realizando un amago. - Correr en una dirección y de repente cambiarla.

Tabla 8. Preguntas y respuestas del primer juego.

Volver a jugar una vez se han respondido las preguntas adecuadamente.

Juego 2: Menos espacio.

Organización.

Dos equipos, de dos jugadores cada uno, situados en una zona de juego cuadrada de 8x8 metros.

Objetivo.

Conseguir dar diez pases sin que el equipo contrario intercepte el balón.

Conseguir el mayor número de puntos.

Desarrollo.

Un equipo partirá con la posesión del balón y el otro equipo intentará quitarles el balón. Los jugadores se pueden mover libremente por el espacio y no tienen un

número de toques máximo. Cuando un equipo alcanza a dar diez pases seguidos, sin que el balón haya sido interceptado o haya salido, se obtendrá un punto y la posesión pasará a ser del equipo rival.

Reglas.

Si el balón sale de banda saca el equipo contrario, no se puede coger el balón con la mano, los saques se tienen que realizar con el pie, los defensores no pueden hacer faltas. Si se pierde la posesión, se empieza a contar de cero.

Representación:

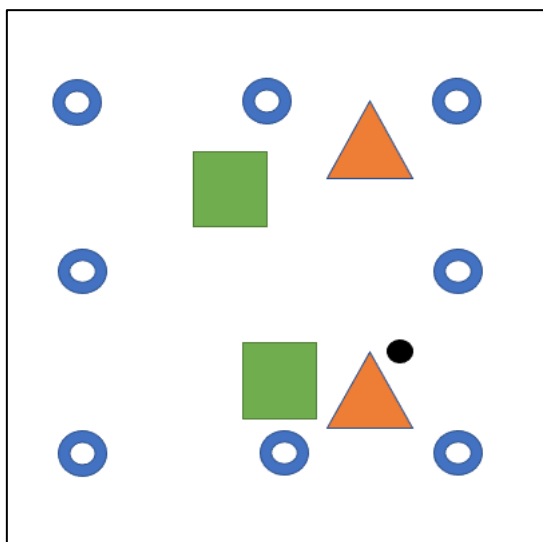


Figura 7. Representación gráfica del juego “Menos espacio”. Fuente: Elaboración propia.

Leyenda:

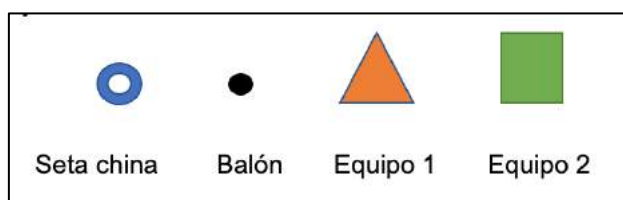


Figura 8. Leyenda del juego “Menos espacio”. Fuente: Elaboración propia.

Preguntas y respuestas.

Preguntas para reflexionar	Posibles respuestas correctas
¿Cómo nos tenemos que mover por el espacio?	- Rápido.

¿Cómo puedo liberarme de la marca en un espacio pequeño?	- Con un movimiento rápido al espacio libre.
¿Qué tenemos que hacer cuando realicemos un pase a nuestro compañero?	- Analizar los posibles espacios y desplazarnos al que sea más fácil para nuestro compañero.

Tabla 9. Preguntas y respuestas del segundo juego.

Volver a jugar una vez se han respondido las preguntas adecuadamente.

Parte final: 10 minutos

Finalmente, para volver a la calma, se jugará a “el director de la orquesta”. Para el desarrollo de este juego se divide la clase en partes iguales para hacer dos grupos. Cada grupo se sentará formando un círculo y un integrante se quedará de pie y de espaldas a su grupo. Mientras este alumno está de espaldas, se elige a un director de la orquesta. Este director tendrá que marcar un ritmo y los demás le imitarán. Cuando empiecen a realizar el movimiento, se le pedirá a este alumno que se incorpore al centro del círculo para intentar adivinar quien es el director. La persona que se encuentra en el centro tiene 3 intentos para adivinar quién es. Cuando sea identificado, se elige a otro alumno para que salga del círculo. Posteriormente, se realizarán ejercicios de estiramientos mientras el alumnado da feedback de lo que les ha parecido la sesión. A la vez que estamos estirando, el docente les proporcionará la actividad de trabajo en valores (Anexo 4) que deben de entregar en la siguiente sesión.

Criterio de secuenciación	Para el desarrollo de esta sesión las actividades siguen un orden de dificultad progresivo. La dificultad recae en el espacio de juego. En la primera actividad los jugadores disponen de una zona de juego de 10x10 metros. Mientras que, en la segunda actividad, el espacio de juego es reducido dos metros, la zona de juego es de 8x8 metros.
----------------------------------	--

Observaciones	Para el correcto desarrollo de la sesión es necesario que el docente esté constantemente moviéndose por el espacio, supervisando a todos los estudiantes. Es importante explicar y resolver las posibles dudas de cada actividad antes de que se desarrollen. Asimismo, el profesor tendrá que ser un apoyo para sus alumnos por lo que es indispensable mantener una actitud positiva y estar predispuesto a ayudar.
Tratamiento de la diversidad	Estas actividades están pensadas para que todo el alumnado intervenga de la misma manera. Se busca que los jugadores estén constantemente participando en el juego. Pero se puede dar el caso en el que algún jugador intervenga menos, entonces el docente que esta supervisando, intervendrá para interesarse por el interés de este jugador y motivarle a jugar.
Recursos	Para que los recursos queden bien especificados y no de lugar a confusión, se van a indicar la cantidad necesaria por cada juego. El primer recurso necesario, que engloba a todas las actividades, es el espacio. Parte inicial. Con las líneas de la pista es suficiente para delimitar la zona de juego. Parte principal: Juego 1. Los diez pases v2. Setas chinas. Veinticuatro unidades totales. Ocho en cada zona de juego.

	Balones. Dos unidades por cada zona de juego por si el balón con el que están jugando se les va lejos. El docente irá a por dicho balón. Petos. Seis unidades totales. Dos unidades en cada zona de juego. Juego 2. Menos espacio. Setas chinas. Veinticuatro unidades totales. Ocho en cada zona de juego. Balones. Dos unidades por cada zona de juego por si el balón con el que están jugando se les va lejos. El docente irá a por dicho balón. Petos. Seis unidades totales. Dos unidades en cada zona de juego. Parte final. Con las líneas de la pista es suficiente para delimitar la zona de juego.
Espacio	La zona ideal para realizar esta sesión es la pista polideportiva o, en su defecto, la pista del patio.
Valoración de riesgos	Valoración general de la sesión y valoración específica de cada actividad (1: poco, 2: algo/bastante, 3: mucho). La valoración general de riesgos en esta sesión es de 2: algo/bastante, ya que se dan situaciones en las que puede haber alguna colisión entre alumnos si no están atentos a lo que les rodea. La valoración específica de la parte inicial es de 2: algo/bastante, debido a que los jugadores corren en diferentes direcciones y se pueden golpear. La valoración específica de la parte principal es de 2: algo/bastante, puesto que son situaciones de juego en las que puede haber contacto físico.

	La valoración específica de la parte final es de 1: poco, debido a que se realiza un juego de vuelta a la calma y el movimiento de los jugadores se realiza en el suelo y no supone un movimiento por el espacio.
Rol docente	El maestro actuará como guía en el desarrollo de las actividades. En primer lugar, explicará en que consiste cada actividad para que el alumnado sepa que tiene que hacer. En segundo lugar, supervisará y velará por la participación activa de todos los jugadores. Asimismo, se mueve libremente por el espacio sin entorpecer la práctica para observar y tomar nota de la actitud de cada alumno. Por otra parte, tiene que intervenir para realizar preguntas relacionadas con los juegos para desarrollar la conciencia táctica en sus alumnos. Para ello intervendrá en un grupo mientras el resto siguen jugando. Cuando hayan dado con las respuestas esperadas interviene en otro grupo y así sucesivamente.

Sesión IV. Más jugadores

Esta es la tercera sesión práctica de la Unidad Didáctica. Para esta sesión se va a cambiar el número de jugadores y el espacio. Hasta ahora todas las situaciones han sido 2x2, a partir de ahora pasan a ser de 3x3. En cuanto al espacio; pasamos de un espacio 12x12 metros, un espacio grande para 2x2, a situaciones en las que los jugadores disponen de 20x20 metros.

La estructura va a ser la misma que en la sesión anterior: parte inicial; que servirá de activación a través de un juego, parte principal; donde se trabajará la ocupación del espacio mediante dos actividades, y parte final; servirá de vuelta a la calma mediante un juego más tranquilo.

El objetivo de esta sesión es aprender a desenvolverse en situaciones con un número mayor de jugadores.

Antes de iniciar la actividad en sí, los alumnos tendrán que entregar la actividad propuesta en la sesión anterior (Anexo 4).

Tabla 10. Estructura sesión IV.

SESIÓN IV: Más jugadores	
Grupo	Doce alumnos
Curso de Primaria	Sexto curso de Educación Primaria
Bloque de contenidos	Bloque 3: “Los juegos y actividades expresivas y deportivas”.
Contenidos	El juego limpio (<i>fairplay</i>) y la consolidación de estrategias básicas de juego.
Criterios de evaluación	Apreciar y valorar el “juego limpio” (<i>fairplay</i>) y la actividad física como medio de disfrute, de relación social y de organización del tiempo libre. Progresar en el desarrollo de la iniciativa individual, la cooperación y el trabajo en quipo durante la práctica de juegos y deportes.
Competencias	4º) <i>Aprender a aprender.</i> 5º) <i>Competencias sociales y cívicas.</i> 6º) <i>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.</i>

Parte inicial: 10 minutos

Empezamos con un juego de calentamiento. En la sesión de hoy el juego es “la araña”. La organización de este juego es la siguiente: todo el grupo se sitúa en el área de fútbol sala menos una persona, quién la queda, que se situará en la línea de medio campo. El objetivo es intentar llegar a la otra zona sin ser pillado. El desarrollo es el siguiente: el jugador que la queda, situado en la línea de medio campo, tendrá que decir “ya”. Entonces los jugadores tendrán que intentar llegar al otro extremo de la pista corriendo y el jugador que la queda tendrá que pillarlos cuando estén en medio campo. El jugador que la queda no puede salirse de la línea. En el momento que el jugador que la queda toca a algún compañero, este se tendrá que poner en la misma línea, pasará a pillar y así sucesivamente hasta que no quede nadie sin pillar. Cuando todos los jugadores hayan sido pillados, se la quedará el último en haber sido pillado.

Una vez terminado el juego se pasa a realizar ejercicios de movilidad articular de abajo hacia arriba, empezando por los tobillos y terminando con el cuello.

Parte principal: 40 minutos

En la parte principal de la sesión, se van a realizar dos juegos modificados. La distribución del tiempo para cada actividad es la siguiente:

- Explicación de la actividad y solución de dudas: 5 minutos.
- Jugar al juego: 5 minutos.
- Preguntas y respuestas: 5 minutos.
- Volver a jugar: 5 minutos.

Juego 1: Entre los tres.

Organización.

Dos equipos, de tres jugadores cada uno, situados en una zona de juego de 20x20 metros, el equivalente a media pista de fútbol sala.

Objetivo.

Conseguir dar diez pases entre todos los integrantes sin que el otro equipo intercepte el balón. Conseguir el mayor número de puntos.

Desarrollo.

Un equipo partirá con la posesión del balón y el otro equipo intentará quitarles el balón. Los jugadores se pueden mover libremente por el espacio y no tienen un número de toques máximo. Cuando en un equipo todos los jugadores han tocado el balón y consiguen dar los diez pases, sin haber perdido la posesión, obtendrán un punto y la posesión será del otro equipo.

Reglas.

Si el balón sale de banda saca el equipo contrario, no se puede coger el balón con la mano, los saques se tienen que realizar con el pie, los defensores no pueden hacer faltas. Es necesario que todos los integrantes del equipo toquen el balón. Si se pierde la posesión, se empieza a contar de cero.

Representación:

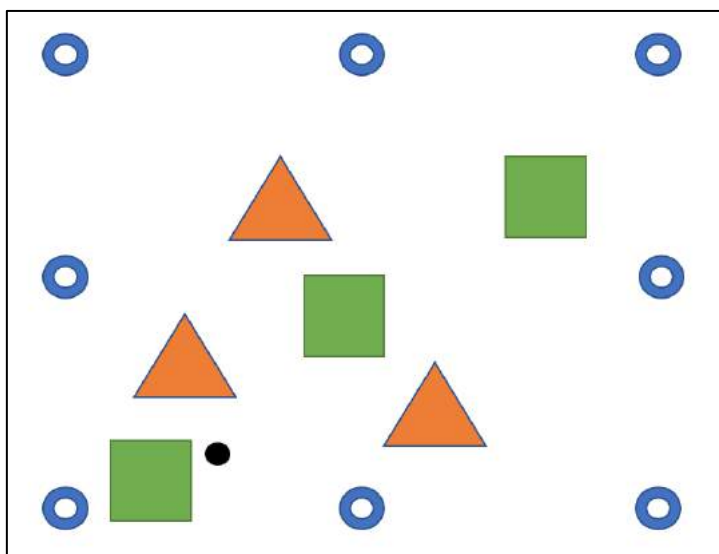


Figura 9. Representación gráfica del juego “Entre los tres”. Fuente: Elaboración propia.

Leyenda:

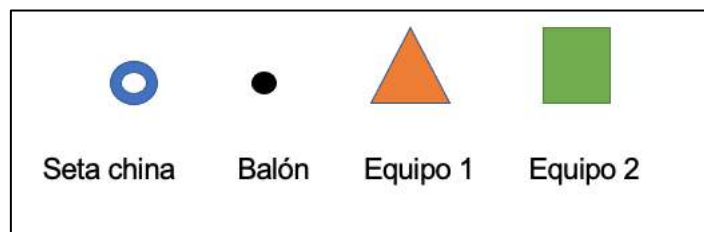


Figura 10. Leyenda del juego “Entre los tres”. Fuente: Elaboración propia.

Preguntas y respuestas.

Preguntas para reflexionar	Posibles respuestas correctas
Al haber más jugadores ¿cómo debemos ocupar el espacio?	- Distribuidos por la zona de juego.
¿Qué zona debo buscar: el espacio libre o dónde hay más jugadores?	- El espacio libre.
¿Qué hago para encontrar ese espacio libre?	- Observar el juego y desplazarme al espacio libre.

Tabla 11. Preguntas y respuestas del primer juego.

Volver a jugar una vez se han respondido las preguntas adecuadamente.

Juego 2: ¡Nos quedamos sin espacio!

Organización.

Dos equipos, de tres jugadores cada uno, situados en una zona de juego de 15x15 metros.

Objetivo.

Conseguir dar diez pases entre todos los integrantes sin que el otro equipo intercepte el balón. Conseguir el mayor número de puntos.

Desarrollo.

Un equipo partirá con la posesión del balón y el otro equipo intentará quitarles el balón. Los jugadores se pueden mover libremente por el espacio sin número delimitado de toques. Cuando en un equipo todos los jugadores han tocado el balón y consiguen dar los diez pases, sin haber perdido la posesión, conseguirán un punto y la posesión pasa al otro equipo.

Reglas.

Si el balón sale de banda saca el equipo contrario. No se puede coger el balón con la mano. Los saques se tienen que realizar con el pie. No se pueden hacer faltas. Es necesario que todos los integrantes del equipo toquen el balón. Si se pierde la posesión, se empieza a contar de cero.

Representación:

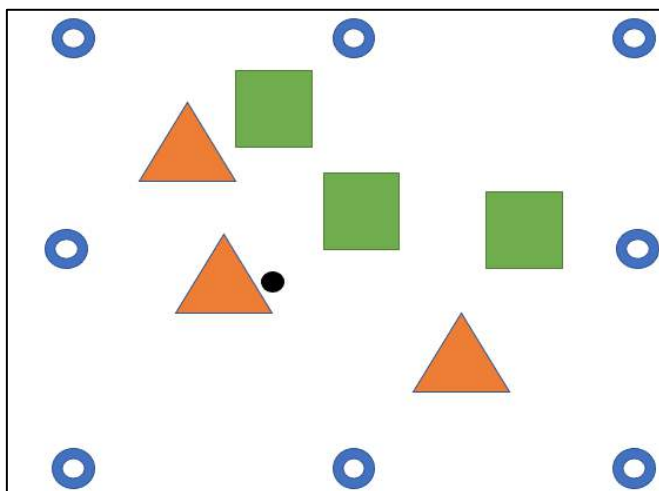


Figura 11. Representación gráfica del juego “¡Nos quedamos sin espacio!”.

Fuente: Elaboración propia.

Leyenda:

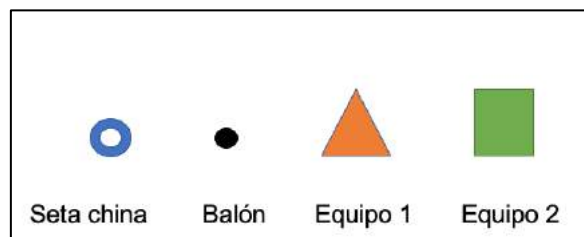


Figura 12. Leyenda del juego “¡Nos quedamos sin espacio!” Fuente: Elaboración propia.

Preguntas y respuestas.

Preguntas para reflexionar	Posibles respuestas correctas
¿Qué es lo más importante para poder tener la posesión?	- Moverse por el espacio.
Al reducirse el espacio ¿cómo deben de ser los movimientos?	- Rápidos.
Como somos tres jugadores ¿por dónde me muevo?	- Por los huecos libres. - Por las zonas próximas al compañero que tiene el balón.

Tabla 12. Preguntas y respuestas del segundo juego.

Volver a jugar una vez se han respondido las preguntas adecuadamente.

Parte final: 10 minutos	
Finalmente, para volver a la calma, se jugará a “la fotografía”. Para el desarrollo de este grupo se dividirá al grupo en dos subgrupos iguales. Una vez tengamos los dos grupos hechos, se elegirá a la persona que la queda. Cuando se sepa quien es el alumno que la queda, hará de fotógrafo, por lo que el resto tendrá que juntarse y posar para este alumno. Luego, el que se la queda se dará la vuelta mirando para otro lado; mientras, el resto de los compañeros realizan un cambio. Cuando den la orden de que ya lo han hecho, el fotógrafo se dará la vuelta y tendrá que identificar que cambio se ha realizado. Cuando lo acierte se intercambian los papeles con un compañero, a ser posible que haya variedad y si primero se la ha quedado un niño ahora le tocaría a una niña y viceversa. Posteriormente, se realizarán ejercicios de estiramientos mientras el alumnado da feedback de lo que les ha parecido la sesión.	
Criterio de secuenciación	Para el desarrollo de esta sesión las actividades siguen un orden de dificultad progresivo. La dificultad recae en el espacio de juego. En la primera actividad los jugadores disponen de una zona de juego de 20x20 metros. Mientras que, en la segunda actividad, el espacio de juego es reducido cinco metros, la zona de juego es de 15x15 metros.
Observaciones	Para el correcto desarrollo de la sesión es necesario que el docente esté constantemente moviéndose por el espacio, supervisando a todos los estudiantes. Es importante explicar y resolver las posibles dudas de cada actividad antes de que se desarrollen. Asimismo, el profesor tendrá que ser un apoyo para sus alumnos por lo que es indispensable mantener una actitud positiva y estar predispuesto a ayudar.
Tratamiento de la diversidad	Estas actividades están pensadas para que todo el alumnado intervenga de la misma manera. Se busca que

	los jugadores estén constantemente participando en el juego. Pero se puede dar el caso en el que algún jugador intervenga menos, entonces el docente que esta supervisando, intervendrá para interesarse por el interés de este jugador y motivarle a jugar.
Recursos	Para que los recursos queden bien especificados y no de lugar a confusión, se van a indicar la cantidad necesaria por cada juego. El primer recurso necesario, que engloba a todas las actividades, es el espacio. Parte inicial. Con las líneas de la pista es suficiente para delimitar la zona de juego. Parte principal: Juego 1. Entre los tres. Setas chinas. Dieciséis unidades totales. Ocho en cada zona de juego. Balones. Dos unidades por cada zona de juego por si el balón con el que están jugando se les va lejos. El docente irá a por dicho balón. Petos. Seis unidades totales. Tres unidades en cada zona de juego. Juego 2. ¡Nos quedamos sin espacio! Setas chinas. Dieciséis unidades totales. Ocho en cada zona de juego. Balones. Dos unidades por cada zona de juego por si el balón con el que están jugando se les va lejos. El docente irá a por dicho balón.

	Petos. Seis unidades totales. Tres unidades en cada zona de juego. Parte final. Con las líneas de la pista es suficiente para delimitar la zona de juego.
Espacio	La zona ideal para realizar esta sesión es la pista polideportiva o, en su defecto, la pista del patio.
Valoración de riesgos	Valoración general de la sesión y valoración específica de cada actividad (1: poco, 2: algo/bastante, 3: mucho). La valoración general de riesgos en esta sesión es de 2: algo/bastante, ya que se dan situaciones en las que puede haber alguna colisión entre alumnos si no están atentos a lo que les rodea. La valoración específica de la parte inicial es de 2: algo/bastante, debido a que los jugadores corren en diferentes direcciones, se pueden golpear y pueden caer al suelo. La valoración específica de la parte principal es de 2: algo/bastante, puesto que son situaciones de juego en las que puede haber contacto físico. La valoración específica de la parte final es de 1: poco, debido a que se realiza un juego de vuelta a la calma y el movimiento de los jugadores es estático y no hay riesgo.
Rol docente	El maestro actuará como guía en el desarrollo de las actividades. En primer lugar, explicará en que consiste cada actividad para que el alumnado sepa que tiene que hacer. En segundo lugar, supervisará y velará por la participación activa de todos los jugadores.

	Asimismo, se mueve libremente por el espacio sin entorpecer la práctica para observar y tomar nota de la actitud de cada alumno. Por otra parte, tiene que intervenir para realizar preguntas relacionadas con los juegos para desarrollar la conciencia táctica en sus alumnos. Para ello intervendrá en un grupo mientras el resto siguen jugando. Cuando hayan dado con las respuestas esperadas interviene en otro grupo y así sucesivamente.
--	---

Sesión V. Conjunto global

Esta es la última sesión práctica de la Unidad Didáctica. Al haber ido trabajando la ocupación del espacio en diferentes situaciones de juego, en relación con el número de jugadores y el espacio de juego, en esta última sesión se va a modificar la variable del espacio con el mismo número de jugadores que en la sesión anterior.

Asimismo, se van a realizar ejercicios que van a trabajar objetivos ya vistos en sesiones anteriores.

La estructura va a ser la misma que en el resto de las sesiones: parte inicial; que servirá de activación a través de un juego, parte principal; donde se trabajará la ocupación del espacio mediante dos actividades, y parte final; servirá de vuelta a la calma mediante un juego más tranquilo.

El objetivo de esta sesión es aprender a desenvolverse en situaciones de partido real.

Tabla 13. Estructura sesión V.

SESIÓN V: Conjunto global	
Grupo	Doce alumnos
Curso de Primaria	Sexto curso de Educación Primaria
Bloque de contenidos	Bloque 3: “Los juegos y actividades expresivas y deportivas”.
Contenidos	El juego limpio (<i>fairplay</i>) y la consolidación de estrategias básicas de juego.
Criterios de evaluación	Apreciar y valorar el “juego limpio” (<i>fairplay</i>) y la actividad física como medio de disfrute, de relación social y de organización del tiempo libre. Progresar en el desarrollo de la iniciativa individual, la cooperación y el trabajo en quipo durante la práctica de juegos y deportes.
Competencias	4º) <i>Aprender a aprender.</i> 5º) <i>Competencias sociales y cívicas.</i> 6º) <i>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.</i>

Parte inicial: 10 minutos

Empezamos con un juego de calentamiento. En la sesión de hoy el juego es “la muralla triple”. Este juego es muy similar al de la sesión anterior. La organización de este juego es parecida, todos los alumnos en la línea del área de fútbol sala, la línea de penalti, y tres alumnos repartidos en tres líneas. La primera línea se sitúa entre medio campo y el área, la segunda línea es la de medio campo, y la última línea es entre el medio campo y la otra área. El objetivo es el mismo que el de la sesión anterior, llegar a la otra zona sin ser tocado. El desarrollo es el siguiente: los alumnos que pillan se encuentran en las líneas y no pueden pillar sin tocarla. El resto de los alumnos saldrán corriendo todos a la vez, intentando llegar a la otra zona. Todos los jugadores que hayan sido pillados se tendrán que quedar en las líneas para intentar pillar. Los tres últimos jugadores en ser pillados son los que se la quedan en la siguiente ronda.

Una vez terminado el juego se pasa a realizar ejercicios de movilidad articular de abajo hacia arriba, empezando por los tobillos y terminando con el cuello.

Parte principal: 40 minutos

En la parte principal de la sesión, se van a realizar dos juegos modificados. La distribución del tiempo para cada actividad es la siguiente:

- Explicación de la actividad y solución de dudas: 5 minutos.
- Jugar al juego: 5 minutos.
- Preguntas y respuestas: 5 minutos.
- Volver a jugar: 5 minutos.

Juego 1: La zona.

Organización.

Dos equipos, de tres jugadores cada uno, situados en una zona de juego de 20x20 metros, el equivalente a media pista de fútbol sala.

Objetivo.

Conseguir dar diez pases y el último en la zona de punto sin que el otro equipo intercepte el balón. Conseguir el mayor número de puntos.

Desarrollo.

Un equipo partirá con la posesión del balón y el otro equipo intentará quitarles el balón. Los jugadores se pueden mover libremente por el espacio y no tienen un número de toques máximo. Esto quiere decir que cada jugador puede tocar el balón las veces que quiera antes de pasar a su compañero, con el objetivo de mantener la posesión. Cuando un equipo alcanza a dar diez pases y se haya recibido el balón dentro de la zona de punto obtendrá un punto y la posesión pasará a ser del equipo rival. Empezarán a contar desde cero en cualquiera de los casos.

Reglas.

Si el balón sale de banda saca el equipo contrario, no se puede coger el balón con la mano, los saques se tienen que realizar con el pie, los defensores no pueden hacer faltas. Es necesario que todos los integrantes del equipo toquen el balón. Si se pierde la posesión, se empieza a contar de cero.

Representación:

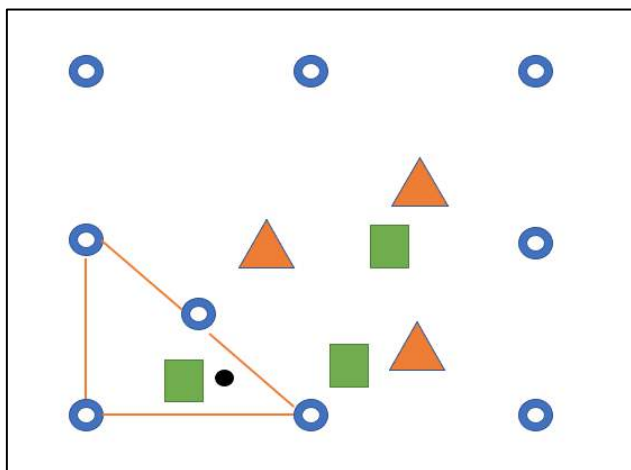


Figura 13. Representación gráfica del juego “La zona”. Fuente: Elaboración propia.

Leyenda:

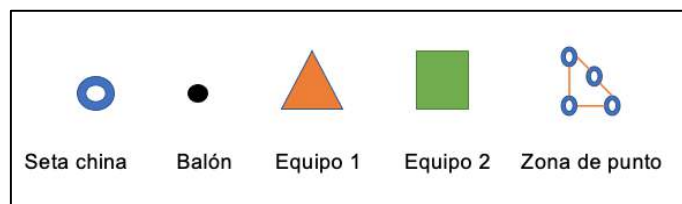


Figura 14. Leyenda del juego “La zona” Fuente: Elaboración propia.

Preguntas y respuestas.

Preguntas para reflexionar	Posibles respuestas correctas
Para el grupo; ¿cómo se puede mantener la posesión?	- Ocupando el espacio disponible.
Si el espacio de la zona está cubierto ¿qué podemos hacer para despejarlo?	- Atraer al otro equipo lejos de la zona. - Realizar movimientos de apoyo lejos de la zona.
¿Cuándo debemos realizar el pase a la zona?	- Cuando un compañero realice un movimiento de desmarque y el pase sea claro.

Tabla 14. Preguntas y respuestas del primer juego.

Volver a jugar una vez se han respondido las preguntas adecuadamente.

Juego 2: Torneo de pases.

Organización.

Dos equipos, de tres jugadores cada uno, situados en una zona de juego de 15x15 metros, el equivalente a media pista de fútbol sala.

Objetivo.

Conseguir dar diez pases entre todos los integrantes sin que el otro equipo intercepte el balón. Conseguir el mayor número de puntos.

Desarrollo.

Un equipo partirá con la posesión del balón y el otro equipo intentará quitarles el balón. Los jugadores se pueden mover libremente por el espacio y no tienen un número de toques máximo. Cuando en un equipo todos los jugadores han tocado el balón y consiguen dar los diez pases, sin haber perdido la posesión, obtendrán un punto y la posesión será del otro equipo.

Reglas.

Si el balón sale de banda saca el equipo contrario, no se puede coger el balón con la mano, los saques se tienen que realizar con el pie, los defensores no

pueden hacer faltas. Es necesario que todos los integrantes del equipo toquen el balón. Si se pierde la posesión, se empieza a contar de cero.

Representación:

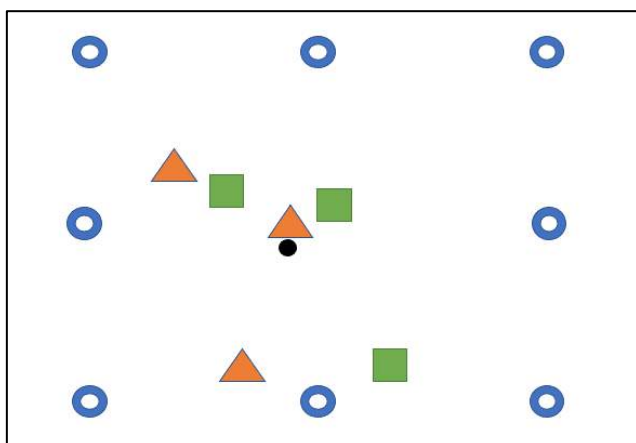


Figura 15. Representación gráfica del juego “Torneo de pases”. Fuente: Elaboración propia.

Leyenda:

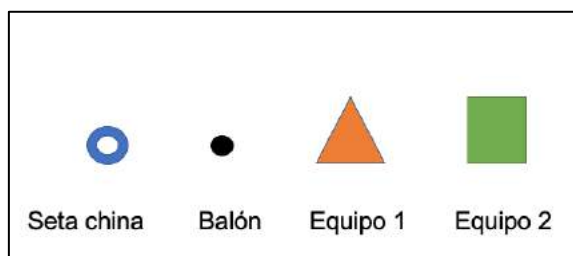


Figura 16. Leyenda del juego “Torneo de pases” Fuente: Elaboración propia.

Preguntas y respuestas.

Preguntas para reflexionar	Posibles respuestas correctas
¿Qué es necesario para no perder la posesión?	- Moverse adecuadamente por el espacio.
¿Cómo podemos conseguir dar los diez toques?	- Jugando siempre al espacio libre. - Atacando los huecos lejos del rival.

Al ser tres jugadores ¿qué podemos hacer para generar espacios libres?	- Movernos constantemente por el espacio. - Alejar al rival del compañero con el balón
--	---

Tabla 15. Preguntas y respuestas del segundo juego.

Volver a jugar una vez se han respondido las preguntas adecuadamente. Esta vez se intercambian los jugadores de los equipos que más puntos hayan conseguido. Es decir, los jugadores del equipo que más puntuación haya obtenido en el campo 1 pasa a jugar contra el equipo que más puntos haya obtenido del campo 2. Y los equipos que menos puntos hayan obtenido se enfrentan entre ellos.

Parte final: 10 minutos

Finalmente, para volver a la calma, se jugará a “el pañuelito por detrás”. Para el desarrollo de este grupo se dividirá al grupo en dos subgrupos iguales. Una vez tengamos los dos grupos hechos, se elegirá a la persona que la queda. Todos los alumnos, menos el que la queda, se colocarán sentados en círculo con los ojos cerrados. Quien la queda estará de pies fuera del círculo. El objetivo de este juego es sentarse en el sitio del compañero al que se le ha dejado el peto. El desarrollo es el siguiente: los estudiantes, que están sentados en el suelo con los ojos cerrados, cantarán la canción “pañuelito por detrás”. Mientras el alumno que la queda tendrá que dejar el peto detrás de un compañero. Cuando termine la canción, todos mirarán detrás para ver si tienen el peto o no. El jugador que tenga el peto deberá de pillar al otro. Si consigue pillarle, la seguirá quedando. Para poder sentarse el alumno que la queda tiene que dar dos vueltas para poder sentarse en el sitio de su compañero.

Posteriormente, se realizarán ejercicios de estiramientos mientras el alumnado da feedback de lo que les ha parecido la sesión. Aquí se les recordará que en la siguiente sesión se va a llevar a cabo la prueba escrita de la unidad (Anexo 5).

Criterio de secuenciación	Para el desarrollo de esta sesión las actividades siguen un orden de dificultad progresivo.
----------------------------------	---

	En la primera actividad hay dos objetivos, el primero es conseguir dar los diez toques sin perder la posesión para después poder conseguir el punto. Pero el espacio de juego es mayor 20x20 metros. En la segunda actividad el objetivo principal es conseguir el mayor número de puntos posible en un espacio reducido de 15x15 metros.
Observaciones	Para el correcto desarrollo de la sesión es necesario que el docente esté constantemente moviéndose por el espacio, supervisando a todos los estudiantes. Es importante explicar y resolver las posibles dudas de cada actividad antes de que se desarrollen. Asimismo, el profesor tendrá que ser un apoyo para sus alumnos por lo que es indispensable mantener una actitud positiva y estar predispuesto a ayudar.
Tratamiento de la diversidad	Estas actividades están pensadas para que todo el alumnado intervenga de la misma manera. Se busca que los jugadores estén constantemente participando en el juego. Pero se puede dar el caso en el que algún jugador intervenga menos, entonces el docente que esta supervisando, intervendrá para interesarse por el interés de este jugador y motivarle a jugar.
Recursos	Para que los recursos queden bien especificados y no de lugar a confusión, se van a indicar la cantidad necesaria por cada juego. El primer recurso necesario, que engloba a todas las actividades, es el espacio. Parte inicial: con las líneas de la pista es suficiente para delimitar la zona de juego.

	Parte principal: Juego 1. La zona. Setas chinas. Dieciocho unidades totales. Nueve unidades en cada zona de juego. Balones. Cuatro unidades totales. Dos por cada zona de juego. Petos. Seis unidades totales. Tres en cada zona de juego. Juego 2. Torneo de pases. Setas chinas. Dieciséis unidades totales. Ocho en cada zona de juego. Balones. Cuatro unidades totales. Dos por cada zona de juego. Petos. Seis unidades totales. Tres en cada zona de juego. Parte final: con las líneas de la pista es suficiente para delimitar la zona de juego.
Espacio	La zona ideal para realizar esta sesión es la pista polideportiva o, en su defecto, la pista del patio.
Valoración de riesgos	Valoración general de la sesión y valoración específica de cada actividad (1: poco, 2: algo/bastante, 3: mucho). La valoración general de riesgos en esta sesión es de 2: algo/bastante, ya que se dan situaciones en las que puede haber alguna colisión entre alumnos si no están atentos a lo que les rodea. La valoración específica de la parte inicial es de 2: algo/bastante, debido a que los jugadores corren en diferentes direcciones y se pueden golpear. La valoración específica de la parte principal es de 2: algo/bastante, puesto que son situaciones de juego en las que puede haber contacto físico.

	La valoración específica de la parte final es de 2: algo/bastante, debido a que es necesario correr por detrás de los compañeros y se pueden tropezar a pesar de que estén todos sentados excepto dos jugadores.
Rol docente	El maestro actuará como guía en el desarrollo de las actividades. En primer lugar, explicará en que consiste cada actividad para que el alumnado sepa que tiene que hacer. En segundo lugar, supervisará y velará por la participación activa de todos los jugadores. Asimismo, se mueve libremente por el espacio sin entorpecer la práctica para observar y tomar nota de la actitud de cada alumno. Por otra parte, tiene que intervenir para realizar preguntas relacionadas con los juegos para desarrollar la conciencia táctica en sus alumnos. Para ello intervendrá en un grupo mientras el resto siguen jugando. Cuando hayan dado con las respuestas esperadas interviene en otro grupo y así sucesivamente.

Sesión VI. El último baile

Esta es la última sesión de la Unidad Didáctica. Esta sesión va a ser especial porque mezclara una primera parte teórica con una segunda práctica.

La estructura de esta sesión es la siguiente: una parte inicial; que será la prueba escrita de la unidad, una parte principal; que servirá de activación a través de un juego y la realización de un partido y una parte final; la cual servirá de vuelta a la calma mediante un juego más tranquilo.

El objetivo de esta sesión es cerrar la Unidad Didáctica mediante la prueba escrita y un partido real de fútbol sala.

Tabla 16. Estructura sesión VI.

SESIÓN VI: El último baile	
Grupo	Doce alumnos
Curso de Primaria	Sexto curso de Educación Primaria
Bloque de contenidos	Bloque 3: “Los juegos y actividades expresivas y deportivas”.
Contenidos	El juego limpio (<i>fairplay</i>) y la consolidación de estrategias básicas de juego.
Criterios de evaluación	Apreciar y valorar el “juego limpio” (<i>fairplay</i>) y la actividad física como medio de disfrute, de relación social y de organización del tiempo libre. Progresar en el desarrollo de la iniciativa individual, la cooperación y el trabajo en quipo durante la práctica de juegos y deportes.
Competencias	4º) <i>Aprender a aprender.</i> 5º) <i>Competencias sociales y cívicas.</i> 6º) <i>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.</i>
Parte inicial: 5 minutos	
Esta sesión es diferente al resto y, para ello, se empezará en el aula. El docente explicará a los alumnos lo que se va a realizar: una prueba escrita y un juego, el partido.	

Para el desarrollo de la prueba escrita será necesario recordarles que es una prueba individual y solo se necesita un bolígrafo.

Parte principal: 50 minutos

La estructura de esta parte principal es diferente a las sesiones anteriores. Debido que se disponen de cincuenta minutos totales, la sesión queda estructurada del siguiente modo:

- Prueba escrita: 30 minutos.
- Juego de calentamiento: 5 minutos.
- Partido de fútbol sala: 15 minutos.

La primera parte consta de una prueba escrita (Anexo 5) la cual no llevará más de media hora realizarla. Cuando se haya finalizado, pasamos a la parte práctica de la sesión.

Para ello, empezamos con un juego de calentamiento. En esta sesión el juego es “stop”.

La organización de este juego es la siguiente: todos los alumnos se distribuyen por la zona de juego. Esta zona de juego se puede delimitar con las líneas de la pista, la mitad de campo.

El objetivo es pillar a un compañero y no ser pillado.

El desarrollo del juego es: un jugador se la queda y puede ir a pillar al que quiera. Si el jugador que va a ser pillado dice la palabra “stop”, se tiene que quedar parado con las piernas abiertas y no se puede mover. Para poder moverse de nuevo un compañero tiene que pasar por debajo de las piernas para librarle. El jugador que pilla tiene que ir a por otro jugador porque a este no se le puede pillar. Una vez terminado el juego se pasa a realizar ejercicios de movilidad articular de abajo hacia arriba, empezando por los tobillos y terminando con el cuello.

Una vez realizado el calentamiento pasamos al partido de fútbol sala.

Organización.

Al ser doce alumnos se crearán dos equipos de cinco jugadores cada uno y se elegirán dos árbitros de manera voluntaria. Asimismo, el docente estará supervisando.

Objetivo.

Jugar entre todos e intentar meter gol.

Desarrollo.

Un equipo se enfrenta al otro en la pista de fútbol sala. El partido será supervisado por dos árbitros, dos alumnos elegidos voluntarios, y se encargarán de que se cumplan las reglas. Asimismo, el docente supervisará el partido y ayudará a los árbitros. Tiene una norma muy importante, todos los jugadores tendrán que tocar el balón para que el gol cuente.

A los siete minutos se hará una pausa de un minuto para que los alumnos puedan hidratarse. También se pueden realizar cambios en los equipos y que un jugador de cada equipo desempeñe el rol de árbitro, de este modo los que fueron árbitros pueden jugar el partido.

Reglas.

Si el balón sale de banda saca el equipo contrario. No se puede coger el balón con la mano. Los saques se tienen que realizar con el pie. No se pueden hacer faltas. Es necesario que todos los integrantes del equipo toquen el balón para poder meter gol.

Representación:

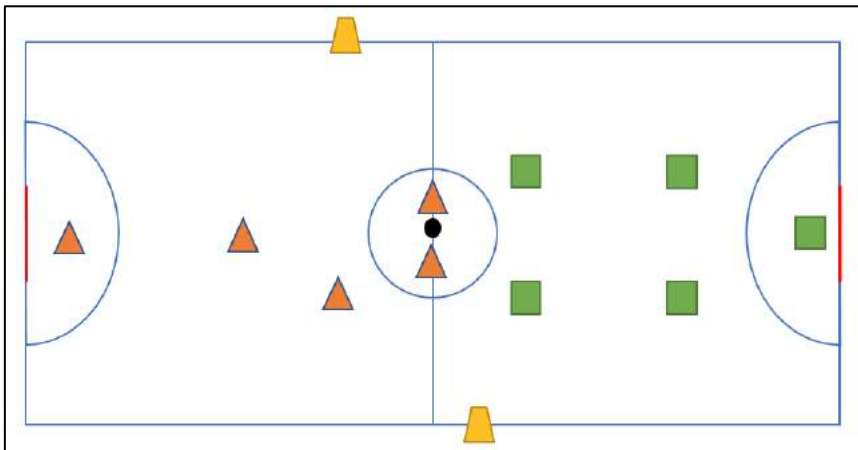


Figura 17. Representación gráfica partido de fútbol sala. Fuente: Elaboración propia.

Leyenda:



Figura 18. Leyenda del partido. Fuente: Elaboración propia.

Parte final: 5 minutos

Como parte final y cierre de esta Unidad Didáctica, vamos a trabajar con un juego de vuelta a la calma. Este juego es “la pelota caliente”.

Organización todos los alumnos se sientan creando un círculo.

El objetivo pasarlo bien y volver a la calma.

El desarrollo de este juego es el siguiente: un jugador tiene el balón en sus manos y tiene que decir el nombre de un compañero. Ahora hay que pasar el balón por el suelo a este jugador.

Posteriormente, se realizarán ejercicios de estiramientos mientras el alumnado da feedback de lo que les han parecido las sesiones y el deporte practicado.

Criterio de secuenciación

Para el desarrollo de esta unidad se ha dividido en dos apartados. El primer apartado o parte; es de carácter teórico, realizando una prueba escrita.

El segundo apartado; es de carácter práctico, realizando ejercicios prácticos.

Es por ello por lo que se ha empleado un criterio de secuenciación que comienza con una parte teórica para dar lugar a una práctica.

Observaciones

Para el correcto desarrollo de la sesión es necesario que el docente esté constantemente moviéndose por el espacio, supervisando a todos los estudiantes.

Es importante explicar y resolver las posibles dudas de cada actividad antes de que se desarrollen.

	Asimismo, el profesor tendrá que ser un apoyo para sus alumnos por lo que es indispensable mantener una actitud positiva y estar predispuesto a ayudar.
Tratamiento de la diversidad	Estas actividades están pensadas para que todo el alumnado intervenga de la misma manera. Se busca que los jugadores estén constantemente participando en el juego. Pero se puede dar el caso en el que algún jugador intervenga menos, entonces el docente que esta supervisando, intervendrá para interesarse por el interés de este jugador y motivarle a jugar.
Recursos	Parte inicial. Mesas. Doce unidades. Una para cada alumno. Sillas. Doce unidades. Una para cada alumno. Prueba escrita. Doce unidades. Una para cada alumno. Bolígrafo. Doce unidades. Uno para cada alumno. Parte principal. Las líneas de la pista son suficientes para delimitar la zona de juego. Partido de fútbol sala. Pista completa. Porterías. Dos unidades. Una en cada área. Conos (en caso de no disponer de porterías). Cuatro unidades totales. Dos unidades para cada "portería". Balones. Cuatro unidades por si el balón con el que están jugando se les va lejos. El docente irá a por dicho balón. Petos. Siete unidades totales. Cinco para un equipo y dos, de otro color, para diferencias a los árbitros.

	Parte final. Balón. Una unidad.
Espacio	Para el desarrollo de esta sesión necesitaremos dos zonas. La primera es el aula para llevar a cabo la prueba escrita. La segunda es la pista polideportiva o, en su defecto, la pista del patio.
Valoración de riesgos	Valoración general de la sesión y valoración específica de cada actividad (1: poco, 2: algo/bastante, 3: mucho). La valoración general de riesgos en esta sesión es de 2: algo/bastante, ya que se dan situaciones en las que puede haber alguna colisión entre alumnos si no están atentos a lo que les rodea. La valoración específica de la parte inicial es de 1: poco, ya que se realiza la prueba escrita y es de manera individual, no hay contacto físico ninguno entre compañeros. La valoración específica de la parte principal es de 2: algo/bastante, puesto que son situaciones en las que puede haber contacto físico entre los jugadores y pueden derivar en colisiones. La valoración específica de la parte final es de 1: poco, debido a que los jugadores están sentados en el suelo y los pases que se realizan son lentos.
Rol docente	El maestro actuará como guía en el desarrollo de las actividades. En primer lugar, explicará en que consiste cada actividad para que el alumnado sepa que tiene que hacer. En segundo lugar, supervisará y velará por la participación activa de todos los jugadores. Asimismo, se mueve libremente por el espacio sin entorpecer la práctica para observar y tomar nota de la actitud de cada alumno.

	Por otra parte, tiene que intervenir para realizar preguntas relacionadas con los juegos para desarrollar la conciencia táctica en sus alumnos. Para ello intervendrá en un grupo mientras el resto siguen jugando. Cuando hayan dado con las respuestas esperadas interviene en otro grupo y así sucesivamente.
--	---

Puntos fuertes y puntos débiles

En este apartado se van a realizar una valoración de lo que ha sido esta Unidad Didáctica. Para ello se realiza una distinción entre los puntos fuertes y débiles.

En primer lugar, los puntos fuertes de la Unidad Didáctica. El gran punto fuerte de esta UD es la metodología empleada. Con el modelo comprensivo, los jugadores aprenden mediante los juegos modificados, toda la táctica aprendida les sirve para futuros deportes grupales. Estos juegos modificados son situaciones de juego que han sido adulteradas. Gracias a las preguntas realizadas los jugadores desarrollan su conciencia táctica, lo cual les va a beneficiar para cualquier tipo de deporte grupal.

En segundo lugar, los puntos débiles de la Unidad Didáctica. El punto débil puede ser la adaptación a esta metodología alternativa siempre y cuando se estén empleado metodologías tradicionales. Puede ser un proceso de adaptación para todos, jugadores y docente. Con esta metodología se les da mucho más poder a los alumnos porque el docente pasa a un segundo plano. Puede ser un proceso de adaptación lento si se viene trabajando con una metodología en la que se emplea, por ejemplo, el mando directo.

Capítulo 5. Conclusiones del TFG

El presente trabajo se inició con el desarrollo de una Unidad Didáctica en la que se utiliza una metodología alternativa y se trabaje un deporte de invasión. Para ello se ha recurrido a la metodología Teaching Games for Understanding, expuesta por Bunker y Thorpe en 1982. El deporte de invasión seleccionado ha sido el fútbol sala, deporte de gran acogida en España, dando lugar a Unidad Didáctica.

El desarrollo de esta Unidad Didáctica ha sido un proceso de aprendizaje debido al desconocimiento de esta metodología, lo que ha supuesto un largo camino de investigación.

Con la exposición del presente trabajo, se ha desarrollado una Unidad Didáctica tipo que sirve para trabajar la ocupación racional del espacio en el fútbol sala empleando una metodología alternativa. Gracias a las características de esta metodología, este trabajo se puede extrapolar a otro deporte de invasión para trabajar la ocupación del espacio.

En el proceso del presente trabajo ha sido muy fácil encontrar información relacionada con la metodología Teaching Games for Understanding, así como sus inicios, variables y autores más importantes. Asimismo, también ha sido fácil encontrar información sobre el fútbol sala, en gran medida gracias a la importancia que ha tenido en los países hispanos.

Pero, por otra parte, no ha sido tan fácil encontrar investigaciones que relacionen esta metodología con el deporte en cuestión. Esta ha sido la limitación principal del trabajo. Aunque si que hay más trabajos que lo relacionen con el fútbol, debido a que el fútbol es más conocido a nivel mundial que el fútbol sala, lo que ha servido realizando adaptaciones del fútbol al fútbol sala.

Al no haber encontrado muchos trabajos de investigación relacionados con la temática del presente trabajo, considero que se podría trabajar e investigar más en profundidad. A pesar de tratarse de una Unidad Didáctica tipo, considero que puede servir para futuras investigaciones.

En España este deporte es practicado por muchos niños, al tratarse de la iniciación en el fútbol, entre otros motivos. Siendo un punto de partida para poder realizar trabajos e investigaciones al respecto. Por otra parte, esta metodología se caracteriza por los juegos modificados y la focalización de la atención en el alumnado, dando lugar a infinitas alteraciones en los deportes y centrándose siempre en el desarrollo del alumno.

Finalmente, considero que es una temática interesante y que al no haber mucha literatura que relacione esta metodología y este deporte, se puede investigar más acerca del tema tratado en el presente trabajo.

Bibliografía

Abad Robles, M.T., Fernández Espínola, C., & Giménez Fuentes-Guerra, F.J. (2019). Los juegos reducidos como metodología de enseñanza en el fútbol. *Revista Iberoamericana de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 8(1), 83-96. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6885200>

Blázquez, D. y Hernández, J. (1984). *Clasificación o taxonomías deportivas*. Barcelona: Monografía. Inef. Recuperado de <https://www.efdeportes.com/efd138/concepto-y-clasificaciones-del-deporte-actual.htm>

Cachón-Zagalaz, J.; Rodrigo-Conde Salazar, M.; Campoy-Aranda, T.J.; Linares-Girela, D.; Zagalaz-Sánchez, M.L. (2012). Fútbol sala y educación. Aprendizaje de un deporte colectivo para los escolares. *Journal of Sport and Health Research*. 4(3),245-254.

Casillas Otal, J., & Zaragoza Casterad, J. (2014). *La enseñanza comprensiva de los juegos deportivos en el ámbito escolar*. (Trabajo Fin de Grado). Huesca: Universidad de Zaragoza. Recuperado de <https://zaquan.unizar.es/record/14330/files/TAZ-TFG-2014-508.pdf>

Cerro Barroso, F.M. (2005). Juegos de educación física adaptados a la enseñanza del fútbol-sala. *Revista Digital – Buenos Aires*, 91. Recuperado de <https://www.efdeportes.com/efd91/futbols.htm>

Decreto 27/2014. Boletín Oficial de Cantabria, Cantabria, 13 de junio de 2014. Recuperado de <https://www.educantabria.es/informacion/anuncios-y-convocatorias/212-anuncios-y-convocatorias-principal/39712133-decreto-272014-de-5-de-junio-que-establece-el-curriculo-de-educacion-primaria-en-la-comunidad-autonoma-de-cantabria.html>

F.I.F.A (2020). Reglas de Juego del FUTSAL. Futsal FIFA: reglas del juego. Recuperado de <https://digitalhub.fifa.com/m/706a816b2b648b7d/original/evc2ypwa41mka4tk4nxa-pdf.pdf>

Frías Delgado, I. (2016). El modelo comprensivo como metodología para la enseñanza deportiva en Educación primaria: propuesta de iniciación deportiva al balonmano. (Trabajo Fin de Grado). Valladolid: Universidad de Valladolid. Recuperado de <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/17486>

Forero Méndez, D. F., & Gracia Díaz, Álvaro J. (2018). Mejoramiento de los fundamentos básicos a través de juegos pre deportivos para el fútbol en niños de 6 a 11. *Revista Digital: Actividad Física Y Deporte*, 2(1). Recuperado de <https://revistas.udca.edu.co/index.php/rdaafd/article/view/329>

López-Pastor, V.M. (2009). *Evaluación formativa y compartida en Educación Superior: Propuestas, técnicas, instrumentos y experiencias*. Madrid: Narcea. Recuperado de <http://www.untumbes.edu.pe/vcs/biblioteca/document/varioslibros/0423.%20Evaluaci%C3%B3n%20formativa%20y%20compartida%20en%20educaci%C3%B3n%20superior.%20Propuestas%20tecnicas%2C%20instrumentos%20y%20experiencias.pdf>

Martínez Rodríguez, E. (2003). Método de enseñanza de la Educación Física: descubrimiento guiado. *Revista Digital – Buenos Aires*, 63. Recuperado de <https://www.efdeportes.com/efd63/metodo.htm>

Méndez Giménez, A. (1999). Efectos de la manipulación de las variables estructurales en el diseño de juegos modificados de invasión. *Lecturas: Educación Física y Deportes. Revista Digital*, 4(16). Recuperado de <https://www.researchgate.net/profile/Antonio-Mendez->

[Gimenez/publication/236232813 Efectos de la manipulacion de las variables estructurales en el diseno de juegos modificados de invasion/links/02e7e51739dd36dac4000000/Efectos-de-la-manipulacion-de-las-variables-estructurales-en-el-diseno-de-juegos-modificados-de-invasion.pdf](https://www.researchgate.net/publication/236232813_Efectos_de_la_manipulacion_de_las_variables_estructurales_en_el_diseno_de_juegos_modificados_de_invasion/links/02e7e51739dd36dac4000000/Efectos-de-la-manipulacion-de-las-variables-estructurales-en-el-diseno-de-juegos-modificados-de-invasion.pdf)

Méndez Giménez, A. (2010). El Aprendizaje Cooperativo, la Enseñanza Comprensiva y el Modelo de Educación Deportiva: revisión de analogías, características e hibridaciones. In *VII Congreso internacional de actividades físicas cooperativas* (pp. 1-30). Recuperado de [https://www.researchgate.net/publication/236258881 El Aprendizaje Cooperativo la Ensenanza Comprensiva y el Modelo de Educacion Deportiva revision d e analogias caracteristicas e hibridaciones](https://www.researchgate.net/publication/236258881_El_Aprendizaje_Cooperativo_la_Ensenanza_Comprendensiva_y_el_Modelo_de_Educacion_Deportiva_revision_d_e_analogias_caracteristicas_e_hibridaciones)

Méndez Giménez, A., & Fernández-Río, J. (2011). *Modelos actuales de iniciación deportiva: unidades didácticas sobre juegos y deportes de cancha dividida*. Sevilla: Wanceulen.

Peña Sanz, C. (2013). Análisis de la aplicación de un modelo de enseñanza comprensiva en la enseñanza deportiva en educación primaria. (Trabajo Fin de Grado). Valladolid: Universidad de Valladolid. Recuperado de <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/3210>

Ponce Ibáñez, F. (2007). Modelos de intervención didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los deportes. *Revista Digital – Buenos Aires*, 112. Recuperado de <https://www.efdeportes.com/efd112/modelos-de-intervencion-didactica-en-el-proceso-de-ensenanza-aprendizaje-de-los-deportes.htm>

Sánchez-Gómez, R., Devís-Devís, J. & Navarro-Adelantado, V. (2014). El modelo Teaching Games for Understanding en el contexto internacional y español: una perspectiva histórica. *Ágora para la educación física y el deporte*, 16(3), 197-213. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4908241>

Úbeda-Colomer, J., Monforte, J., & Devís-Devís, J. (2017). Percepción del alumnado sobre una Unidad Didáctica de enseñanza comprensiva de los juegos deportivos de invasión en Educación Física. *Retos*, 31, 275-281. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/metricas/documentos/ARTREV/5841388>

Yagüe Cabezón, J. M., & Gutiérrez-García, C. (2018). Aprendizaje del fútbol en la educación física escolar a partir de un modelo comprensivo. *Revista española de educación física y deportes*, (423), 41-55. Recuperado de [https://www.researchgate.net/publication/329012243 Aprendizaje del futbol en l a educacion fisica escolar a partir de un modelo comprensivo](https://www.researchgate.net/publication/329012243_Aprendizaje_del_futbol_en_la_educacion_fisica_escolar_a_partir_de_un_modelo_comprensivo)

Anexos

Anexo 1. Actividad Kahoot



El otro fútbol

1 favorito 1 jugada 1 jugador

Jugar

Editar



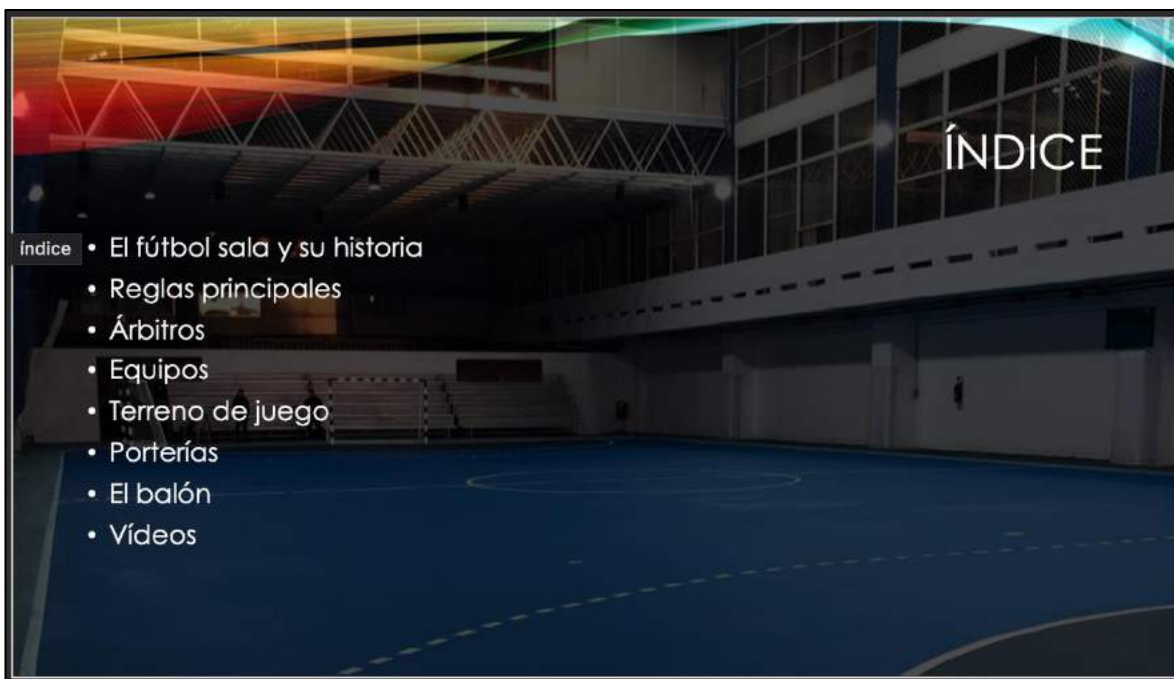
Un kahoot público

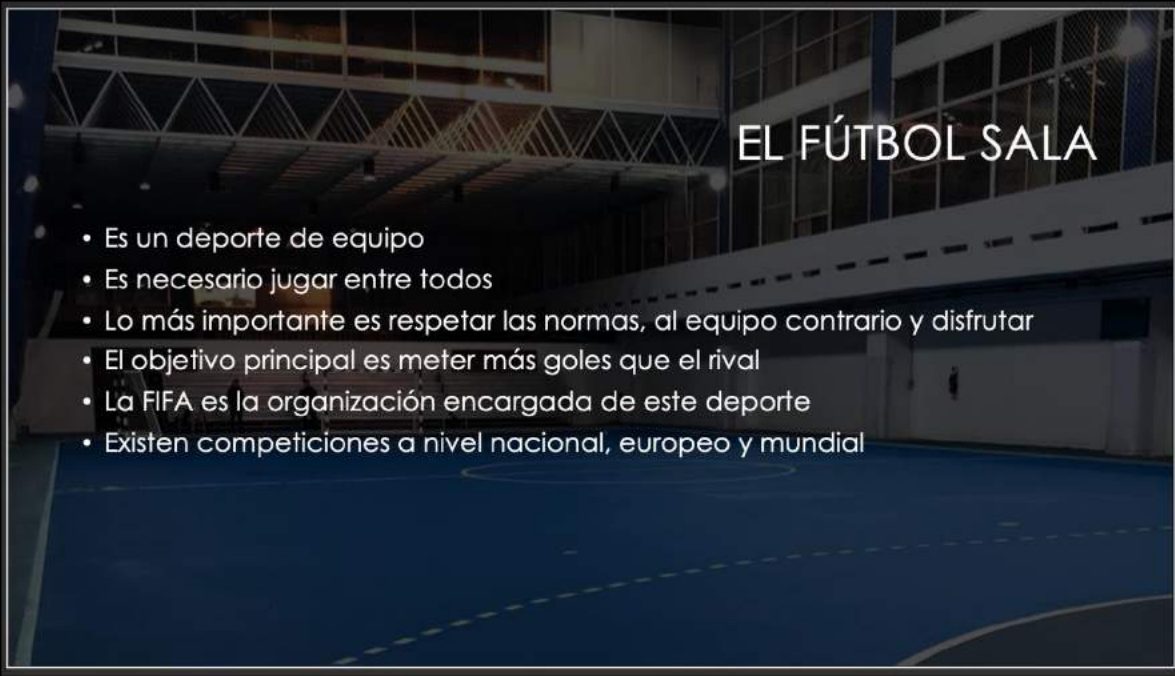


ASIERFERNA

Actualizado hace 28 segundos

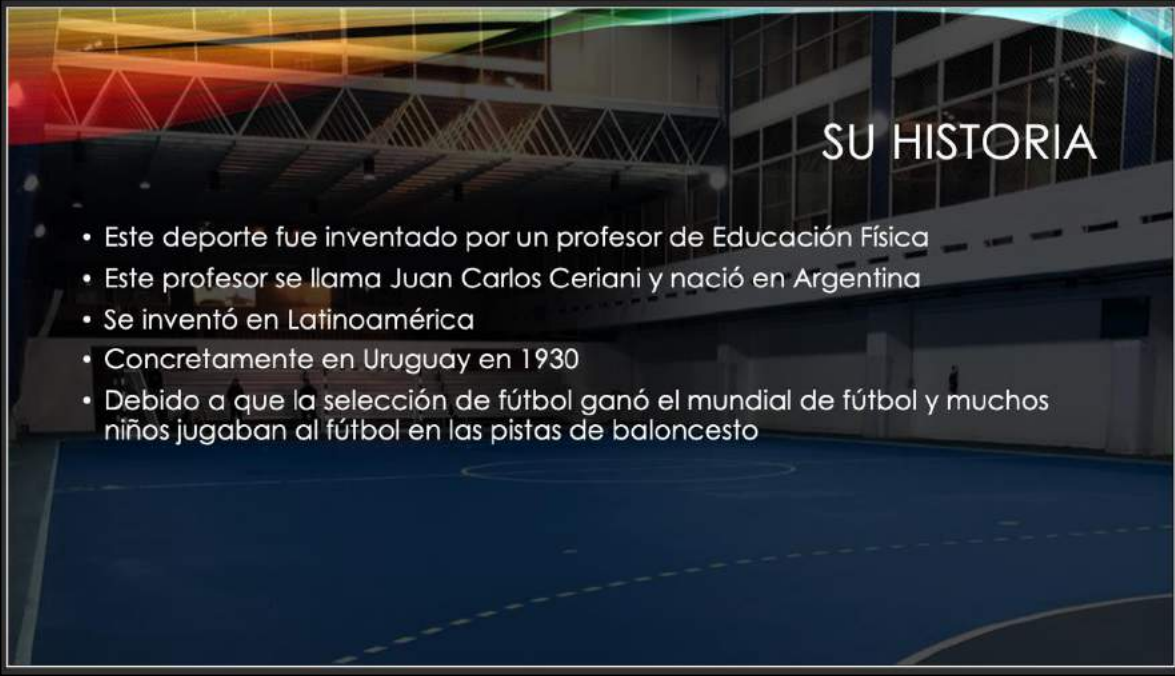
<https://create.kahoot.it/share/futbol-sala/e8e6958b-077d-4696-8a8d-95d624ee0d49>





EL FÚTBOL SALA

- Es un deporte de equipo
- Es necesario jugar entre todos
- Lo más importante es respetar las normas, al equipo contrario y disfrutar
- El objetivo principal es meter más goles que el rival
- La FIFA es la organización encargada de este deporte
- Existen competiciones a nivel nacional, europeo y mundial



SU HISTORIA

- Este deporte fue inventado por un profesor de Educación Física
- Este profesor se llama Juan Carlos Ceriani y nació en Argentina
- Se inventó en Latinoamérica
- Concretamente en Uruguay en 1930
- Debido a que la selección de fútbol ganó el mundial de fútbol y muchos niños jugaban al fútbol en las pistas de baloncesto

REGLAS PRINCIPALES

- Se juega en pista normalmente cubierta
- Cada equipo cuenta con 5 jugadores titulares y un máximo de 7 en el banquillo
- El portero es el único jugador que puede coger el balón con la mano dentro del área
- Es necesario un árbitro para poder jugar
- Tiene dos partes y cada una es de veinte minutos
- Cada vez que el balón sale del campo se para el tiempo
- Se saca de banda con el pie
- Para sacar de banda es necesario que el balón toque la línea
- Cada parte empieza en veinte minutos y termina cuando llega a cero
- Las faltas en función de su gravedad pueden amonestarse con tarjeta amarilla o roja
- A partir de la sexta falta en cada parte el equipo contrario tira doble penalti
- Cada entrenador tiene un tiempo muerto en cada parte
- Cada gol cuenta un punto

PUNTUACIÓN

- Cada gol vale 1 punto
- Para meter un gol hay que introducir el balón en la portería del equipo contrario.



ÁRBITROS

- Son las personas encargadas de arbitrar un partido
- Son quienes hacen cumplir las reglas, indicando faltas y las tarjetas
- Hay dos árbitros en cada partido
- Llevan un equipaje característico que los diferencia de los equipos



FALTAS Y TARJETAS

Faltas

- Son acciones conscientes que ponen en riesgo la salud de un jugador
- Ejemplos: golpe sin balón, una entrada a destiempo
- Las faltas se amonestan con tarjetas, en función de su gravedad

Tarjetas

- Las tarjetas son de color amarillo o rojo
- La tarjeta amarilla sirve de aviso
- Cuando a un mismo jugador se le han mostrado dos amarillas es el equivalente a una roja
- La cartulina roja significa expulsión y ese jugador no puede volver a jugar
- Su equipo se queda con un jugador menos durante 2 minutos o hasta que encaje un gol

EQUIPOS

- En cada partido se enfrentan dos equipos
- Cada equipo cuenta con 5 jugadores titulares y hasta 7 en el banquillo
- Cada equipo tiene que jugar con una equipación de diferente color
- No se pueden utilizar los mismos colores porque entorpece el juego
- Cada portero usa un color diferente del resto para poder ser diferenciado



INTEGRANTES DE UN EQUIPO

Entrenador

- Es la persona que se encarga del equipo
- Es quien dirige los entrenamientos
- Se encarga de dar las órdenes a sus jugadores
- Mira por el bien de sus jugadores y se preocupa por ellos

Jugadores

- Son las personas que forman el equipo
- Son quienes juegan los partidos
- Obedecen las órdenes de su entrenador
- Cada jugador desempeña un papel en el equipo
- Ocupan las posiciones de portero, defensa y delantero

TERRENO DE JUEGO

- Las medidas son de 40 metros de largo y 20 de ancho
- La superficie es lisa, pudiendo ser de parquet, cemento o asfalto
- Hay dos áreas y son de 6 metros
- El penalti se sitúa a 6 metros y el doble penalti a 10 metros

Diagrama de un terreno de juego de hockey sobre patines. El terreno es rectangular con una longitud de 40 metros y un ancho de 20 metros. Se muestran las líneas de banda, las áreas de esquina (área de 6 metros), el primer punto de penalti (a 6 metros del centro), el segundo punto de penalti (a 10 metros del centro) y el área de penalti (área de 6 metros). Las dimensiones de las áreas y los puntos de penalti están indicadas en metros.

- # TERRENO DE JUEGO
- Las medidas son de 40 metros de largo y 20 de ancho
 - La superficie es lisa, pudiendo ser de parquet, cemento o asfalto
 - Hay dos áreas y son de 6 metros
 - El penalti se sitúa a 6 metros y el doble penalti a 10 metros
-
- Diagrama de un terreno de juego de hockey sobre patines. El terreno es rectangular con una longitud de 40 metros y un ancho de 20 metros. Se muestran las líneas de banda, las áreas de esquina (área de 6 metros), el primer punto de penalti (a 6 metros del centro), el segundo punto de penalti (a 10 metros del centro) y el área de penalti (área de 6 metros). Las dimensiones de las áreas y los puntos de penalti están indicadas en metros.



PORTERÍAS

- Sus dimensiones son de 3 metros de ancho y 2 metros de alto
- Cada portería se sitúa en cada área

A photograph of a handball goal. The goal has a white frame and a red and white striped net. It is positioned in front of a brick wall. The floor is blue with green lines. The background shows a large indoor sports hall with a high ceiling and a staircase.

- # PORTERÍAS
- Sus dimensiones son de 3 metros de ancho y 2 metros de alto
 - Cada portería se sitúa en cada área
- 
- A photograph of a handball goal. The goal has a white frame and a red and white striped net. It is positioned in front of a brick wall. The floor is blue with green lines. The background shows a large indoor sports hall with a high ceiling and a staircase.



EL BALÓN

- El balón tiene una circunferencia de entre 61 y 63 centímetros
- Pesa entre 410 y 430 gramos
- Este es un ejemplo del balón oficial de la Liga Nacional de Fútbol Sala



VÍDEOS

- https://www.youtube.com/watch?v=6E0dUvB9cTo&ab_channel=FutsalTraining
- https://www.youtube.com/watch?v=VZGmVnNtduk&ab_channel=JoseAntonioValle
- https://www.youtube.com/watch?v=7KMwYSqC5OE&ab_channel=FutsalTraining

Anexo 3. Resumen de conceptos básicos

Conceptos básicos del fútbol sala	
Características	Es un deporte cooperativo y lo más importante es pasarlo bien, respetando las normas y al equipo contrario. La FIFA es la organización encargada de este deporte.
Historia	Fue inventado por Juan Carlos Ceriani, un profesor de educación física. Se desarrolló en Uruguay en 1930.
Reglamento básico	Cada equipo cuenta con 5 jugadores titulares y un máximo de 7 en el banquillo. El portero es el único jugador que puede coger el balón con la mano en su área. Se necesita un árbitro para poder jugar. Tiene dos partes y cada una dura 20 minutos. Cuando el balón sale del campo o se realiza una falta el tiempo se para. Para sacar de banda es necesario que el balón toque la línea. Se saca de banda con el pie. Cada entrenador tiene un tiempo muerto cada parte. Cuando se realizan 5 faltas, en una parte, cada vez que se haga otra falta el equipo contrario chutará un doble penalti.

Puntuación	Cada gol vale un punto. Para meter un gol hay que introducir el balón en la portería del equipo contrario.
Árbitros	Son los encargados de que se cumpla el reglamento. Hay dos árbitros en cada partido. Sus funciones son dirigir el partido, sancionando las faltas con tarjetas si es necesario.
Faltas	Las faltas son las acciones conscientes que ponen en riesgo la salud de un jugador, un golpe sin balón, una entrada sin intención de quitar el balón. Se amonestan con una amarilla o roja en función de su gravedad.
Tarjetas	Si a un jugador se le muestran dos tarjetas amarillas, equivale a una roja y tendrá que salir del terreno de juego sin poder jugar, su equipo se quedará con uno menos durante dos minutos o si encaja gol. Si a un jugador se le muestra roja directa, tendrá que abandonar el terreno de juego sin poder volver a jugar, su equipo se quedará con uno menos durante dos minutos o si encaja gol.
Equipos	Cada equipo cuenta con un entrenador y sus jugadores. Cada equipo juega con 5 jugadores titulares y hasta 7 en el banquillo.

	Cada equipo tiene que utilizar una equipación con colores distintos a los del rival. Cada portero usa un color diferente del resto para poder ser diferenciado.
Entrenador	Es la persona que dirige un equipo. Se encarga de dirigir los entrenamientos y dar órdenes a sus jugadores en los partidos. También se preocupa por el bienestar de sus jugadores.
Jugadores	Cada equipo juega con cinco jugadores. Cada jugador desempeña una función y uno de ellos es el portero. El portero es el único jugador que puede coger el balón con la mano y lo hará dentro de su área.
Terreno de juego	Superficie lisa con unas medidas de 40 metros de largo y 20 de ancho. Hay dos áreas y cada una es de 6 metros. El penalti se encuentra ubicado en la raya en línea recta con la portería.
Porterías	Cada portería se encuentra ubicada en cada área. Sus dimensiones son de 3 metros de ancho y 2 metros de alto.
Balón	Sus medidas son entre 61 y 63 cm y su peso es de 410 a 430 g.

Anexo 4. Actividad trabajo en valores

Reflexiona: ¿Qué significa el juego limpio o *fairplay*?

¿Tengo un comportamiento deportivo adecuado? ¿Por qué?

¿Me gusta realizar ejercicio? ¿Por qué?

¿Qué deporte practico o me gustaría practicar?

¿Lo paso bien mientras juego con mis compañeros? ¿Por qué?

Escribe las características que debe de tener un “buen deportista”.

Busca información: busca información relacionada con el juego limpio y las características principales que debe cumplir un jugador para ser buen deportista. Para el desarrollo del trabajo hay que consultar como mínimo los siguientes enlaces, pero se pueden consultar más fuentes de información (preguntar a familiares). También puedes apoyarte de imágenes con una breve descripción.

Reflexiona: escribe en el apartado final si te consideras un buen compañero respondiendo a: ¿Soy buen compañero de equipo? ¿Qué tengo que hacer para ser mejor compañero de equipo?

Bibliografía:

Juego limpio:

<https://www.significados.com/fair-play/>

<https://www.fundacioncanal.com/canaleduca/haz-deporte-practica-el-juego-limpio/>

<https://deportes.unizar.es/juego-limpio>

<https://www.mundodeportivo.com/buzz/20151007/202067806081/los-6-grandes-ejemplos-de-fair-play.html>

Comportamiento deportivo:

<https://www.biodic.net/palabra/comportamiento-deportivo/#.Yb9LEi0rzx4>

<https://www.eluniverso.com/deportes/2016/07/23/nota/5703720/mal-comportamiento/>

<https://www.marca.com/blogs/entrenate-para-la-vida/2018/01/09/el-buen-companero-y-los-valores-de.html>

<https://deporteconvalores.com/2016/10/07/virtudes-valores-en-el-deporte-companerismo/>

Anexo 5. Prueba escrita

Unidad Didáctica: Fútbol sala

Nombre: _____ Fecha: _____

1. Indica qué tipo de deporte es. ¿Quién desarrolló el fútbol sala? (2 puntos)

2. ¿Qué es el reglamento? Ponga 4 ejemplos. (1,25 puntos)

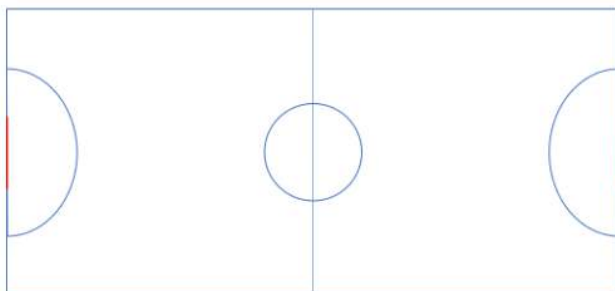
3. ¿Cuántos puntos vale un gol? ¿Qué hay que hacer para meter gol? (0,5 puntos)

4. ¿Quiénes son los árbitros? ¿Qué funciones cumplen? (1 punto)

5. ¿Qué es una falta? ¿Con qué se puede amonestar? (0,75 puntos)

6. ¿Qué es un equipo? ¿Quiénes lo forman? ¿Qué funciones tienen? (1,5 puntos)

7. Indicar las medidas de la pista y portería. Dibujar una situación de partido. (3 puntos)



Anexo 6. Cuaderno del profesor

Observación	Nota
Cumple las normas y atiende (el alumno sigue las directrices del docente y está atento).	
Esfuerzo e interés (el alumno se esfuerza y muestra interés en las actividades).	
Respeto a los compañeros y material (el alumno es respetuoso con todo lo que le rodea).	
Juego limpio (el alumno es justo y no hace trampas).	
Participa activamente (el alumno está dispuesto a participar en las actividades).	
Se interesa por aprender (el alumno hace preguntas en caso de no comprender la explicación).	
Se preocupa por la participación de todos los jugadores (el alumno se preocupa por la participación equitativa de sus compañeros).	
Observaciones:	

Puntuación (en función del grado de consecución de cada apartado).

Categoría	0-4: Insuficiente	5: Suficiente	6: Bien	7-8: Notable	9-10: Sobresaliente
Cumple las normas y atiende	No presta atención	Presta poca atención	Presta alguna atención	Presta atención	Presta mucha atención
Esfuerzo e interés	No se esfuerza ni pone interés	Se esfuerza poco	Se esfuerza poco y pone interés	Se esfuerza y pone interés	Se esfuerza mucho y pone mucho interés
Respeto a compañeros y material	No respeta ni a compañeros ni al material	Respeto poco	Respeto a compañeros y material	Respeto mucho	Se preocupa por que todos respeten

Juego limpio	No juega limpio y no respeta las reglas	Juega limpio y respeta las reglas	A veces es justo y respeta las reglas	Muchas veces es justo y respeta las reglas	Siempre es justo y respeta las reglas
Participación	Participa muy poco	Participa poco	Participa a veces	Participa mucho	Participa siempre
Interés por aprender	No muestra interés	Muestra poco interés	Muestra algo de interés	Muestra bastante interés y hace preguntas	Muestra mucho interés y realiza preguntas
Preocupación por la participación de todos	No se preocupa por la participación de todos	Se preocupa por la participación	Ayuda a veces a que todos participen	Ayuda mucho a que todos participen	Ayuda siempre a que todos participen